

ONTOLOGICZNY DESIGN – KRYTYCZNE ZAANGAŻOWANIE NA RZECZ RADYKALNIE ZRÓWNOWAŻONEJ PRZYSZŁOŚCI

Jakub Piotr Barszczewski
Uniwersytet w Białymstoku

W ostatnich dekadach w ramach refleksji nad projektowaniem wyłoniły się stanowiska, które można określić mianem ontologicznego designu. Ze względu na szeroki zakres tej problematyki w artykule skupię się wyłącznie na kilku jej najważniejszych przedstawicielach: Anne-Marie Willis, Eziu Manzinim, Tonym Fry’u, Cameronie Tonkinwisie i Madinie Tlostanovej. Autorzy ci poddają krytyce konwencjonalny sposób uprawiania designu (jako działalności instrumentalnej i zorientowanej na zysk), zwracając zarazem uwagę na potrzebę radykalnego przeformułowania projektowania. Nie zgadzając się z jego obecnym kształtem, przekonują, że należy znacznie głębiej powiązać go z aktywnością emancypacyjną i transformacyjną, która uwydatniłaby jego krytyczny i utopijny wymiar (w opozycji zarówno do kapitalizmu, jak i niezrównoważonej wizji rozwoju technologicznego). Radykalne przeformułowanie designu wiąże się tutaj z koniecznością nowatorskiego ujęcia ontologicznego wymiaru projektowania (zbadania wielowymiarowych relacji między tworzonymi przedmiotami a wytwarzanymi przez nie „światami” i sposobami odnoszenia się do rzeczywistości). Pozwoliłoby ono na szerszą transformację społeczną, która byłaby wynikiem przeprojektowania naszego otoczenia tworzącego przestrzeń dla bardziej nowatorskiej organizacji życia społecznego.

Korzenie koncepcji ontologicznego designu można odnaleźć we wcześniejszym dorobku badaczy z dziedziny nauk społecznych i humanistycznych. Po pierwsze, w dorobku autorów zajmujących się designem krytycznie zaangażowanym i łączeniem praktyki badawczej z działalnością transformacyjną (na przykład ekologiczną) (Laurel 2003; Thackara 2004; Hester 2006; Ehrenfeld 2009). Po drugie, badaczy alterglobalizmu zorientowanego nie tylko na teoretyczną krytykę neoliberalnej polityki ekonomicznej, ale także na wzmocnienie oddolnej samoorganizacji ludności na rzecz alternatywnych praktyk społecznych (na przykład pomocy wzajemnej, sprawiedliwej dystrybucji zasobów) (Gibson-Graham 2006; Gibson-Graham, Cameron, Healy 2013). Po trzecie, autorów studiów postkolonialnych i dekolonialnych, które podważają dominację zachodnich struktur wiedzy (na przykład w zakresie rozwoju ekonomicznego) oraz postulują upodmiotowienie zmarginalizowanej wiedzy tworzonej na Globalnym Południu (Escobar 1995; Mignolo 2000).

Opisywany w tym tekście Tony Fry jest brytyjskim filozofem i teoretykiem designu, związanym z Uniwersytetem w Sydney (tymczasowo pracującym jako *visiting profesor* na kolumbijskim Uniwersytecie w Ibagué). Anne-Marie Willis jako teoretyczka designu również pracuje na Uniwersytecie w Sydney. Cameron Tonkinwise ukończył filozofię i historię sztuki na Uniwersytecie w Sydney, a obecnie jest związany z University of New South Wales w tym mieście. Uważa Fry'ą za swojego mistrza i opisuje swój projekt „Transition Design” jako rozwinięcie jego idei radykalizacji designu. Z kolei Ezio Manzini jest absolwentem i pracownikiem Politecnico di Milano, a Madina Tlostanova – badaczką postkolonialnego feminizmu i sztuki aktywistycznej na szwedzkim Uniwersytecie Linköping. Każdy z tych autorów nawiązuje w swoich pracach do dorobku innych i recenzuje ich publikacje, uznając własne projekty za komplementarne wobec działalności wszystkich pozostałych.

W tekście omawiam kluczowe prace wspomnianych autorów. Przedstawiam związek pojęcia ontologicznego projektowania z poglądami Martina Heideggera na temat techniki oraz Brunona Latoura odnośnie do specyfiki społecznej adaptacji technicznych rozwiązań i możliwości przewyciężenia podziału natura–kultura w naukach społecznych. Omawiam badaczy, którzy zaproponowali teoretyczne ramy tej perspektywy (Anne-Marie Willis, Tony Fry, Cameron Tonkinwise). Następnie przechodzę do konkretnych przykładów zastosowania ontologicznego designu w postaci działalności badawczo-inżynierskiej (Ezio Manzini). Odnoszę również problem projektowania do uwarunkowań Globalnego Południa, wskazując na potrze-

bę uwzględnienia specyfiki uwarunkowań i doświadczeń peryferii, które mogłyby poszerzyć zachodnią debatę wokół ontologicznego designu (Tony Fry, Madina Tlostanova). Tekst kończy krytyczną konfrontacją koncepcji ontologicznego designu ze współczesnym dorobkiem akcelerationizmu, który jest zainteresowany bardzo zbliżonymi problemami (radikalnie transformacyjną rolą projektowania i konstruowaniem innej przyszłości), a zarazem opowiada się za alternatywną strategią działania.

/// Korzenie ontologicznego designu

Idea ontologicznego designu nawiązuje do filozofii Martina Heideggera oraz socjologicznej teorii aktora-sieci Brunona Latoura (ANT). W pierwszym przypadku istotnym punktem odniesienia jest Heideggerowska krytyka społeczeństw przemysłowych, jaką przedstawił on w eseju *Pytanie o technikę*. Krytykując zdominowanie społeczeństw nowoczesnych przez technikę, filozof przekonuje, że jako ludzki wytwór zwrótnie kształtuje ona funkcjonowanie człowieka w świecie i jego sposób myślenia. Skłania go do określonego podejścia do życia, które opiera się na primacie użyteczności i kalkulacji. Narzędzia techniczne zapośredniczają relację człowieka z naturą, która staje się dla niego przede wszystkim przedmiotem eksploatacji i jest postrzegana przez pryzmat maksymalizacji efektywności. Jego zależność od techniki ujawnia się w niezdolności do zakwestionowania obecnej relacji z otoczeniem (opartej na akceptacji świata rzeczy dostępnego dzięki przemysłowej produkcji i organizacji), która uniemożliwia krytyczną ocenę celu techniki (jako coraz większej zdolności do eksploatacji otoczenia i wynikającej z tego użyteczności) (Heidegger 1977: 238–240, 252–252).

O ile Heidegger nie był teoretykiem designu, zwrócił uwagę przedstawicieli tej dziedziny na to, że bycie ma zawsze usytuowany charakter, jest osadzone w określonym otoczeniu, zakłada relacje z innymi przedmiotami tworzącymi pewną współzależną całość. Ludzka egzystencja opiera się na zaangażowaniu w to otoczenie, które ostatecznie określa również jego miejsce w danej rzeczywistości (Michalski 1978: 55–65). Koncepcja ontologicznego designu kontynuuje także Heideggerowską krytykę podporządkowania technice człowieka i natury, zdominowania społeczeństwa przez prymat wydajności, organizującej nasz sposób odczuwania świata, która pozbawia wiarygodności jakąkolwiek refleksję nad alternatywnymi wizjami usytuowania technologii w społeczeństwie.

Anne-Marie Willis, podążając za Heideggerem, zwraca uwagę, że istota ontologicznego wymiaru projektowania polega na tym, że zawsze jeste-

śmy „rzuceni”¹ (*thrownness*) w świat rzeczy oraz warunki, które one stwarzają. Projektujemy nasz sposób bycia, a zarazem zawsze jesteśmy zależni od otoczenia, w jakim zostaliśmy usytuowani. Rzeczy narzucają nam określony sposób odnoszenia się do rzeczywistości – włączają nas do swojego horyzontu możliwości (oraz ograniczeń), zachęcając do konkretnego sposobu „odnalezienia się” w niej. Nasze codzienne funkcjonowanie jest zanurzone w świecie rzeczy, które wiążąc się ze sobą, kształtują nasz sposób działania i myślenia (Willis 2006: 70, 84).

Koncepcja ontologicznego designu zakłada, że design nie jest zwykłym wytwarzaniem przedmiotów o określonej funkcji czy przeznaczeniu. Życie człowieka jest nieustannym współoddziaływaniem z otaczającym go środowiskiem, które jest dla niego czymś „danym”, a jednocześnie poddaje się jego świadomemu kształtowaniu. Wynika więc z tego, że tworzony przez niego świat jest czynnikiem sprawczym – zwrrotnie określa sposób jego funkcjonowania w tym świecie, zakres możliwości działania oraz relacje z innymi ludźmi i naturą (a zarazem możliwości ich przeprojektowania poprzez przekonstruowanie tego środowiska) (Willis 2006: 70–71).

Dostrzeżenie ontologicznego wymiaru designu wymaga zatem uświadomienia sobie, że projektując, powołujemy do życia nie rzeczy, lecz „światy”, w których rzeczy te są osadzone i legitymizowane (lub przeciwnie, zlekceważone i uznane za pozbawione sensu). Koncepcja ontologicznego projektowania stawia więc pytanie, jaka rzeczywistość (na przykład jak design definiuje rzeczywistość, co uznaje za realne, oczywiste, a co z niej wyklucza?) i jaki człowiek (na przykład traktowany jako jednostka czy członek zbiorowości, jak definiowana jest ta zbiorowość, wokół jakich praktyk społecznych zorganizowane jest jego życie?) są „tworzone” przez praktykę designu. Rzuca zarazem wyzwanie istniejącym nurtom designu, postulując jego radykalizację, tak aby stał się zdolny do projektowania nowych „światów” (a nie jedynie kolejnych wynalazków po prostu zwiększających atrakcyjność dominującego dotąd sposobu życia), odpowiadających na pilne zapotrzebowanie ekologicznego zrównowazenia i sprawiedliwości społecznej. Przedstawiona dalej problematyka ontologicznego wymiaru designu sygnalizuje właśnie ten wymiar zwrotności projektowania (narzucania określonego sposobu odnoszenia się do rzeczywistości i definiowania, co tak naprawdę „istnieje”), który wymaga refleksji nad wynikającymi z tego konsekwencjami i możliwościami.

¹ Pojęcie rzucenia określa specyfikę ludzkiego bycia, którego początkowe warunki nie są definiowane przez samą jednostkę, lecz odgórnie narzucone (Heidegger 2010: 237–243).

Poza Heideggerem ważny wkład w rozwój idei ontologicznego designu wniosła teoria aktora-sieci Brunona Latoura. Oprócz kanonicznego twierdzenia, zgodnie z którym za aktorów społecznych powinniśmy uznawać zarówno aktorów ludzkich, jak i nie-ludzkich, francuski badacz przedstawił specyfikę przebiegu adaptacji innowacji technicznych w społeczeństwie. Innowacje nie polegają po prostu na wdrożeniu rozwiązań technicznych, które następnie zostaną płynnie przyswojone przez społeczeństwo (na przykład ze względu na przewidzianą przez ich twórców praktyczność). Opierają się one raczej na złożonym procesie tworzenia powiązań między aktorami ludzkimi i nie-ludzkimi. Wymagają rozpoznania przyjętych praktyk społecznych i dostosowania się do nich (translacji), tak aby wprowadzone zmiany stały się czytelne dla odbiorców i zostały przez nich zaakceptowane. Zależność pozytywnego przyjęcia innowacji przez użytkowników sprawia, że nie można traktować tego typu usprawnień jako zamkniętych i przewidywalnych procesów. Jeżeli stabilność sieci powiązań aktorów ludzkich i nie-ludzkich nie będzie podtrzymywana, z czasem mogą one zostać zakwestionowane i odrzucone. Wobec tego innowacji nie można rozpatrywać wyłącznie w kategoriach nowatorskich rozwiązań technicznych, które będą działać niezależnie od społecznego kontekstu (Latour 2013: 18–21, 36–39).

Latour podjął się również refleksji nad problemem designu z punktu widzenia ANT. Pisze on, że do niedawna projektowanie miało przede wszystkim wymiar estetyczny, zapewniając przedmiotom atrakcyjny styl. Obecnie ma ono znacznie bardziej zbiorowy i polityczny wymiar, będąc obszarem dyskusji wokół możliwości tworzenia wspólnego świata. Jego potencjał ujawnia się w sytuacji potrzeby pilnego działania – globalnego kryzysu ekologicznego. Filozof określa design mianem postprometejskiej teorii działania, która wykracza poza projekty zmian o charakterze modernizacyjnym i rewolucyjnym (uniwersalne projekty całościowej zmiany społecznej). Wymaga ona powiązania tradycji inżynierskiej z zasadą ostrożności, która dostrzega groźbę niepożądanych konsekwencji śmiałych projektów transformacyjnych (w przeszłości i obecnie). Wobec tego projektowanie musi się opierać przede wszystkim na wiarygodnej ocenie potencjalnie szkodliwego wymiaru naszych działań, zdolności do interpretacji (zrozumienia złożoności problemów i formułowanych odpowiedzi) i prze-projektowywania (wykorzystywania i udoskonalania już istniejących rozwiązań) oraz uznaniu etycznego aspektu designu (jako działalności, która podlega moralnej ocenie ze względu na swoje konsekwencje dla różnych zbiorowości) (Latour 2008: 2–3, 6).

Przedstawiciele ontologicznego designu nawiązują do dorobku Latoura, wskazując na konieczność bliższego przyjrzenia się sprawczemu wymiarowi aktorów nie-ludzkich oraz złożoności, jaka wynika z ich oddziaływania. Dostrzegają ograniczenia technokratycznego rozumienia designu, które skupia się wyłącznie na technicznym nowatorstwie wynalazków, nie biorąc pod uwagę warunków ich społecznego zakorzenienia. Postulują też przekroczenie nowoczesnego podziału natura–kultura poprzez tworzenie hybrydowych rozwiązań opartych na współpracy aktorów ludzkich i nie-ludzkich (Latour 2011: 196–204). Radykalizują zarazem jego propozycje, poszukując konkretnych przykładów alternatywnych dróg modernizacji, które w innowacyjny sposób łączyłyby kwestię społecznego dobrobytu z ekologiczną równowagą.

/// Fry – design na rzecz epoki zrównowżenia

Punktem wyjścia stanowiska Tony’ego Fry’a jest założenie, że sam człowiek jako gatunek jest wynikiem projektowania. Jego ewolucja dokonała się dzięki rozwinięciu zdolności do operowania narzędziami i ich przeprojektowywania – to, co stworzyli, tworzyło również ich. Rozwój ludzkiej inteligencji jest efektem zaangażowania człowieka w twórcze przekształcanie przedmiotów, środowiska i komunikacji (a nie na odwrót). Fry, odwołując się do kluczowego znaczenia projektowania w ewolucji człowieka, uznaje, że obecnie design musi przybrać wymiar ontologiczny – wraz z przemianą naszego materialnego otoczenia przeprojektowaniu powinny zostać poddane nasze sposoby myślenia i funkcjonowania w świecie. Człowiek nie wynalazł technologii, ale w pewnym sensie został przez nią wynaleziony. Wobec tego nie znajduje się w centrum świata istot żywych (jako posiadacz wyjątkowych zdolności i *self-made man*), lecz musi dostrzec swoje powiązania z innymi aktorami społecznymi – zagrożenie, jakie dla nich stwarza oraz którego sam jest ofiarą (na przykład wywołanie zmian klimatycznych). Współczesnym zadaniem projektantów jest odnowienie tej rewolucyjnej roli designu, jaką odegrał on w ewolucji człowieka (Fry 2011a: 95–99).

Brytyjski filozof poddaje krytyce współczesny design jako dyscyplinę, która walenie przyczyniła się (i wciąż przyczynia się) do odbierania społeczeństwu przyszłości (*defuturing*), to znaczy – ograniczania dostępnego czasu i możliwych scenariuszy przyszłego rozwoju. Krytykując dominujące tendencje we współczesnym designie, wskazuje on, że nurt ten wciąż nie jest gotowy do zmierzenia się z katastrofalnymi konsekwencjami negacji przyszłości. Projektowanie rozumiane jest przede wszystkim jako wytwa-

rzanie estetycznych i użytecznych przedmiotów na sprzedaż, które ułatwiają życie, potwierdzając zarazem bezalternatywność naszego stylu życia (opartego na aktywnym wytwarzaniu i podtrzymywaniu nierównowagi ekologicznej i społecznej inercji). Zorientowanie designu na rynek ugruntowuje nas w terażniejszości, skłaniając do zwiększania efektywności „tego samego” (między innymi technologii zapewniających większą wygodę w życiu codziennym) w miejsce radykalnej zmiany myślenia o przyszłości (na przykład innej organizacji codzienności, gospodarki czy relacji ze światem przyrody) (Fry 2015: 12–13).

Krytycznych argumentów na temat ograniczeń współczesnego designu dostarcza jeden z uczniów i kontynuatorów brytyjskiego badacza, Cameron Tonkinwise. Wskazuje on, że ewolucja designu w stronę zakwestionowania nowoczesnej figury projektanta (oświeconego reformatora dostarczającego społeczeństwu pożądanых rozwiązań), prowadząca do bardziej uczestniczących modeli projektowania, wciąż nie jest zadowalająca. Dotyczy to trzech głównych nurtów: myślenia projektowego (*design thinking*), designu społecznie odpowiedzialnego (*social design*) i zrównoważonego designu (*sustainable design*). Pierwsze podejście zakłada, że rozwiązanie skomplikowanego problemu wymaga jego głębszego zrozumienia, bliskiej współpracy projektanta z użytkownikiem oraz odwołania się do różnych dyscyplin wiedzy. *Design thinking* stale jednak pozostaje mocno skomercjalizowaną aktywnością, która ma przede wszystkim na celu tworzenie bardziej atrakcyjnych, „przyjaznych w użyciu” towarów, wspierając w ten sposób dominujące style życia i praktyki biznesowe:

Bez względu na to, jak innowacyjny jest nowy kierunek strategiczny, który wynika z doradztwa w zakresie *design thinking*, propozycja nadal obejmowałaby działalność biznesową, z pracownikami pobierającymi od klientów opłaty za produkt-usługę. A taki program może być opłacalny tylko wtedy, gdy bieżące szkody społeczne i ekologiczne są uzewnętrzniane jako koszty. (Tonkinwise 2012, tłum. J.B.)

Drugim podejściem jest *social design*, który może się wydawać znacznie bardziej krytycznie zorientowaną działalnością twórczą. Perspektywa ta podejmuje wyzwanie uczynienia projektowania bardziej odpowiedzialnym wobec społeczeństwa, tak aby mogło zaproponować rozwiązanie konkretnych problemów społecznych (na przykład dotyczących osób starszych, wykluczonych). Praca projektanta polega tutaj na empatycznym zrozumieniu danej sytuacji i zaangażowaniu się w jego rozwiązanie.

Australijski badacz przekonuje jednak, że tak rozumiany design wciąż jest uwikłany w krótkowzroczną perspektywę – koncentrację na konkretnych problemach, które są wyjęte z szerszego kontekstu. Wraz z ich rozwiązaniem znika bowiem konieczność refleksji nad bardziej ambitnymi celami projektowania (na przykład globalnymi problemami ekologicznymi czy ekonomicznymi). W ten sposób społecznie zorientowany design może doprowadzić do pozytywnej zmiany społecznej, ale przypomina ona raczej działalność charytatywną, a nie radykalne projekty emancypacyjne (na przykład realizuje programy ekonomicznego upodmiotowienia osób wykluczonych bez szerszego zakwestionowania irracjonalności współczesnej gospodarki, która odpowiada za ich marginalizację) (Tonkinwise 2015: 87–88).

Zrównoważony design wyłonił się z kolei z ekologicznej krytyki konwencjonalnego podejścia do projektowania. Rozwijał się od lat 80. XX wieku w ramach oenztowskiego programu zrównoważonego rozwoju, który miał na celu zmniejszenie negatywnego oddziaływania systemu produkcji i konsumpcji na środowisko naturalne. Podobnie jak w przypadku społecznie odpowiedzialnego designu w miejsce szerokiego projektu emancypacyjnego ograniczał się on jedynie do konfrontacji z konkretnymi problemami – motywowaniem do bardziej ekologicznej produkcji i konsumpcji. W konsekwencji nie udało się w znaczący sposób wpłynąć na bardziej zrównoważony model funkcjonowania społeczeństw, komercjalizując ideę ekologiczności jako oznaki bardziej „odpowiedzialnej” i „przemysłanej” konsumpcji. Brakowało więc tutaj podejścia systemowego, które powiązałoby codzienne praktyki z szerszą transformacją systemu eksploatacji zasobów naturalnych, produkcji energii i towarów (Tonkinwise 2015: 87).

Fry, dostrzegając ograniczenia współczesnego designu, proponuje, aby stał się on przede wszystkim praktyką przekierowującą (*redirective practice*). Rola designu polegałaby zatem, po pierwsze, na adaptacji istniejących instytucji i technologii do wymogów zrównoważonej organizacji społeczeństwa i ekosystemu. Po drugie, wskazywałby on na te elementy, które nieuchronnie zagrażają tej równowadze i powinny zostać wyeliminowane. Po trzecie, zapewniałby projekty nowych rozwiązań, które wcześniej nie były dostępne, a znacznie lepiej niż obecne rozwiązania odpowiadają na nadchodzące kryzysy. Brytyjski badacz, nawiązując do Pierre’a Bourdieu, twierdzi, że przeprojektowaniu powinien zostać poddany ludzki *habitus* jako pewien system dyspozycji i oczekiwań, schematów myślenia oraz nieuświadamianych wcześniej sposobów działania, które sprzyjałyby epoce zrównoważenia (*sustaintment*) (Fry 2007: 6–10).

Terminem epoki zrównoważenia określa on świadomie zaprojektowaną transformację społeczeństwa w stronę zrównoważonej gospodarki, polityki i relacji międzyludzkich. Aby zrozumieć tę ideę, należy odnieść się do propozycji Fry’a w kwestii reformy designu jako dyscypliny akademickiej. Uznając całkowitą niezdolność istniejącego modelu edukacji do konfrontacji z problemami współczesności (ze względu na jego podporządkowanie potrzebom rynku i dominującym praktykom biznesowym, które legitymizują *status quo*), wskazuje on konkretne propozycje zmian. Opowiada się za podwyższeniem jakości nauczania poprzez większą różnorodność studentów i bardziej restrykcyjne wymogi przy rekrutacji (małe ośrodki skupiające prawdziwych pasjonatów w miejsce masowej produkcji absolwentów traktujących design jako dochodowy zawód). Celem edukacji akademickiej powinna być zdolność do dostrzegania procesów i powiązań (w miejsce statycznych przedmiotów) oraz rzeczywiście innowacyjnego przekształcania tego, co jest (w miejsce wymyślania nowych rzeczy, które nie dostarczają żadnych innowacyjnych rozwiązań służących innej przyszłości). Program studiów zapewniłby kompetencje w zakresie udoskonalania (*retrofitting*² – modyfikacji danego obiektu w celu jakościowej zmiany jego dotychczasowych funkcji i możliwości) obecnie dostępnych towarów i usług, głębokiego angażowania się w konkretne problemy w ramach badań w celu wynalezienia nowatorskich rozwiązań, kształtowania wyobraźni przyszłych projektantów pod kątem przyszłości. Zakładałby uwrażliwienie ich na czasowość i zmianę, ucząc projektowania i przeprojektowywania instytucji (na przykład więzień) oraz długofalowej refleksji nad przyszłością gatunku ludzkiego jako rezultatu świadomego projektowania. Tego rodzaju studia stymulowałyby również studentów do samodzielnych przedsięwzięć badawczych, w których ich wiedza i przekonania byłyby angażowane do tworzenia warunków dla pozytywnych zmian społecznych (Fry 2017a: 99–102).

Epoka zrównoważenia jest więc wizją przyszłości, która będzie się opierać na dwóch fundamentach. Z jednej strony na nowatorskim wykorzystaniu nauki i technologii, które będzie sprzyjać bardziej zrównoważonej organizacji życia społecznego. Z drugiej – zakwestionowaniu instytucji i praktyk, które pozostają w sprzeczności z ideą zrównoważenia (na przykład ekonomii opartej na forsownym wzroście), a co za tym idzie – wyłonieniu nowej kultury myślenia (oduczeniu się sposobów odnoszenia się do rzeczywistości, które odpowiadały za negację przyszłości) i wartości organizujących życie społeczne (Fry 2015: 65–66).

² Pojęcie to oznacza proces modyfikacji starego systemu, który wprowadza nowe rozwiązania technologiczne, zachowując zarazem oryginalną konfigurację.

Jednym z najciekawszych projektów wynikających z idei radykalizacji designu w stronę przyszłej epoki zrównoważenia jest przeprojektowanie miast (*metrofitting*³). W obliczu zmian klimatycznych życie w miastach będzie bowiem coraz bardziej problematyczne (przeludnienie, brak energii, wzrost temperatury w znaczący sposób obniżający jakość życia, zagrożenie zalaniem miast wraz z podnoszeniem się poziomu oceanów). *Metrofitting* wiązałby się więc z zapewnieniem miastom zdolności do funkcjonowania w niekorzystnych warunkach na nieznaną wcześniej skalę – wprowadzenia głębokich zmian ekonomicznych, politycznych i kulturowych. Już dzisiaj należy nakreślać ambitne wizje transformacji, które dostarczyłyby nowatorskich technologii organizacji przestrzeni miejskiej oraz społecznej reorganizacji tych ośrodków. Muszą one uwzględniać złożoność powiązań między środowiskiem naturalnym, możliwością wdrażania technologii w danych warunkach, uzyskiwania i redystrybucji zasobów oraz bardziej innowacyjnej organizacji politycznej danej wspólnoty miejskiej (demokratyzacja władzy, samoorganizacja, lokalna zrównoważona produkcja itd.).

Metrofitting wiąże się z przełomowymi projektami innowacyjnej przebudowy w stronę skonstruowania miast przyszłości, ale odpowiada również na potrzebę oceny ryzyka, które dotknie w przyszłości obszary najbardziej zagrożone w związku z katastrofą klimatyczną. Oznacza to wykorzystanie projektowania do ograniczenia jej negatywnych konsekwencji i znalezienia rozwiązań dla przyszłych (jeszcze niewidocznych, ale bardzo prawdopodobnych) problemów. Zadaniem designu byłoby wykorzystanie już dostępnych zasobów do innowacyjnej organizacji miast oraz wynalezienie nowatorskich narzędzi odpowiadających na przewidywane w przyszłości wyzwania (powraca tutaj wspomniana wcześniej rola designu jako praktyki przekierowującej). Reorganizacja miast wiązałaby się z wdrażaniem innowacyjnych projektów społeczno-technologicznych, na przykład w postaci upowszechnienia miejskiego rolnictwa czy przebudowy przestrzeni, która pozwoliłaby na ograniczenie negatywnych konsekwencji zmian klimatycznych (obniżenie temperatury w mieście poprzez połączenie materiałów budowlanych z zielenią). Tak rozumiany design nie polega zatem po prostu na zastosowaniu niezwykle nowatorskiej technologii, lecz wymaga powiązania jej z oddolną wiedzą i formami organizacji codzienności, które zmieniałyby miasto w dynamicznie funkcjonujący organizm (Fry 2011b: 436–438).

³ Pojęcie to odnosi się do zastosowania w kontekście miejskim idei *retrofitting*.

/// Tonkinwise – radykalnie zrównoważony design

Tonkinwise rozwija propozycje radykalizacji designu w postaci projektu „Transition Design” i podobnie jak Fry odwołuje się do krytycznego potencjału idei zrównoważenia (*sustainability*). Australijski badacz uważa, że celem projektowania jest wspieranie i ochrona ludzkich oraz przyrodniczych ekosystemów. Kluczowe znaczenie ma tutaj lokalne zakorzenienie (*place-based*) wdrażanych rozwiązań, które są zarazem powiązane z analogicznymi działaniami w skali globalnej (*globally networked solutions*). „Transition Design” (podobnie jak perspektywa Fry’ego) obejmuje dążenie zarówno do tworzenia nowatorskich wynalazków (umożliwiających znacznie bardziej atrakcyjną i zrównoważoną przyszłość), jak i próby poszerzania i powiązania ze sobą istniejących rozwiązań (na przykład wzmacnianie oddolnych inicjatyw bazujących przede wszystkim na innowacjach społecznych, a nie technologicznych). Zadaniem designu nie jest po prostu wynalezienie technologii, która pozwoli na proste „przejście” do nowej, zrównoważonej rzeczywistości (Kossoff, Tonkinwise 2015: 3–7).

Organizacja społeczna postrzegana jest tutaj jako żywy organizm, złożony z praktyk, nawyków, oczekiwań, które należy zrozumieć, zanim wdroży się określone innowacje prowadzące do modyfikacji dotychczasowej organizacji życia społecznego. Sformułowanie krytyki dominujących obecnie stylów życia oraz uznanie ich za podważające równowagę ekologiczną wydaje się niewystarczające. Należy jednocześnie zaproponować zmiany, które stworzyłyby realną alternatywę dla dotychczasowego sposobu życia. Zdaniem Tonkinwise’a radykalna transformacja społeczna może być wynikiem stopniowych kroków w stronę krytycznego udoskonalania dostępnych już dziś usług (*service design*) oraz eksperymentowania nad reorganizacją praktyk społecznych danej zbiorowości (*social innovation*). Każde z tych działań nie byłoby celem samym w sobie (na przykład ulepszanie towarów w celu podniesienia ich wartości rynkowej czy budowa zamkniętych utopijnych wspólnot), lecz tworzyłoby warunki dla emancypacyjnego powiązania innowacyjnych technologii z innowacyjnymi praktykami społecznymi (Kossoff, Tonkinwise 2015: 9–10).

Nawiązując do opisanej wcześniej krytyki designu głównego nurtu, „Transition Design” określa się również jako radykalnie zrównoważony design (*radical sustainable design*). Tonkinwise, krytykując zbyt zawężony horyzont działalności zwolenników zrównoważonego designu, przekonuje, że zrównoważenie nie polega po prostu na ograniczaniu negatywnych konsekwencji wynikających z projektowania, lecz wymaga aktywnego tworzenia

warunków dla tej wartości. To z kolei oznacza konieczność powiązania ze sobą różnych działań w długofalowy program transformacji, czego przykładem jest jego idea projektowania poprzez demontaż (*design away*) jako jeden z najważniejszych celów radykalnie zrównoważonego designu (Tonkinwise 2013a).

Jego zdaniem dyskusja na temat roli projektowania powinna się zacząć od pytania o jego sens i związane z nim konsekwencje. Z takiego punktu widzenia działanie projektanta można postrzegać nie jako stwarzanie, lecz unicestwianie i narzucanie określonej wizji świata, która ujawnia się w skonstruowanej rzeczy. Innowacja może więc mieć niszczycielski wymiar – dany produkt jest usytuowany w ekosystemie przedmiotów (świecie rzeczy powiązanych z innymi rzeczami – na przykład urządzeń mobilnych, które do pełnej funkcjonalności wymagają najbardziej aktualnych wersji powiązanych z nimi urządzeń). Tak rozumiane projektowanie ma wysoce niezrównoważony charakter – innowacja prowadzi bowiem do zakwestionowania użyteczności dotychczasowego ekosystemu rzeczy (używane dotąd towary tracą swoją żywotność i przydatność w obliczu pojawienia się nowego, nieco bardziej funkcjonalnego od tego poprzedniego przedmiotu). W ten sposób technologiczna innowacyjność wyjątkowo aktywnie wspiera i legitymizuje styl życia oparty na ekologicznej nierównowadze (potrzebie posiadania wciąż nowych towarów), ponieważ te używane dotychczas stają się niewystarczająco produktywne i satysfakcjonujące (Tonkinwise 2013b).

Design tworzy warunki dla pewnych sposobów postępowania, ograniczając zarazem inne możliwe jego formy. Nasze oczekiwania względem danego przedmiotu kształtują nasz stosunek do otaczającej rzeczywistości (na przykład poprzez normy wygody wynikające z użytkowania danego, bardziej funkcjonalnego przedmiotu, które przenikają do pozostałych sfer życia). Pojawia się wówczas potrzeba dostosowania wszystkich otaczających nas przedmiotów do zasady maksymalnej funkcjonalności i przystępności użytkowania (na przykład coraz większa powszechność bezprzewodowego Internetu w miejscach publicznych i związane z nim udogodnienia skłaniają człowieka do traktowania wszystkich przestrzeni w kategoriach nieustannej aktywności). W ten sposób nowatorski technologicznie projekt w postaci ogólnodostępnego Internetu w określony sposób ukierunkowuje nasz sposób doświadczenia świata (prymat mobilnej komunikacji, mobilnej pracy, zabawy w świecie wirtualnym – nawet w tych przestrzeniach, które do niedawna były raczej obszarem nieinstrumentalnych interakcji, na przykład teatr, poczekalnia) (Tonkinwise 2013b).

Tonkinwise uważa, że to właśnie dzięki designowi jesteśmy przyzwyczajeni do posiadania zbyt wielu rzeczy. Krytyczna refleksja nad designem powinna zatem uwzględniać ekologiczne i społeczne koszty zaprojektowanych przedmiotów (pozornie trywialnym przykładem takiego urządzenia może być dmuchawa do liści⁴), które poprzez samo swoje istnienie legitymizują niezrównoważony sposób życia i korzystania z rzeczy. Celem działalności projektanta jest więc analiza, jakie projekty należy zdemonstrować lub przekonstrować (ograniczając częstotliwość ich użytkowania lub zwiększając efektywność istniejących afordancji), mając świadomość ich sprawczej (negatywnej) roli w kształtowaniu rzeczywistości. Krytyczna rola projektanta polega również na uniemożliwianiu realizacji pewnych projektów, które najprawdopodobniej będą stać w sprzeczności z ideą zrównoważenia (na przykład stawiających estetykę i fizyczną atrakcyjność ponad koszty ekologiczne) (Tonkinwise 2013b).

Projektowanie zorientowane na zrównoważenie musi się wiązać z głęboką zmianą naszej relacji z otaczającymi nas przedmiotami (na przykład zmniejszać zapotrzebowanie na większą liczbę produktów poprzez połączenie różnych funkcji w jednym) i wykorzystywać materialne otoczenie w nowatorski sposób – między innymi poprzez tworzenie przestrzeni, które maksymalizują funkcjonalność danego produktu (uzyskanie bardzo energooszczędnej lodówki dzięki wbudowaniu jej w chłodne otoczenie mieszkania). W ten sposób tworzenie rzeczy i kwestionowanie zasadności konstruowania innych może pozytywnie wpłynąć na zmianę naszego sposobu funkcjonowania w świecie. Wylimitowanie złego produktu wiąże się ze zmianą oczekiwań i zapotrzebowania na nowe produkty (na przykład zakwestionowanie centralnej roli posiadania samochodu jako indywidualnego środka transportu przez stworzenie alternatywnych usług przewozowych, kierujących nas w stronę nowych sposobów organizacji i doświadczania codzienności) (Tonkinwise 2013b).

Tego rodzaju projektowanie różni się od dominującego obecnie rozumienia designu, to znaczy zorientowanego na sprzedaż konkretnych towarów. O ile w obu przypadkach celem jest maksymalizacja efektywności, o tyle jedynie radykalnie zrównoważony design krytycznie przygląda się przyszło-

⁴ Dmuchawa do liści może być traktowana jako szkodliwa innowacja, ponieważ jest ona typowym elementem niezrównoważonego stylu życia (mieszkańców domów na przedmieściach zainteresowanych dostosowaniem się do określonych wzorców porządku na swoich podwórkach i chroniących się w pojedynkę przed atakującym ich „chaosem natury”). Jej używanie pociąga za sobą negatywne konsekwencje w postaci intensywnego hałasu, emisji spalin oraz zwiększania zawartości pyłów w powietrzu. Dmuchawa do liści, skłaniając do „zrobienia porządku” z otoczeniem, uniemożliwia alternatywne scenariusze radzenia sobie z nadmiarem liści (wkomponowanie ich w krajobraz, zgrabienie ich i wykorzystanie do kompostowania). Por. Dudley 2016.

ści i jest w stanie podważyć zasadność drogi, jaka przywiodła nas do nierównoważonego sposobu życia i projektowania: czy innowacje techniczne mogą aktywnie zmniejszać zużycie zasobów i zakwestionować politykę forsownego wzrostu? Czy aby żyć lepiej, należy produkować coraz więcej?

Tonkinwise, podążając za sygnalizowanym przez Latoura problemem złożoności związanej ze społeczną adaptacją rozwiązań technicznych, zwraca uwagę na konieczność uwzględnienia roli materialności w projektowaniu. Ze względu na to, że technologia i społeczeństwo nie istnieją obok siebie, należy badać, jak rzeczy współdziałają z ludźmi, aby tworzyć przedmioty nastawione na skuteczną współpracę między nimi. Trzeba poszukiwać stabilnych powiązań między aktorami ludzkimi i nie-ludzkimi, które zapobiegłyby nietrafionym innowacjom technicznym, które mimo swojego nowatorstwa nie zdołały zakorzenić się w społecznych praktykach. Radykalnie zrównoważony design domaga się odrodzenia utopii w postaci wzięcia odpowiedzialności za przyszłość, przyczyniającego się do stworzenia świata znacznie lepszego od tego zastanego przez nas. Australijski badacz krytykuje w tym miejscu ograniczenia dwudziestowiecznego designu, który stawiając przed sobą niezwykle ambitne cele (na przykład Bauhaus Waltera Gropiusa), przekształcił projektowanie w zestandaryzowaną produkcję na potrzeby ahistorycznego i abstrakcyjnego człowieka (Tonkinwise 2015: 88).

W odróżnieniu od dominujących dotąd wizji designu, skoncentrowanych na ogół na konkretnych projektach, celem „Transition Design” jest długofalowy program działań zorientowanych na rozwiązywanie zawilych problemów (*wicked problems*). Ich specyfika polega na tym, że zwykle nie są one w pełni zrozumiałe i mają wiele możliwych rozwiązań – trudno jednak ocenić, które z nich będzie lepsze, i należy liczyć się z tym, że ich wdrożenie wywoła kolejne problemy. Rola projektanta zbliża się w tym miejscu do roli badacza społecznego. Jego zadaniem jest maksymalne zbliżenie się do badanego problemu i poznanie pełnej złożoności, w jakiej jest on osadzony. Obecność kwestii złożoności oznacza, że tego rodzaju projektowanie musi być zdolne do ciągłej modyfikacji własnego programu w sytuacji każdorazowego wyłonienia się nowych okoliczności. Wiąże się także z potrzebą konfrontacji z problemem sprzężenia zwrotnego – każda innowacja może bowiem pociągać za sobą nieprzewidywane konsekwencje, które będą wymagać sformułowania na nowo celów przy planowaniu kolejnych kroków (na przykład oceny, czy nie pojawiły się nowe, niedostępne wcześniej możliwości działania)⁵.

⁵ Podkreślając znaczenie złożoności w projektowaniu, krytykuje on zawężoną perspektywę społecznej popkultury, a konkretnie serialu *Black Mirror* (antycypującą mroczne scenariusze przyszłości

Ze względu na to, że design nie sprowadza się jedynie do tworzenia materialnych artefaktów, innowacje technologiczne muszą wziąć pod uwagę konieczność dostosowania się do istniejących umiejętności i znaczeń oraz zaangażować się w tworzenie nowych – nowe narzędzia muszą stać się przystępne w użytku i wejść do życia codziennego. Obecna infrastruktura i społeczne praktyki (nawyki, zdolności i oczekiwania) mogą tymczasem blokować sukces radykalnie zrównoważonej innowacji technologicznej. Wobec tego należy eksperymentować z tego rodzaju projektami przynajmniej na niewielką skalę (na przykład lokalne inicjatywy podejmowane przez małą społeczność) (Tonkinwise 2015).

/// Manzini – projektowanie społecznych innowacji

Australijski teoretyk designu wskazuje, że tak rozumiany program przejścia do bardziej zrównoważonego społeczeństwa jest już urzeczywistniony, czego najbardziej wyrazistym przykładem jest aktywność społeczno-badawcza włoskiego badacza Ezia Manzini. Punktem wyjścia jego stanowiska jest założenie, że projektowanie to powszechna umiejętność, która pozwala zwykłym ludziom przekształcać swoje otoczenie. Wykorzystując wiedzę potoczną i dokonując krytycznej oceny rzeczywistości, podejmują oni zbiorowe działania na rzecz przezwyciężenia istniejących problemów lub udoskonalenia dotychczasowego sposobu organizacji ich codzienności (*diffuse design*). Przykładem tego rodzaju aktywizmu są pozornie niewielkie (i trywialne) zmiany, które mogą z czasem doprowadzić do szerszej innowacji społecznej – refleksji nad otoczeniem, stworzenia nowych więzi społecznych (na przykład ogrodnictwo partyzanckie – oddolna samoorganizacja lokalnej społeczności na rzecz pielęgnowania terenów zielonych, które nie są ich własnością). Projektowanie może mieć również odgórnny charakter (na przykład zapoczątkowany przez Carla Petriniego ruch *slow food*), nawołując do wprowadzenia pożądanых zmian, które mają wielowymiarowy charakter (dbałość o smak żywności, ochrona lokalnych społeczności i tradycji kulturowych przed ekspansją globalnego rynku, dążenie do bardziej ekologicznej produkcji).

Manzini, doceniając znaczenie tego rodzaju przedsięwzięć, postuluje pogłębienie nowatorskich praktyk transformacyjnych poprzez włączenie

zdominowanej przez innowacje technologiczne). Społeczeństwa przyszłości przedstawione są tam jako bardzo podobne do współczesnych – oparte na tych samych wartościach, zwyczajach i problemach (tak jakby nowatorskie technologie zupełnie nie wpłynęły na ludzką podmiotowość i sposób odnoszenia się do rzeczywistości). Por. Tonkinwise 2019.

do tej działalności ekspertów z zakresu projektowania. Projekt ten („DESIS – Design for Social Innovation and Sustainability”) zakłada, że celem designu powinno być stymulowanie zmian społecznych na poziomie lokalnym (łącznie ze sobą wiedzę laików i specjalistów), które następnie mogłyby wyłonić szerszą, nieprzewidzianą wcześniej zmianę systemową (na przykład gospodarka oparta na postkapitalistycznej dystrybucji zasobów i wspólnotowych wartościach) (Manzini 2014: 58–60, 65–66).

Włoski badacz odwołuje się do idei rozproszonej sprawczości (*distributed agency*). Głosi ona, że społeczeństwo jest kształtowane nie przez celowe działania jednostek (na przykład ekspertów), lecz złożony układ aktorów ludzkich i nie-ludzkich (działania zwykłych ludzi, specjalistyczna wiedza, technologia oraz jej zdolność do adaptacji w danym otoczeniu). Znaczenie rozproszonej sprawczości należy uwzględnić przy próbach kształtowania społecznych innowacji, których powodzenie zależy od zapewnienia właściwych powiązań między codziennymi praktykami i zaawansowaną wiedzą technologiczną. Zdaniem włoskiego teoretyka designu społeczna innowacja opiera się na budowie systemu socjo-technicznego⁶. Eksperti w zakresie projektowania poznają specyfikę problemu lokalnej społeczności, badając sposób jej organizacji. Ich celem jest stworzenie odpowiedniego środowiska (społecznego, gospodarczego i technologicznego) dla pożądanых praktyk społecznych. Następnie dokonują przekładu tej specjalistycznej wiedzy na niespecialistyczny język laików. Właściwe otoczenie techniczne odgrywa tutaj kluczową rolę w pomyślnej realizacji tego przedsięwzięcia, ale trzeba pamiętać, że nie będzie ona możliwa bez zaangażowania społeczności (gotowości do przyjęcia nowych praktyk i wartości oraz zrozumienia nowych uwarunkowań technicznych) (Manzini 2015: 24, 39–40).

„Design for Social Innovation and Sustainability” może być traktowany jako pragmatyczna odpowiedź na kryzys (państwa, gospodarki, klimatu itd.) i forma samoobrony danej społeczności przed jego negatywnymi konsekwencjami. Przedsięwzięcie to można jednak postrzegać w szerszej perspektywie jako projekt systemowej zmiany opartej na rozproszonych formach społecznej organizacji, alternatywnych wobec tej dominującej. Globalna zmiana nie polega tutaj na wprowadzeniu uniwersalnego rozwiązania, lecz upowszechnianiu lokalnie zakorzenionych społecznych innowacji, które będą utrzymywać pewne wspólne wartości (na przykład eko-

⁶ Taki zapis pojęcia wynika z tego, że nie jest ono równoznaczne ze swoim klasycznym znaczeniem (socjotechnika) jako odgórných i instrumentalnych ingerencji specjalistów w celu reorganizacji sposobu funkcjonowania danej społeczności. Bliżej mu do tradycji partycypacyjnych badań w działaniu, w ramach których badacze współpracują z badanymi, wzajemnie wymieniając się wiedzą, aby zrozumieć złożony problem. Por. Afeltowicz, Pietrowicz 2013.

logiczność, demokratyczność, pomoc wzajemna). Powstanie wówczas wielopoziomowa sieć instytucji opartych na społeczno-technologicznych innowacjach, które będą się wzajemnie wspierać. Scentralizowane systemy będą mogły ustąpić miejsca bardziej stabilnym i efektywnym systemom rozproszonym – sieci powiązanych ze sobą, względnie autonomicznych elementów mających dostęp do szerszych sieci (poziom lokalny, regionalny i globalny). Krytyczna infrastruktura i usługi (wody, żywności, energii) jest tutaj usytuowana w ramach lokalnie zakorzenionych instytucji, które są ze sobą powiązane, tworząc wielowymiarową, rozproszoną strukturę (Manzini 2015: 16–19, 21, 72–73).

Przykładem takiej wizji lokalnie zakorzenionej globalnej transformacji jest sformułowana przez Manzinię idea rezylientnych wspólnot (systemów socjo-technicznych). Wymagałyby one powiązania społecznych i technicznych innowacji, tak aby zapewnić tym społecznościom elastyczność i adaptacyjność w obliczu nieprzewidzianych wydarzeń. Sposób funkcjonowania rezylientnych wspólnot byłby odporny na błędy (*error-friendly*) – błędne decyzje i działanie nie prowadziłyby do katastrofalnych konsekwencji (zanieczyszczenie lokalnego ekosystemu, odcięcie dostępu do energii), lecz stanowiłyby szansę na przemyślenie tego, co robić w podobnych sytuacjach. Ich sieciowa struktura pozwoliłaby zapobiec katastrofalnym konsekwencjom splotu niesprzyjających uwarunkowań i nieadekwatnych kroków podjętych w celu ich przezwyciężenia. Ma to szczególne znaczenie w obliczu nadchodzących dekad wielowymiarowego kryzysu, którego rozwiązanie będzie wymagać nie tylko bardziej ekologicznego postępowania, ale także globalnej kooperacji na rzecz odnowy ekosystemu (na przykład nowatorskiego systemu gospodarowania zasobami) (Manzini 2012: 57–60).

/// Czy Globalne Południe potrafi projektować?

Opisane przykłady uwzględnienia ontologicznego wymiaru designu najczęściej odnoszą się do uwarunkowań świata zachodniego (choćby podkreślają globalny wymiar tego przedsięwzięcia). Tony Fry uzupełnia tę lukę, ukazując potrzebę analizy specyfiki i różnorodności procesów transformacyjnych na Globalnym Południu, które również odnoszą się do problematyki designu⁷. Dotyczy to kwestii dekolonizacji koncepcji rozwoju społecznego (rozwój zależny peryferyjnych gospodarek był efektem za-

⁷ Szerszą analizę rozwoju designu na Globalnym Południu przedstawił kolumbijski antropolog Arturo Escobar (2018), ale ze względu na jej obszerność jego praca nie jest omawiana w niniejszym artykule.

chodniego projektu modernizacyjnego, który nie doprowadził do emancypacji miejscowych społeczeństw). Odpowiedzią na te ograniczenia jest synteza emancypacyjnych rozwiązań wywodzących się ze świata zachodniego z rdzennymi doświadczeniami i praktykami społecznymi. W miejsce idealizowania peryferii (na przykład społeczności rdzennych) jako obszaru nieskałanego zachodnią cywilizacją przemysłową potrzeba projektowania, które będzie miało charakter usytuowany – zakorzeniony w danym kontekście i wzmacniający wyzwolńczy potencjał już istniejących praktyk i rozwiązań (między innymi alternatywne gospodarowanie zasobami). Ze względu na to, że ontologiczny design zwraca szczególną uwagę na lokalne zakorzenienie konkretnych przedsięwzięć i splecenie ich z miejscowymi praktykami społecznymi, działalność projektowa nie może się opierać na prostym przenoszeniu na peryferie rozwiązań pomyślnie zrealizowanych na Zachodzie (na przykład projektowanie miast uwzględniające problemy społeczności Południa). Dotyczy to zwłaszcza przekonania o kluczowej roli zaawansowanej technologii w radykalnym polepszeniu warunków życia społeczeństwa w najbliższej przyszłości.

Fry zwraca w tym kontekście uwagę na szczególne kompetencje i doświadczenia Południa w zakresie społecznej samoorganizacji na rzecz przetrwania w obliczu niesprzyjających uwarunkowań – możliwej dzięki silnym więzom społecznym i rozwiniętym mechanizmom pomocy wzajemnej (opierających się głównie na innowacjach społecznych, a nie technologicznych). Odnosi się to również do powszechnej wśród tych społeczności umiejętności przywracania funkcjonalności używanym przedmiotom, które odzyskują wartość użytkową, zmniejszając zarazem zapotrzebowanie na nowe (na ogół znacznie trudniej dostępne niż w świecie zachodnim). Zdaniem brytyjskiego badacza Globalne Południe poprzez tego rodzaju innowacje (rozwijane też w strukturach akademickich) mogłoby wnieść istotny wkład w szerszą transformację dotychczasowych praktyk społecznych (na przykład odejście od hiperkonsumpcji przez upowszechnienie się bardziej zrównoważonego stosunku do towarów, formy rządzenia oparte na autonomii i partycypacji oraz rdzennych tradycjach politycznych) (Fry 2017b: 4, 11, 16, 26).

Madina Tlostanova uzupełnia stanowisko brytyjskiego badacza. Wskazuje, że kiedy mówimy o dekolonialnym projektowaniu (*decolonial design*), powinniśmy odejść od przyznawania technologii nie tylko nadrzędnej, ale także jednoznacznie pozytywnej roli. Przesadna koncentracja na wymiarze technologicznym designu przesłania nam egzystencjalny wymiar tego procesu. W projektowaniu nie chodzi po prostu o instrumentalną przebudowę

naszego otoczenia, lecz przede wszystkim o głębokie przemyślenie naszego miejsca w świecie (potrzeb, pragnień i oczekiwań), które w przypadku społeczności Południa są powiązane z lokalnymi kosmologiami i epistemologiami. Wymaga to dostrzeżenia wielości światów (*pluriversality*), opierających się na relacjach ze światem przyrody (na przykład biocentrycznych) oraz wizjach podmiotowości (niedualistycznych, nieantropocentrycznych) alternatywnych w porównaniu do swoich zachodnich odpowiedników. Celem projektowania może być nie tylko radykalny zwrot w stronę przyszłości, lecz również odnowa przeszłości w postaci rdzennych form organizacji życia społecznego. W ten sposób pozwala ono sprowincjonalizować zachodnią wizję designu i ukazać ją jako jeden z wielu możliwych programów reorganizacji życia społecznego (a nie uniwersalną matrycę postępowej zmiany społecznej). Design odgrywa więc tutaj kluczową rolę w odrodzeniu kulturowym zmarginalizowanych społeczności, uzupełniając i równoważąc zarazem zachodnie wizje emancypacyjnego projektowania (opartego na zachodnich ontologiach i epistemologiach, które wcale nie są uniwersalne) (Tlostanova 2017: 52–55, 59–60).

/// Podsumowanie

Wszyscy opisani w artykule badacze designu domagają się głębokiej rekonstrukcji tej dziedziny w stronę odnowy i odzyskania przyszłości. Przyjmują perspektywę krytyczną, zwracając uwagę na aktywne współtworzenie przez dominujące podejścia do projektowania warunków dla społecznej i ekologicznej dezorganizacji (a w najlepszym wypadku niezdolność do konfrontacji ze złożonością współczesnych problemów). W konsekwencji domagają się nowego paradygmatu designu, który wiązałby się z wielowymiarowym procesem transformacji społecznej – wykorzystania technologii (świadomego projektowania) jako narzędzia emancypacji, odnoszącego się do różnych sfer życia (gospodarki, polityki, klimatu, kultury itd.). Wszyscy ci badacze utożsamiają się z ponowoczesną i/lub postkolonialną krytyką nowoczesnej wizji społecznej emancypacji (między innymi oddolna samoorganizacja polityczna w miejsce działalności partyjnej czy rewolucyjnej, nadrzędność lokalnie zakorzenionej wiedzy i praktyk nad uniwersalnymi programami zmiany, brak pełnego zaufania do innowacji technologicznych jako oczywistego źródła emancypacji).

Takie stanowisko wynika także z rozczarowania nowoczesnym designem, który ich zdaniem (mimo swoich utopijnych dążeń) zbyt często koncentrował się na odgórnej realizacji programów całościowej zmiany

społecznej, wykorzenionych z konkretnego kontekstu społecznego. Innymi słowy, uprzywilejowywał techniczną skuteczność kosztem społecznej innowacji, która jest niezbędnym elementem głębokiej, włączającej i trwalej reorganizacji danego społeczeństwa. Wobec tego ontologiczny design podkreśla raczej potencjał niewielkich przedsięwzięć, które poprzez oddolną przebudowę materialnego otoczenia – przy wykorzystaniu specjalistycznej wiedzy – mogą wyzwolić nowatorskie praktyki społeczne i głębszą zmianę społeczną. Te oddolne działania powiązane są z refleksją nad możliwością wykorzystania designu do przekonstruowania niemożliwych do utrzymania w dłuższej perspektywie stylów życia zakorzenionych w otaczających nas przedmiotach i budowy bardziej zrównoważonego ekosystemu rzeczy.

Koncepcja ontologicznego designu pozostaje ciekawym dopełnieniem akceleracjonizmu – stanowiska, które podejmuje bardzo podobną problematykę (możliwości i ograniczeń technologii w kształtowaniu postępowych procesów transformacyjnych), proponując zarazem konkurencyjne wobec niego strategie działania. Akceleracjonizm zakłada, że zadaniem ruchów emancypacyjnych jest nie tylko zwrócenie się w stronę możliwości oferowanych przez technologię (co akceptują również zwolennicy ontologicznego designu), ale też uniwersalizacja i maksymalizacja jej potencjału. W miejsce lokalnie zakorzenionych prób udoskonalenia społecznej organizacji akceleracjoniści proponują kontrhegemoniczne przechwycenie i realizację idei stanowiących obecnie ideologię postfordowskiego kapitalizmu (na przykład automatyzacja pracy znacząco poszerzająca zakres czasu wolnego i warunki dla powszechnego dobrobytu, dekarbonizacja gospodarki dzięki innowacjom technologicznym, rozwój alternatywnych źródeł energii) (Srnicek, Williams 2019: 142–152, 295–302). Mogliby w ten sposób rzucić wyzwanie zwolennikom ontologicznego designu, pytając, czy niektóre ich propozycje rzeczywiście są aż tak radykalne. W jakich warunkach lokalne inicjatywy wykorzystujące projektowanie do oddolnych zmian społecznych przekształcą się w globalną kontrhegemonię – czy nie zostaną na poziomie lokalnego oporu? Czy ograniczone zaufanie do technologii jako źródła emancypacji nie stanowi bariery dla radykalnie krytycznego i utopijnego myślenia – czy nie zostanie przelicytowane przez współczesnych wizjonerów postfordyzmu i uznane za zbyt zachowawcze? Czy społeczne innowacje będą rzeczywiście skuteczne i wystarczające przy zbyt ograniczonym rozwoju technologii – w jakim stopniu społeczne innowacje faktycznie poprawią jakość życia i zmniejszą zależność od przymusu ekonomicznego?

W opozycji do opisanych w tym artykule stanowisk argumentowanie przez akceleratorystów na rzecz uniwersalności (zmian całościowych i powszechnych) wydaje się racjonalną strategią, która pozwoliłaby uniknąć porażki dotychczasowych ruchów emancypacyjnych (niezdolność do przekształcenia neoliberalnego zdrowego rozsądku społeczeństwa, uwięzienie na poziomie lokalnym, zmarginalizowanie przez główny nurt gospodarki i polityki), otwierając się zarazem na próby jej dookreślenia – na przykład feministyczne (por. Baker 2018). Spór ten wciąż pozostaje nierozstrzygnięty – obie jego strony pytają bowiem o możliwość głębokiego przekształcenia sposobu funkcjonowania społeczeństwa w obliczu współczesnych wyzwań dzięki projektowaniu (i technologii) oraz wymyślenia alternatywnej przyszłości, która byłaby krytyczną rekonstrukcją naszych praktyk i materialnego otoczenia.

Bibliografia:

- /// Afeltowicz Ł., Pietrowicz K. 2013. *Maszyny społeczne. Wszystko ujdzie, o ile działa*, PWN.
- /// Baker S.E. 2018. *Post-Work Futures and Full Automation: Towards a Feminist Design Methodology*, „Open Cultural Studies” 2, nr 1, s. 540–552.
- /// Dudley D. 2016. *The Devil's Hair Dryer*. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2016-11-03/the-case-against-leaf-blowers>; dostęp: 10.06.2022.
- /// Ehrenfeld J. 2009. *Sustainability by Design*, Yale University Press.
- /// Escobar A. 1995. *Encountering Development: The Making and Unmaking of the Third World*, Princeton University Press.
- /// Escobar A. 2018. *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*, Duke University Press.
- /// Fry T. 2007. *Redirective Practice: An Elaboration*, „Design Philosophy Papers” 5, nr 1, s. 5–20.
- /// Fry T. 2011a. *Time and the Political: Post-Urban Futures, Chronophobia and Unsettlement*, „Design Philosophy Papers” 9, nr 2, s. 93–101.
- /// Fry T. 2011b. *Urban Futures in the Age of Unsettlement*, „Futures”, nr 43, s. 432–439.

- /// Fry T. 2015. *Whither Design/Whether History*, [w:] T. Fry, C. Dilnot, S. Stewart, *Design and the Question of History*, Bloomsbury, s. 1–130.
- /// Fry T. 2017a. *Design after Design*, „Design Philosophy Papers” 15, nr 2, s. 99–102.
- /// Fry T. 2017b. *Design for/by the Global South*, „Design Philosophy Papers” 15, nr 1, s. 3–37.
- /// Gibson-Graham J.K. 2006. *A Postcapitalist Politics*, University of Minnesota Press.
- /// Gibson-Graham J.K., Cameron J., Healy S. 2013. *Take Back the Economy: An Ethical Guide for Transforming Our Communities*, University of Minnesota Press.
- /// Heidegger M. 1977. *Pytanie o technikę*, [w:] tegoż, *Budować, mieszkać, myśleć. Eseje wybrane*, tłum. K. Michalski i in., Czytelnik, s. 224–255.
- /// Heidegger M. 2010. *Bycie i czas*, tłum. B. Baran, PWN.
- /// Hester R. 2006. *Design for Ecological Democracy*, MIT Press.
- /// Kossoff G., Tonkinwise C. 2015. *Transition Design Provocation*, „Design Philosophy Papers” 13, nr 1, s. 3–11.
- /// Latour B. 2008. *A Cautious Prometheus: A Few Steps Toward a Philosophy of Design*, [w:] *Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society*, Universal Publishers, s. 2–10.
- /// Latour B. 2011. *Nigdy nie byliśmy nowoczesni. Studium z antropologii symetrycznej*, tłum. M. Gdula, Oficyna Naukowa.
- /// Latour B. 2013. *Technologia jako utrwalone społeczeństwo*, tłum. Ł. Afeltowicz, „Avant: Trends in Interdisciplinary Studies” 4, nr 2, s. 17–49.
- /// Laurel B., red. 2003. *Design Research: Methods and Perspectives*, MIT Press.
- /// Manzini E. 2012. *Error-Friendliness: How to Deal with the Future Scarcest Resource: The Environmental, Social, Economic Security. That is, How to Design Resilient Socio-Technical Systems*, „Architectural Design” 82, nr 4, 56–61.
- /// Manzini E. 2014. *Making Things Happen: Social Innovation and Design*, „Design Issues” 30, nr 1, s. 57–66.
- /// Manzini E. 2015. *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*, MIT Press.

- /// Michalski K. 1978. *Heidegger i filozofia współczesna*, PIW.
- /// Mignolo W. 2000. *Local Histories/Global Designs*, Princeton University Press.
- /// Srnicek N., Williams A. 2019. *Wymyślając przyszłość. Postkapitalizm i świat bez pracy*, tłum. E. Bińczyk, J. Guzyński, K. Tarkowski, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- /// Thackara J. 2004. *In the Bubble: Designing in a Complex World*, MIT Press.
- /// Tlostanova M. 2017. *On Decolonizing Design*, „Design Philosophy Papers” 15, nr 1, s. 51–61.
- /// Tonkinwise C. 2012. *Design Transition Expert Interview*. <https://dasaufnahme.wordpress.com/2013/11/09/design-transitions-expert-interview/>; dostęp: 10.06.2022.
- /// Tonkinwise C. 2013a. *It's Just Going to Be a Lotta Hard Work – Four Problematic and Five Potential Ways of Accomplishing Radical Sustainability Innovation*. https://www.academia.edu/3844727/Its%20Just%20Going%20to%20be%20a%20Lotta%20Hard%20Work%20Radical_Sustainability%20Innovation; dostęp: 10.06.2022.
- /// Tonkinwise C. 2013b. *Design Away: Unmaking Things*. <https://www.academia.edu/3794815/Design%20Away%20Unmaking%20Things>; dostęp: 10.06.2022.
- /// Tonkinwise C. 2015. *Design for Transitions – from and to What?*, „Design Philosophy Papers” 13, nr 1, s. 85–92.
- /// Tonkinwise C. 2019. *Creating Visions of Futures Must Involve Thinking through the Complexities*, SpeculativeEdu. <http://speculativeedu.eu/interview-camerontonkinwise/>; dostęp: 10.06.2022.
- /// Willis A.M. 2006. *Ontological Designing – Laying the Ground*, „Design Philosophy Papers” 4, nr 2, s. 69–92.

/// **Abstrakt**

Współczesna refleksja nad designem postuluje bardziej radykalną zmianę sposobu myślenia o projektowaniu. Poza konwencjonalną krytyką uwikłania designu w logikę zysku i legitymizację kapitalistycznej organizacji

życia społecznego zwraca się również uwagę na ograniczenia wynikające z zakorzenienia tej aktywności w europocentrycznej i kartezjańskiej ontologii. Opisaną w tekście teoretycy designu (Anne-Marie Willis, Ezio Manzini, Tony Fry, Cameron Tonkinwise, Madina Tlostanova) w analogii do współczesnej debaty w ramach nauk społecznych wokół sprawczości „niewidzialnych aktorów” (między innymi nie-ludzi, natury i przestrzeni) poszukują innej perspektywy rozpatrywania relacji między twórcą a projektowanym przez niego światem. Coraz większy nacisk kładzie się na to, że praktyka projektowania nie jest jedynie indywidualnym aktem tworzenia. Można ją także interpretować w kategoriach rozproszonej sprawczości (*distributed agency*), której efekty zwrotnie oddziałują na ludzi, stwarzając podłoże do nowatorskich praktyk społecznych.

Ekologiczna i postkolonialna krytyka designu wskazuje na konieczność przyjęcia antydualistycznego, antyantropocentrycznego i relacjonistycznego podejścia do rzeczywistości, które pozwoliłoby na emancypacyjne przeformułowanie dotychczasowej relacji między jednostką, naturą i wspólnotą. Tego rodzaju refleksja nad designem jest również próbą krytycznej reinterpretacji problemu innowacji i rozwoju. W ten sposób design staje się krytycznym, a zarazem utopijnym przedsięwzięciem wymyślenia nowatorskiego sposobu organizacji społeczeństwa oraz jego relacji z aktorami nie-ludzkimi.

Słowa kluczowe:

design, teoria aktora-sieci, emancypacja, alterglobalizm, antropocen, Globalne Południe

/// Abstract

Ontological Design: A Critical Commitment to a Radically Sustainable Future

Contemporary reflection on design postulates a radical change in thinking in this regard. In addition to a more conventional critique of the entanglement of design in the logic of profit and the legitimacy of the capitalist organisation of social life, attention is also drawn to the limitations that result from the fact that this activity is rooted in Eurocentric and Cartesian ontology. In analogy to the contemporary debate in the social sciences on the agency of “invisible actors” (including non-human actors, nature, and space), the design theorists described in this text (Anne-Marie Willis, Ezio Manzini, Tony Fry, Cameron Tonkinwise, Madina Tlostanova) look for

a different perspective from which to examine the relationship between designers and the worlds they create. Increasingly, emphasis is being placed on the fact that the practice of designing is not just an individual act of creation but can also be interpreted in terms of a distributed agency whose effects have a feedback impact on people and thus produce a basis for innovative social practices. Ecological and postcolonial criticism of design points to the need to adopt an anti-dualistic, anti-anthropocentric, and relationalist approach to reality, as this would allow for an emancipatory reformulation of the existing relationship between the individual, nature, and the community. This type of reflection on design is also an attempt to reinterpret the problem of innovation and development. Thus, design becomes a critical and utopian endeavour to invent a new way of organising society and its relation to non-human actors.

Keywords:

design, actor–network theory, emancipation, alterglobalism, anthropocen, Global South

/// Jakub Piotr Barszczewski – adiunkt w Instytucie Socjologii Uniwersytetu w Białymstoku, tłumacz. Autor polskiego przekładu książki Boaventury de Sousa Santosa *Gdyby Bóg był aktywistą praw człowieka* (2020) oraz monografii na temat Santosa, zatytułowanej *Mysleć inaczej, ucząc się od globalnego Południa* (2022). Interesuje się teorią socjologiczną, krytycznymi nurtami w socjologii oraz zwrotem w stronę Globalnego Południa w myśli społecznej. Publikował również na temat losu idei kreatywności w późnym kapitalizmie: *Przymus kreatywności jako źródło cierpień. Życie i praca w obliczu neoliberalnej polityki zarządzania* (2016), *Creativity as Neoliberal Self-Governance* („Creativity Studies” 14, 2021, nr 2).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6657-4662>

E-mail: j.barszczewski@uwb.edu.pl