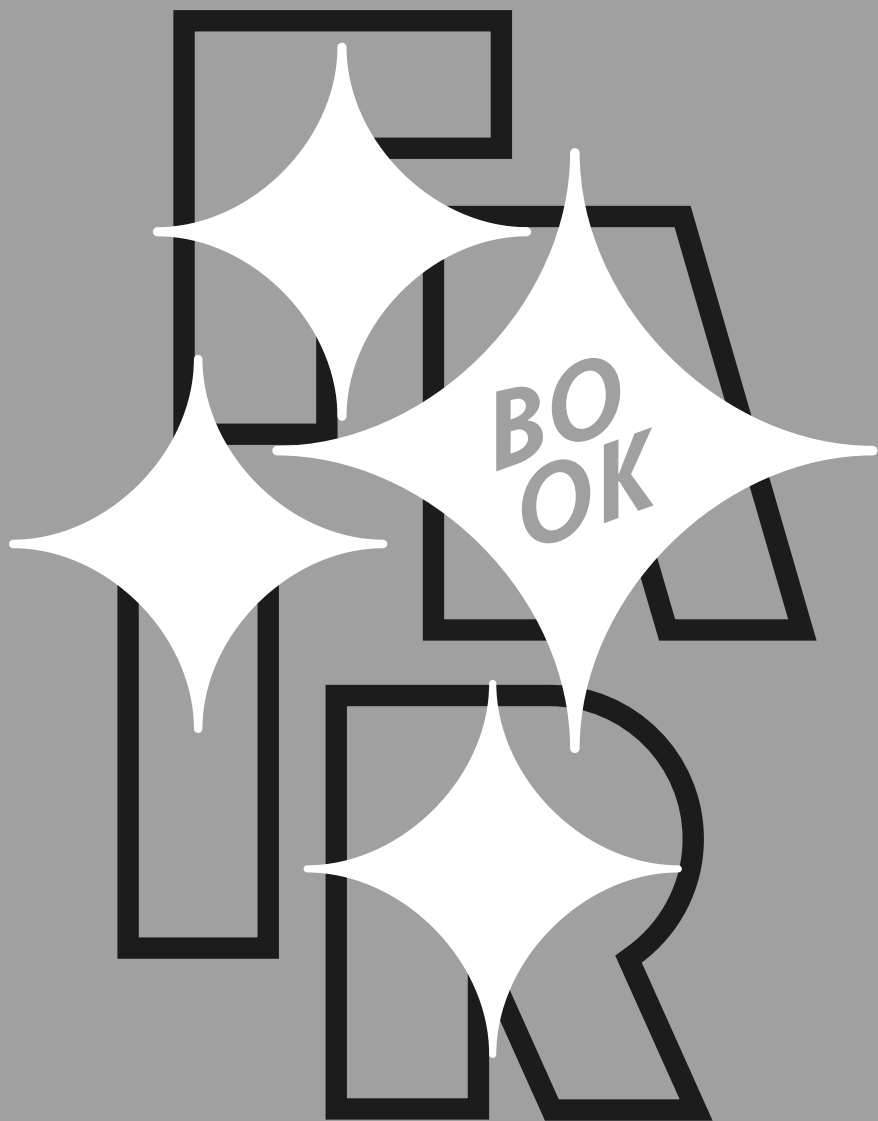


FAIR BOOK *AKTYWNOŚĆ / ACTIVITY*

Redakcja naukowa
Katarzyna Kasia i Magda Kochanowska



FAIR BOOK ***AKTYWNOŚĆ / ACTIVITY***

Redakcja naukowa / Edited by
Katarzyna Kasia
Magda Kochanowska

Warszawa 2017

Redakcja naukowa / Academic editors

dr Katarzyna Kasia, dr Magda Kochanowska

Redakcja tekstów polskich / Polish texts copy-editing

Jolanta Pieńkos

Redakcja tekstów angielskich / English texts copy-editing

Barbara Leszczyńska

Tłumaczenia / Translated by

Ewa Kanigowska-Gedroyć, Soren Gauger

Korekta / Proof reading

Piotr Szymor, Katarzyna Olesińska /

Wydawnictwo, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

Recenzje / Reviews

dr Paula Quinon, Instytut Filozofii, Uniwersytet
w Lund / Philosophy Department of Lund University

prof. Bogumiła Jung, Wydział Architektury

i Wzornictwa, Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu /

Faculty of Architecture and Design, University of the
Arts Poznan

Projekt okładki i opracowanie graficzne / Graphic design

Jakub Jezierski

Teksty publikowane w poszczególnych rozdziałach mają

charakter autorski, a za ich treść odpowiadają

poszczególni autorzy.

W przypadku wykorzystania publikacji należy podać źródło:

FAIR BOOK: AKTYWNOŚĆ, red. K. Kasia, M. Kochanowska,
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie, Warszawa 2017.

Copyright © 2017 by Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

Projekt graficzny oraz teksty dostępne na licencji

CC BY-NC-ND 4.0 / Text and graphic design available under

CC BY-NC-ND 4.0 licence"

ISBN 978-83-65455-74-1

Wydawca / Publisher:

Wydział Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie

AKTYWNOŚĆ	
<i>Współczesne wyzwanie dla projektantów</i>	7
<i>Wprowadzenie</i>	
ACTIVITY	
<i>The Challenge of Contemporary Times for Designers. Introduction</i>	127
Lars Dencik	
<i>Funkcje projektowania w świecie, który coraz mniej poddaje się projektowaniu</i>	10
<i>The Functions of Design in an Increasingly Non-designable World</i>	130
Mirosława Marody	
<i>Przeprojektować społeczeństwo</i>	29
<i>Re-designing Society</i>	148
Alison Clarke	
<i>Polityka designu w kulturze postpracowej</i>	35
<i>The Politics of Design in Post-work Culture</i>	154
Guy Julier	
<i>Kultura projektowania i ekonomie projektowania</i>	42
<i>Design Culture and Design Economies</i>	161
Susan Yelavich	
<i>Czas wolny – design jako czynnik ograniczania i wzbogacania czasu wolnego</i>	50
<i>Product(ive) Leisure – Hindering and Enhancing Leisure by Design</i>	169
Dorota Kabała	
<i>Projektowanie sprzętu sportowego dla nowych dyscyplin – obserwacje projektanta</i>	63
<i>Designing Sports Equipment for New Disciplines – Observations of a Designer</i>	180
Maria Benktzon	
<i>Aktywność i czas wolny seniorów</i>	70
<i>Leisure Activity in the Fourth Age</i>	187

Robert Pludra	
<i>Wokół projektowania społecznego.</i>	79
<i>Projektowanie dla nas</i>	
<i>About Social Design. Designing for Us</i>	196
Karina Marusińska, Ewa Sidorenko	
<i>Interwencja kulturowa w sferze publicznej</i>	84
<i>poprzez projekt HUG – wyartykułowanie</i>	
<i>wykluczenia społecznego</i>	
<i>Cultural Intervention in the Public Sphere</i>	201
<i>through HUG: Articulating Social Exclusion</i>	
Ece Canli	
<i>Sprawiedliwie i queerowo – de-konstrukcja</i>	92
<i>jako metoda designu</i>	
<i>Fairly and Queerly: De-construction as</i>	209
<i>a Method in Design</i>	
Michael Leube, Dominik Walcher	
<i>Vice versa. Osoby nieuprzywilejowane a design</i>	100
<i>Vice Versa: The Underprivileged and Design</i>	217
Krystyna Iglicka	
<i>Aktywność i nomadyzm</i>	110
<i>Activity and Nomadism</i>	226
Daniel Zieliński	
<i>Brak aktywności</i>	117
<i>No Activity</i>	233
Fair Design – koncepcja konferencji	123
Fair Design – the idea of the conferences	239
Noty biograficzne	243
Biographical Notes	249
Zdjęcia / Photos	254

AKTYWNOŚĆ

Od co najmniej dwóch dekad wzornictwo stoi wobec problemów, do których rozwiązywania nie przygotowała go ani teoria, ani praktyka, wypracowywane w XX wieku przez różne centra rozwojowe designu. Do podstawowych problemów należą:

1. Zanik wielkich narracji, a więc – w dziedzinie filozofii, nauk społecznych, kultury i polityki – spójnych, ogarniających całość życia, kultury i zachowań człowieka idei, na których mógł się oprzeć i do których mógł się odwołać.
2. Związany z tym kryzys wartości moralnych (relatywizm, permissywizm) oraz postrzeganie świata i budowanie własnej tożsamości nie w oparciu o etykę, lecz estetykę (kult celebrytów).
3. Przyspieszenie technologiczne, które skraca czas potrzebny do „oswojenia” jego rezultatów poniżej minimum („tyrania chwili”).
4. Przechodzenie od ery przemysłowej do ery informatycznej, w której coraz większą część gospodarki zajmuje przetwarzanie informacji i wytwarzanie usług.
5. Niestabilność ekonomiczna, co w warunkach globalizacji oznacza światowe oddziaływanie gospodarki nie zrównoważonej. Normą staje się ekonomia w stanie kryzysu.
6. Wielokulturowość – stan współżycia obok siebie różnych grup społecznych, kierujących się odmiennymi zasadami, wartościami, wiarą, posługujących się różnymi językami (społeczeństwo neoplemienne). Współżycie nie zawsze oznacza jednak tolerancję wobec „innych”. Towarzyszy temu zanikanie dawnych granic terytorialnych (politycznych).
7. Sekularyzacja, której jednak towarzyszy powstawanie sekt oraz konflikty religijne, destabilizujące sytuację na skalę międzynarodową.

Wzornictwo w większym lub mniejszym stopniu uwikłane jest w te sytuacje. Projektanci rozwiązują nie tylko problemy estetyczne, ale też społeczne, ekonomiczne, polityczne, kulturowe. Wiele z dotychczas postulowanych postaw i strategii, np. projektowanie dla długiego trwania produktu, projektowanie dla zrównoważonego rozwoju, design for all, ergonomia oparta na fizycznych możliwościach człowieka, wzornictwo „regionalne” etc. – jest sprzecznych albo wymaga redefiniowania w obliczu ponowoczesności. Jeśli design, przynajmniej od czasów Williama Morrisa postrzegany (również) jako misja społeczna, chciałby zachować tę cechę, musi zdecydować, czy chce dążyć do zmiany obecnego modelu społeczeństwa ponowoczesnego, czy dostosować do niego swe strategie.

Książki FAIR BOOK mają stworzyć podstawę do zaprezentowania poglądów i dyskusji związanych z przedstawionymi wyżej tematami. Pierwszą z planowanej serii chcemy poświęcić różnym formom AKTYWNOŚCI występującym w ponowoczesnym społeczeństwie. To właśnie aktywność, obecnie w stopniu znacznie większym niż dawniej, kształtuje naszą świadomość. Tradycyjne metody poznawania świata oparte o bierne przyswajanie wiedzy zdobytej i przetworzonej przez innych (edukacja, literatura, prasa, telewizja itp.) są coraz częściej uzupełniane (lub wręcz zastępowane) przez aktywne/interaktywne formy poznania. Dzieje się tak zarówno w świecie realnym (praca, aktywna rekreacja, podróże, relacje międzyludzkie), jak i w wirtualnym. Zresztą obie te sfery się przenikają. Tym zjawiskom towarzyszy rozszerzanie obszaru doświadczania na cały świat oraz przyspieszenie tempa ich zdobywania (ale też weryfikowania). Powstają nowe grupy społeczne (np. tzw. klasa kreatywna, jak ją określił Richard Florida), nowe modele związków rodzinnych i partnerskich czy tempa życia (hiperaktywność vs slow life). Różne formy przybiera także aktywność w sieci (portale społecznościowe, blogi, przetwarzanie informacji, nagrywanie muzyki, ale też agresja, nękanie – np. wśród młodzieży). Zmieniają się również formy aktywności w sferze konsumpcji (usługi, informacja, software).

Te nowe formy aktywności nakładają się lub przeplatają z tradycyjnymi, zwłaszcza że, jak nigdy wcześniej, obok siebie (bądź wspólnie) realizowane są przez przedstawicieli różnych generacji – od kilkuletnich dzieci po osoby w wieku 80+. Powszechny jeszcze kilkadziesiąt lat temu względnie jednolity model życia – budowany w oparciu o aktywność zawodową w przedziale wieku 20–60 lat, dwu- lub trzy-pokoleniową rodzinę, bezpośrednie interpersonalne relacje i kontakty oraz wspólne (a przynajmniej głoszonych jako wspólne) wartości, a także funkcjonowanie na określonym obszarze kulturowym – zastąpiony został mozaiką postaw, zachowań, sposobów działania, realizacji celów itp.

Sytuacja ta prowadzi do konfliktów kulturowych, religijnych, społecznych i politycznych. Wzornictwo przez większą część XX wieku wypracowywało narzędzia odpowiednie do rozwiązywania problemów

tego tradycyjnego modelu. Obecnie powinno na nowo zdefiniować swe metody oraz zadania, jakie przed nim stoją.

dr Józef Mrozek

dr Magda Kochanowska

Wydział Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie

Katedra Historii i Teorii Designu

dr Katarzyna Kasia / Wydział Zarządzania Kulturą Wizualną

dr Monika Murawska / Wydział Sztuki Mediów i Scenografii

Funkcje projektowania w świecie, który coraz mniej poddaje się projektowaniu

Nieodłącznym elementem ideologii politycznych jest dążenie do projektowania społeczeństwa i całego świata wedle własnych wartości. Największe przedsiębiorstwa również starają się projektować ludzkie zwyczaje i przyzwyczajenia, by prognozować sytuację na rynkach. Współczesna historia pełna jest gorączkowych prób prognozowania. Ale mimo coraz bardziej intensywnego przewidywania i kontrolowania tego, co nadejdzie, świat staje się coraz bardziej nieprzewidywalny. Dynamika i dialektyka globalizacji, ucyfrowienia, innowacyjności i nieprzewidywalnych synergii systematycznie zmniejsza skuteczność prognozowania i niweczy możliwość projektowania naszej przyszłości. W efekcie rosną również ambicje kontrolowania i projektowania tego, co w naszym otoczeniu z pozoru poddaje się kontroli. Stąd też wszelkiego rodzaju artykuły i przedmioty fizyczne, własne ciało, a nawet umysł i smak stają się przedmiotem wzmożonego impulsu, by projektować to, co wydaje się podatne na projektowanie w tym coraz mniej poddającym się projektowaniu świecie.

W Zurychu Albert Einstein, wówczas młody profesor, skończył przygotowywać doroczny test egzaminacyjny dla studentów fizyki. Prosił sekretarkę o przepisanie pytań na maszynie. Sekretarka wzięła odręczne notatki i wyszła. Po chwili wrócił i chrząknęła z zakłopotaniem. „*Herr Professor* – powiedziała – czy wie pan, że te same pytania zadał pan studentom przed rokiem na poprzednim egzaminie?”. Einstein spojrział zza biurka i odpowiedział: „Oczywiście, *Fräulein*. *Aber ruhig* (Spokojnie, moja panno) – zmieniłem odpowiedzi!”.

Sądzę, że powyższa anegdota kryje w sobie bardzo aktualną mądrość. Świat stale się zmienia – dziś jeszcze szybciej i bardziej niż kiedykolwiek wcześniej. Jednak podstawowe pytania zachowują aktualność. Kim jestem w świecie? Jak mam postępować? Co zrobić, żeby stał się on lepszy?

Takie pytania dotyczące tożsamości, etyki i rozwoju wydają się wręcz wieczne. Padają już w Starym Testamencie, a w historii nieraz znajdowano na nie odpowiedzi – choć nigdy nie na tyle wyczerpujące, by przestały być zadawane wciąż od nowa przez każde kolejne pokolenie.

Przeszłość nie jest już tym, czym była

Według założeń współczesnej psychologii osiągnięcie dojrzałości osobowej i psychologicznej zajmuje 30 lat. W demografii 30 lat to również okres wyznaczający pokolenie. A więc, droga czytelniczko i drogi czytelniku, zastanówcie się chwilę nad tym, jaki był wasz świat 30 lat temu. Mamy obecnie rok 2015, tak więc spróbujcie przypomnieć sobie rok 1985.

Zastanówcie się na przykład, jaka była Polska w 1985 roku. Jak wyglądała tutejsza rzeczywistość 30 lat temu? Komunizm. Kraj za żelazną kurtyną, której symbolem była okrutna rzeczywistość muru berlińskiego. Nie było też Internetu, laptopów, smartfonów itd. Mało kto w Europie znał smak sushi czy kebabu. Jeszcze mniej osób miało szansę spotkać setki tysięcy uchodźców z Bośni, Iraku, Syrii, Erytrei i innych krajów arabskich i afrykańskich – zdesperowanych ludzi uciekających przed wojną i masakrą, ryzykujących życie, by przebyć Morze Śródziemne i tłumnie przemierzać europejskie autostrady w poszukiwaniu azylu w tym czy innym, dotąd bardziej bezpiecznym kraju europejskim.

A jednak dziś są to codzienne doświadczenia¹. Czy można je było przewidzieć? Czy też zaślepieni własną naiwnością nie byliśmy po prostu w stanie przewidzieć, że one nadejdą?

Powiedzmy, że byliśmy zwyczajnie naiwni, pełni fatalizmu, pozbawieni wyobraźni, za bardzo zdając się na konwencjonalne myślenie. Czy gdybyśmy tacy nie byli, mieli większą świadomość i większą wrażliwość na to, co dzieje się wokół, moglibyśmy przewidzieć to, co przed nami? Odpowiedź brzmi – nie. Dziś wiemy o wiele więcej o 1985 roku niż wówczas, w 1985 roku. Ale nawet jeśli dziś poprosilibyśmy

1 Artykuł ten został ukończony w pierwszej wersji we wrześniu 2015.

naszych najlepszych studentów, by sięgnęli do tych obecnie dostępnych danych o 1985 roku, nawet gdybyśmy dali im zastosować wszystkie teorie zmian społecznych, technologicznych i politycznych, jakie pojawiły się przez ten czas, a także udostępnił im nieskończoną moc obliczeniową komputerów, to i tak wszelkie próby prognozowania sytuacji w 2015 roku na podstawie danych i wskaźników dotyczących roku 1985 speliłyby na niczym. Nawet retrospektywnie nie można stworzyć adekwatnego obrazu warunków, w których dziś żyjemy, na podstawie dostępnych danych o 1985 roku. W rzeczywistości długoterminowe prognozy zwykle kończą w masowym grobie futurologicznych porażek.

Jak by nie patrzeć, czekają nas zmiany – i to zmiany we wszystkich sferach: technologicznej, politycznej, gospodarczej, prywatnej itd.

Jaki więc będzie świat za 30 lat, czyli w roku 2045? Kto odważy się przewidzieć, jakie będą wówczas warunki życia – społeczne, gospodarcze, technologiczne, polityczne itd.? Tego nie sposób zgadnąć. A jednak próbujemy, nie bez kozery, sięgnąć myślą naprzód, dalej niż jutro czy przyszły rok. Opiszę więc trzy kwestie, w których mam sporą pewność co do przyszłości.

- Przyszłość kryje wiele niespodzianek. Za chwilę rozwinę tę myśl, pisząc o inwazji „czarnych łabędzi”.
- Przyszłość będzie bardzo różna od świata, który dziś znamy – ale *jak* różna, tego nie sposób przewidzieć. I znów, porównajmy świat sprzed 30 lat, świat roku 1985, i to, jak wtedy wyobrażaliśmy sobie przyszłość. Jakże różny od tamtych wyobrażeń jest świat dzisiejszy! W jaki sposób przybrał on obecne kształty? Cóż, za tym bez wątpienia kryje się wiele jednocześnie oddziałujących i powiązanych ze sobą czynników. Jednego możemy być pewni – nie wynikało to ze wspólnych działań jednostkowego bądź zbiorowego podmiotu politycznego czy społecznego. Faktem jest, że zarówno każdy z nas jako jednostka, jak i ogólniej – jako część sfery polityki oraz opinii publicznej w coraz mniejszym stopniu może kontrolować otaczające nas zjawiska, a tym samym kształtować warunki, w jakich przyjdzie nam żyć. Pojedynczy podmiot nie ma takich możliwości. Tak więc zamiast podejmować skazane na niepowodzenie próby okazywania siły, której nam brak, powinniśmy uprawiać „sztukę bezsilności”.
- A więc skoro brak nam możliwości kontroli zmian społecznych, czy też – choć to jedno i to samo – *projektowania* naszej przyszłości, będziemy w większym stopniu poświęcać się projektowaniu tego, co można zaprojektować w naszej codzienności – to znaczy zarówno przedmiotów w naszym otoczeniu, jak i samych siebie jako osoby. Mówiąc w kategoriach politycznych, projektowanie skolonizuje naszą codzienność.

Dzisiaj stoimy w obliczu stale przyspieszającej modernizacji nowoczesności, napędzanej przede wszystkim przez trzy powiązane ze sobą procesy społeczne. Są to: *racjonalizacja*, *sekularyzacja* i *indywidualizacja*.

- *Racjonalizacja* oznacza, że procesy – zarówno procesy produkcyjne, świat relacji społecznych, jak i kształt naszych codziennych działań – podporządkowane są „logice” efektywności oraz analizie kosztów i korzyści. Prowadzi to m.in. do coraz ściślejszych związków technologii i projektowania.
- *Sekularyzacja* w tym kontekście oznacza, że utarte praktyki, zasady moralne i reguły postępowania mogą zostać zakwestionowane. Modernizacja nowoczesności oznacza, że wszystko – tradycja, systemy wartości, styl, zasady postępowania itp. – stale będą kwestionowane. Nic nie jest „święte”, a więc niekwestionowalne. Prowadzi to do ciągłego przełamywania wszelkiego rodzaju zasad normatywnych, również w odniesieniu do wyglądu i funkcji przedmiotów materialnych.
- *Indywidualizacja* oznacza, że jednostka staje się coraz bardziej wolna od wszelkich przypisywanych jej cech, które ją tradycyjnie określały – relacji rodzinnych, płci, miejsca urodzenia, klasy społecznej, pochodzenia etnicznego, wyznawanej religii itd. Nie znaczy to, że takie czynniki nie są już ważne dla samej jednostki – mogą być bardzo ważne. Oznacza to natomiast, że jednostka jest w coraz mniejszym stopniu postrzegana i traktowana przez społeczeństwo jako reprezentatywna dla którejkolwiek z tych najczęściej przypisywanych jej cech. Ponadto formalna przynależność do danej zbiorowości nie powinna stanowić kryterium traktowania *jednostki*. Inny termin określający to zjawisko to „instytucjonalny indywidualizm”². W wymiarze praktycznym oznacza to, że usługi, produkty, harmonogramy, terapie, doświadczenia (np. oglądanie telewizji, wyszukiwanie informacji, doświadczenia życiowe itp.) w coraz większym stopniu dopasowywane będą do konkretnych *jednostkowych* potrzeb i preferencji ludzi.

Jednym ze skutków oddziaływania tych trzech stale obecnych i wzajemnie powiązanych procesów zachodzących w machinie społecznej jest to, że żyć będziemy w warunkach coraz bardziej radykalnej nowoczesności.

Jakie konsekwencje niesie to dla funkcji projektowania w społeczeństwie?

Czas / okres / epoka stałych przemian³

Zanim podejmę próbę odpowiedzi na to pytanie, muszę podkreślić inną zasadniczą cechę warunków społecznych, w które, jak się zdaje, obecnie wkraczamy.

2 Zob. Ulrich Beck, Elisabeth Beck-Gernsheim, *Individualisation: Institutionalized Individualism and its Social and Political Consequences*, Sage Publications, London 2002.

3 We wcześniejszym artykule dotyczącym funkcji projektowania wprowadziłem i zdefiniowałem koncepcję „epoki przemian”. Zob. Lars Dencik, *Into the Era of Shifts: How everything gets designed in an increasingly non-designed world*, w: *Shift: Design as Usual – or a New Rising*, Arvinius Förlag, Stockholm 2005.

Nie ma wątpliwości, że czeka nas jeszcze więcej zmian. Poza tym musimy pamiętać, że zmiana w jednej dziedzinie coraz częściej będzie miała swe konsekwencje w innych, bezpośrednio niepowiązanych obszarach. W przyszłości zmiana w jednej dziedzinie, w coraz ściślej powiązanej tkance różnych sektorów wymagać będzie zmian również w innych obszarach. Na przykład zmiana w obszarze technologii narzuca i kształtuje nowe zmiany, choćby na rynkach pracy, co z kolei wymaga kolejnych, tym razem w stylu życia – tempo przemian jest coraz szybsze. Tym samym wkraczamy w czasy, które można określić epoką *turbospoleczeństwa*.

Dlaczego „turbo”?

Obecne czasy zasługują na takie określenie z uwagi na dwa równoległe zachodzące procesy:

- Dziś zmiany cechuje turbodynamika, gdyż postępują one coraz szybciej;
- To z kolei powoduje stałe zawirowania w ludzkiej codzienności.

Mamy do czynienia nie tylko z coraz szybszym tempem zmian, ale często przyjmują one nieprzewidziane kierunki. Oznacza to, że ludzie będą musieli radzić sobie ze stale zmieniającymi się warunkami, co z kolei stawia nowe wyzwania i wymaga od jednostki wykształcenia umiejętności stawienia czoła nowym oczekiwaniom i funkcjonowania w niekonwencjonalnych relacjach społecznych. Jak się zdaje, wkroczyliśmy w epokę stałych przemian. I znów, prowadzą do tego trzy wzajemnie powiązane zjawiska – *globalizacja*, *ucyfrowienie* i coraz bardziej zaskakujące *synergie* – faktyczne elementy bardzo różnego rodzaju i o odmiennych źródłach, które łączą się ze sobą w złożony, zupełnie nieoczekiwany sposób.

Tym samym chciałbym przedstawić Teorię Czarnych Łabędzi. Większość z nas na pewno zetknęła się z następującym ciągiem logicznym, często przywoływanym w podręcznikach epistemologii i teorii nauki: „Wszystkie łabędzie są białe. To jest łabędź. Tak więc jest on biały”. To oczywista prawda. A przynajmniej aż do chwili zupełnie nieprzewidzianego odkrycia – *czarnego łabędzia*, co z kolei prowadzi do odzucenia przesłanki powyższego wnioskowania.

„Czarne łabędzie” to metafora zjawisk, które są kompletnym zaskoczeniem i niosą daleko idące skutki, a w dodatku są często niepoprawnie racjonalizowane *post hoc*.

Dla przykładu można wskazać np. wybuch I wojny światowej 28 lipca 1914, upadek muru berlińskiego 9 września 1989, atak terrorystyczny w Nowym Jorku i Waszyngtonie 11 września 2001, bankructwo Lehman Brothers 13 września 2008 i wywołany nim światowy kryzys finansowy itp. Dziś, czyli pod koniec września 2015, jesteśmy świadkami napływu ogromnej fali uchodźców z Bliskiego Wschodu, Azji i Afryki, którzy przemierzając europejskie autostrady, w desperacji szukają azylu – któż mógł to przewidzieć choćby pół roku temu?

Teoria zjawisk o charakterze czarnych łabędzi została wprowadzona w 2007 roku przez amerykańskiego profesora i statystyka pochodzenia

libańskiego Nassima Nicholasa Taleba w książce zatytułowanej *Czarny łabędź. O skutkach nieprzewidywalnych zdarzeń*⁴. Naświetla on istotną rolę nagłych, silnie oddziałujących, rzadkich zjawisk wykraczających poza zakres zwykłych oczekiwań w życiu społecznym, historii, nauce, sztuce, finansach i technologii. Ponadto wskazuje też, że nie ma możliwości, by posługując się metodami naukowymi ocenić prawdopodobieństwo wystąpienia takich zdarzeń bądź ich skutków dla kondycji ludzkiej i zmian społecznych.

Teoria Czarnych Łabędzi podkreśla rolę niespodziewanych zdarzeń na wielką skalę i o istotnych konsekwencjach, dowodząc, że takie zdarzenia odgrywają w kształtowaniu toku zjawisk dużo większą rolę niż zjawiska spodziewane i zaplanowane. Tym samym to, co jest zupełnie *niezaplanowane* i całkowicie *niespodziewane*, w najbardziej fundamentalny sposób odmienia świat.

Jak już 200 lat temu stwierdził filozof Friedrich Hegel: „Historia uczy, że ludzkość niczego się z niej nie nauczyła”.

Z tego punktu widzenia przyszłość jawi się jako stado czarnych łabędzi, które lądują w coraz szybszym tempie w naszym życiu, wstrząsając utartymi założeniami naszych warunków życia. Chyba miał rację Bob Dylan, gdy śpiewał: „Zawsze trzeba być gotowym, choć nigdy nie wiadomo na co”.

Spółeczeństwo innowacyjne

Co będzie cechować warunki społeczne, w które wkraczamy?

Jak wskazano powyżej, próba sformułowania merytorycznej prognozy skazana jest na niepowodzenie. Jedyną charakterystyczną cechą, którą odważyć się prognozować, jest systematycznie spadająca skuteczność prognozowania.

Dlaczego „systematycznie”? Ponieważ nie wynika to z braku kwalifikacji ani też z głupoty czy naiwności – nie, jest to skutkiem samych warunków globalizacji i zaskakujących synergii wokół nas.

Towarzyszącą temu cechą jest brak „porządku”. Można by pomyśleć, że tylko tu i teraz wszystko podlega stałym zawirowaniom i że kiedy tylko wszystko się ustabilizuje, znów powróci porządek i przewidywalność.

Ale czym tak naprawdę jest „porządek”? Z perspektywy jednostki jedną cechą porządku jest rozpoznawalność. W tym przypadku nowe warunki, z którymi musimy sobie radzić, są już dobrze znane. To oczywiście *contradictio in adiecto*. Ale jeśli wydaje nam się, że rozpoznajemy coś, czego nigdy przedtem nie doświadczyliśmy, to tak naprawdę wtłaczamy takie *novum* we wcześniej stworzone ramy odniesienia. Innymi słowy, posługujemy się przed(s)ądem. Kierowanie się przed(s)ądami może zapewniać jednostce pewien komfort poznawczy, ale tak naprawdę prowadzi na manowce. Jest co najmniej kolejną iluzją,

4 Nassim Nicholas Taleb, *The Black Swan. The Impact of the Highly Improbable*, Random House, New York 2010. Wyd. polskie: *Czarny Łabędź. O skutkach nieprzewidywalnych zdarzeń*, tłum. Olga Siara, 2014. Kurthaus Publishing, Warszawa.

próbą oszukania samego siebie, a najczęściej podstawą tego, co profesor socjologii Zygmunt Bauman w swej książce *Wieloznaczność nowoczesna, nowoczesność wieloznaczna*⁵ określił mianem werbalnego lub poznawczego „gwałtu na rzeczywistości”. W rzeczywistości świat toczy się dalej, do tego – jak podkreśliłem – zmieniając się w coraz szybszym tempie i w nieprzewidywalnym kierunku. Tak więc powinniśmy zrozumieć, że jesteśmy systematycznie niezdolni do rozpoznania kształtujących się dopiero warunków. Porządek *nigdy* już nie wróci!

Co więc robić? W jaki sposób odpowiednio radzić sobie z tym, że niemal wszystko zmienia się w szybkim tempie i podąża w niejasnym kierunku?

Wydaje mi się, że zamiast stabilności i rozpoznawalności niezbędna będzie większa wrażliwość i większa kreatywność. Krótko mówiąc, *percepcja* wyłoni się jako najbardziej korzystna ludzka umiejętność w warunkach, które określić można mianem *społeczeństwa innowacyjnego*.

Ponieważ jednym z problemów egzystencjalnych stanie się to, że ludzie coraz częściej będą musieli dzielić swe życie z innymi, z którymi nie łączą ich wspólne doświadczenia, bardziej niż kiedykolwiek potrzebna będzie zdolność empatii, a mówiąc ogólniej – umiejętność postrzegania dzięki wysokiej wrażliwości. Aby ludzie mogli się porozumiewać i skutecznie współdziałać z innymi ludźmi w warunkach, których nigdy wcześniej nie napotkali, potrzebna będzie większa zdolność empatii.

Nowa „gramatyka społeczna”

U podstaw każdego języka służącego komunikacji leży ukryta gramatyka.

Aby skutecznie się porozumiewać, musimy przestrzegać zasad i konwencji języka, którym mówimy. Jako rodzimi jego użytkownicy często nawet nie zdajemy sobie z tego sprawy.

To samo, *mutatis mutandis*, dotyczy komunikacji innej niż językowa. U podstaw każdej interakcji społecznej leży ukryta *gramatyka społeczna*. Wehodząc w interakcje w rozpoznawalnych, dobrze znanych, stabilnych i uporządkowanych warunkach, możemy je podejmować, nie zastanawiając się szczególnie nad normami, kodami i ukrytymi zasadami kierującymi naszym postępowaniem. A co się stanie, jeśli ludzie wytrąci się z dobrze znanego im świata, prosto w sytuację czy warunki, w których znana gramatyka społeczna staje się nieadekwatna? Wówczas będziemy jak imigranci zanurzeni w obcej im kulturze. Kodeksy postępowania, ukryte normy kulturowe i tym podobne muszą zostać wyuczone i powinny być praktykowane nie mechanicznie, ale najlepiej w sposób świadomy.

W związku z tym powinniśmy zrozumieć, że wkroczenie w przyszłość postawi nas w sytuacji imigrantów lub nawet uchodźców. „Uchodźcy

5 Zygmunt Bauman, *Wieloznaczność nowoczesna, nowoczesność wieloznaczna*, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 1995.

to awangarda” – jak głosił napis wymalowany na statku cumującym w kopenhaskim porcie jeszcze w 1996 roku, gdy Kopenhaga została wybrana na Europejską Stolicę Kultury. Społeczna gramatyka „starej” ojczyzny nie działa w naszym nowym kraju i kulturze, podczas gdy jednocześnie nie jesteśmy jeszcze w stanie automatycznie używać społecznej gramatyki nowego kraju.

Jako uchodźcy, tak jak mitologiczny Żyd-tułacz, wciąż na nowo będziemy musieli uczyć się gramatyki nowych warunków społecznych i sytuacji, w których stawiać nas będą stałe i szybkie zmiany społeczne.

Podsumowując tę kwestię, obecnie jednostka powinna wykształcić w sobie większą zdolność postrzegania i adaptacji do niewyartykułowanych zasad stale zmieniającej się, ukrytej gramatyki społecznej.

W jaki sposób radzimy sobie z kolejnymi wyzwaniami stawianymi nam szemu poczuciu bezpieczeństwa?

Nie tak dawno w historii Europy podjęto szereg prób uniknięcia takiej niepewności poprzez wprowadzenie wzorców społecznych zaprojektowanych na wielką skalę, tj. prób zaplanowania i ukształtowania świata zgodnie z rozbudowanymi teoriami ideologicznymi. Znamy je pod nazwami marksizmu bądź komunizmu oraz faszyzmu lub nazizmu. Filozofka Hannah Arendt określiła takie kompleksowe teorie ideologiczne jako odmiany ruchów totalitarnych⁶. Podstawowe założenie jej analizy stanowi, że reżimy totalitarne dążą do dominacji nad każdym aspektem życia człowieka. W ostatnim rozdziale, dodanym w 1958 roku do drugiego wydania książki, wskazuje ona, że jednostkowe wyizolowanie i samotność – porównajmy to z powyższymi rozważaniami o narastającej indywidualizacji jako charakterystycznej cesze modernizacji – stanowią również przesłanki możliwego zwycięstwa totalitaryzmu.

Zobaczmy, czy czeka nas podobne zjawisko. Póki co możemy cieszyć się z całkowitej klęski podobnych, podejmowanych na wielką skalę prób zaprojektowania społeczeństwa na kontynencie europejskim, po których pozostały tylko ogromne zniszczenia (i może jeszcze mocne symboliczne/heraldyczne dziedzictwo estetyczne). Ale jesteśmy też świadkami nowych prób totalitarnej dominacji, tym razem w postaci *islamistycznego dżihadyzmu* – tymczasem jedynie w niektórych regionach Bliskiego Wschodu, gdzie spowodował on już ogrom śmierci i spustoszeń, a miliony ludzi skazał na uchodźstwo i poszukiwanie azylu również w Europie.

Wraz z upływem czasu, gdy globalizacja, ucyfrowienie i coraz bardziej nieprzewidywalne synergije stają się codziennością, należy zrozumieć, że koncepcja projektowania przyszłości staje się przestarzała. W świecie podlegającym ciągłym przemianom, planowanie staje się z każdą chwilą bardziej niemożliwe. Z kolei coraz wyraźniej konieczna staje się wrażliwa percepcja i odpowiednia reakcja na to, co faktycznie dzieje się wokół nas.

6 Hannah Arendt, *Korzenie totalitaryzmu, Świat Książki, Warszawa 2014.*

Świat, który coraz mniej poddaje się projektowaniu

Pod koniec swojej kariery ekonomista i badacz nad pokojem Kenneth Boulding podsumował swe wieloletnie doświadczenia w dziedzinie nauk społecznych takimi słowami: „Jedynym prawem w naukach społecznych, na którym wciąż można polegać, jest *żelazne prawo ironii!*”.

Nic nie dzieje się tak, jak zostało to zamierzone czy zaplanowane. Z wyżej wskazanych powodów próby projektowania przyszłych warunków społecznych zgodnie z obmyśloną planem coraz częściej kończą się będą niepowodzeniem. W efekcie wkraczamy w świat, który coraz trudniej projektować.

Skuteczne projektowanie na wielką skalę staje się coraz trudniejsze. Jakie konsekwencje dla projektowania płyną z uznania tego faktu? Jeżeli nie potrafimy sięgać wzrokiem w przyszłość i nie możemy kierować się spojrzeniem w przeszłość, gdzie mamy spoglądać? Moja rada, rozglądajmy się wokół. To oznacza, aby w wielce wrażliwy sposób wyczuwać to, co nas otacza, przykładać dużą uwagę i kontemplować obiekty i warunki materialnej rzeczywistości oraz mieć na względzie to, jak wyglądają relacje społeczne i ludzka świadomość i mentalność.

Na tej podstawie oceniam, że umysłowa umiejętność postrzegania, czyli ludzka zdolność percepcji okaże się najbardziej wartościową i najbardziej docenianą ludzką cechą.

Jeszcze niedawno często mawiano, że polityka jest „sztuką tego, co możliwe”. Za tym stwierdzeniem kryło się założenie, że jeśli potrafimy zgromadzić ludzi popierających nasze idee, będziemy mogli kształtować społeczeństwo zgodnie z naszą zbiorową wolą. Nieżyjący już premier Szwecji Olof Palme należał do najważniejszych demokratycznych polityków tego obozu. Na krótko przed tym, jak w 1986 roku został zamordowany podczas spaceru po ulicach Sztokholmu, opublikował swoją – jak się okazało – ostatnią książkę *Politik är att vilja* (w swobodnym tłumaczeniu: Polityka to znaczy chcieć). Można to uznać za przejmująco symboliczne, że ostatni chyba reformator społeczny, który odnosił choćby połowiczne sukcesy w epoce „dojrzałego modernizmu”, opublikował książkę pod takim właśnie tytułem wówczas, gdy epoka ta odchodziła już w cień.

Nie jest chyba dziełem przypadku, że szwedzki producent mebli IKEA z sukcesem zbudował swoją już globalną pozycję w biznesie w tym samym czasie, gdy szwedzka partia socjaldemokratyczna pod przywództwem Olofa Palmego rządziła Szwecją. Slogan, jakim posługiwała się IKEA, by opisać swoją koncepcję projektowania, brzmiał: „projektowanie demokratyczne”. Oznacza to oczywiście, że projektuje się dla ludzi, ze szczególną wrażliwością na ich potrzeby, w celu ich zaspokojenia. Tworząc taki wizerunek swojej marki, IKEA wykorzystwała skojarzenia ze święcącym jeszcze sukcesy i znanym na całym świecie – dziś już odeszłym w przeszłość – powszechnym, egalitarnym, demokratycznym skandynawskim modelem⁷ państwa opiekuńczego, wspierającego dobrobyt społeczny i prawa człowieka,

modelem, który znalazł swe ucieleśnienie w szwedzkim *Folkhem* („domu ludu” – ta metafora miała odzwierciedlać ideę nowoczesnego szwedzkiego państwa opiekuńczego).

Jeżeli okres kilku dziesięcioleci po zakończeniu II wojny światowej aż do zabójstwa Olofa Palmego można określić mianem „dojrzałego modernizmu”, to dzisiaj – 30 lat później (choć oczywiście nie z powodu zabójstwa Palmego) – żyjemy w epoce, którą wcześniej nazwałem zradyzalizowaną nowoczesnością [ang. radicalized modernity]. Co ważne, to głównie siły leżące poza naszą jednostkową i państwową kontrolą wpływają na obecne warunki życia i je kształtują. Sztuki tego, co możliwe, coraz częściej nie można skutecznie zrealizować. Nie wystarczy już doskonalenie strategii mobilizujących ludzką wolę, na przykład poprzez projektowanie kampanii propagandowych mających wzbudzić zbiorową wolę ludu itp. Należy uprawiać inną sztukę – sztukę bezsilności, opartą na zdolności elastycznego i odpowiedniego manewrowania po nieznanym wodach pełnych wodospadów. Jeżeli na tym polega egzystencjalny problem w społeczeństwie innowacyjnym, w które wkraczamy, to hasło „czas jest wszystkim”, jak mawia się w szow-biznesie, staje się taktycznym hasłem naszych czasów.

Długofalowa perspektywa staje się coraz bardziej nieprzydatna. „Na dłuższą metę wszyscy będziemy martwi” – sarkastycznie zauważył około 100 lat temu wielki brytyjski ekonomista John Maynard Keynes. Zamiast długofalowej perspektywy coraz bardziej potrzebujemy dziś krótkofalowej zręczności.

Jeżeli np. ktoś planuje wprowadzenie nowej idei lub nowego produktu, to obecnie bardziej niż dotąd musi mieć wyczucie, kiedy nastąpi idealny na to moment. Można próbować to zrobić nieco wcześniej – a wtedy pomysł umrze, zanim nabierze sił do życia. Można też czekać zbyt długo – a wówczas okno możliwości zamknie się na dobre.

W rzeczywistości trzeba wyczuć, czego ludzie pragną, nawet nie zdając sobie z tego sprawy – bo zrozumieją, że tego pragną, kiedy tylko to zobaczą. Innymi słowy – należy wyczuć to, co w danym momencie jest istotne, choć ukryte. Zarówno w przypadku wprowadzania nowych produktów, jak i przedstawiania nowych idei, najważniejsze jest, by wykorzystać ten moment w stale blaknącym *Zeitgeist*.

W przemyśle odzieżowym konkurujące ze sobą marki i sieciówki, jak H&M czy Zara, mogą na przykład szukać odpowiedniego momentu w aktualnej fali świadomości dotyczącej ekologii i praw człowieka, by jako pierwszy detalista wprowadzić na rynek na przykład kolekcję „bez wyrobów ze skóry” albo ubrań wykonanych „wyłącznie z bawełny uprawianej ekologicznie”. W tak bardzo dynamicznym obszarze

7 Zob. Gøsta Esping-Andersen, *The Three Worlds of Welfare Capitalism*, Polity Press, Cambridge 1990, Wyd. polskie: Gøsta Esping-Andersen, *Trzy światy kapitalistycznego państwa dobrobytu*, Difin, Warszawa 2010.

ważna jest *adekwatność*. Dziś bardziej niż kiedykolwiek konieczne są ku temu większa wrażliwość i elastyczność.

To właśnie zmienna, ale w każdej chwili konkretnie obecna istota *Zeitgeist* wymaga chwilowej, ale jednocześnie precyzyjnej adekwatności. Projektowanie pełni pod tym względem podwójną rolę: dziś, bardziej niż kiedykolwiek, projektowanie jest jednocześnie więzieniem, jak i twórcą *Zeitgeist*.

Nie zawsze tak było, a przynajmniej nie w takim samym stopniu. Aby zrozumieć szczególnie uwarunkowania współczesnego projektowania, spójrzmy na funkcje designu z perspektywy historycznej.

Wymogi dla projektowania w różnych epokach

Czym przede wszystkim powinno się charakteryzować projektowanie, aby mogło odnosić sukcesy w różnych epokach historycznych?

Wyróżniam trzy historyczne etapy rozwoju społecznego. Pierwsze dwa to dobrze znane społeczeństwo rolnicze i społeczeństwo przemysłowe. W trzecią fazę wkraczamy obecnie i w tym kontekście określiam ją mianem społeczeństwa innowacyjnego.

W każdej z tych epok historycznych inne źródło ludzkich umiejętności okazuje się być najważniejszą siłą napędową skutecznej produkcji. W społeczeństwie rolniczym jest to głównie ludzkie ciało – liczy się siła mięśni.

W społeczeństwie przemysłowym jest to raczej umiejętność planowania, organizowania i liczenia. Najważniejsza jest siła umysłu.

W społeczeństwie innowacyjnym natomiast najbardziej potrzebna jest wysoka wrażliwość na otoczenie. Trzeba umieć wyczuwać wibracje stale zmieniającego się otoczenia i odpowiednio reagować w każdej nowej sytuacji. Innymi słowy, szczególnie przydatną umiejętnością umysłową jest percepcja.

Tym wymogom stawianym ludzkim umiejętnościom w różnych epokach odpowiada nacisk na różne aspekty projektowania – co powinno ono osiągnąć, aby spełnić swój cel. W społeczeństwie rolniczym przede wszystkim niezbędną jest *funkcjonalność*. Weźmy na przykład szpadel.

W społeczeństwie przemysłowym konieczna jest głównie *efektywność*. Przykładem może być linia produkcyjna. W społeczeństwie innowacyjnym w projektowaniu najważniejsza jest *adekwatność*. Pomyślmy o ciągłym wprowadzaniu na rynek nowych produktów i udoskonalonych ich wersji już funkcjonujących na rynku przez takie firmy jak Apple.

Projektowanie odpowiadające na wymóg stale odnawianej adekwatności określić można mianem *projektowania responsywnego*⁸.

8 Koncepcja ta stosowana jest w częściowo innym sensie w odniesieniu do projektowania stron internetowych (tzw. responsive Web-design). W swojej analizie posługuję się tą koncepcją w bardziej ogólnym sensie.

Pierwsze opisane powyżej dwie epoki odpowiadają mniej więcej znanej klasyfikacji socjologicznej: *Gemeinschaft* i *Gesellschaft*⁹. W *Gemeinschaft* niewielka grupa ludzi żyje w dużej bliskości i łączy ich złożone wzajemne relacje – sąsiad nie jest jedynie sąsiadem, ale też zapewne krewnym, towarzyszem pracy, przyjacielem lub wrogiem itd. Tak często wyglądały wioski w społeczeństwie rolniczym. W *Gesellschaft* przenosimy się do wielkich miast, które rozrosły się wraz z uprzemysłowieniem. Teraz sąsiad jest sąsiadem, krewni mieszkają daleko, współpracownik to tylko kolega z pracy, a przyjaciele to ludzie, z którymi nawiązujemy stosunki, ponieważ chcemy z nimi przebywać – niezależnie od tego, czy są to sąsiedzi, krewni, koledzy z pracy czy osoby pozostające z nami w innej relacji. Tak często wyglądały metropolie w czasach dojrzałego modernizmu.

Ale na tym świat się nie kończy. Przechodzi od dojrzałego modernizmu do zradykalizowanej nowoczesności. Co będzie charakteryzować życie jednostki w nowych warunkach?

Zastanówmy się nad wymogami dotyczącymi jednostki, które stają się szczególnie istotne w czasach określanych przeze mnie mianem turbospołeczeństwa lub społeczeństwa innowacyjnego:

- W społeczeństwie, w którym wszystko stale się zmienia, jednostka musi m.in. wykształcić zdolność dystansowania się od utartych przyzwyczajzeń, znanego otoczenia i ustalonych warunków.
- Stąd też rośnie znaczenie umiejętności integrowania się z nowym otoczeniem, odpowiedniego zachowania wśród wcześniej nieznanymi ludźmi, odpowiedniej wrażliwości umożliwiającej przyjęcie nowych zasad społecznych, opanowanie nowej gramatyki społecznej itp.
- Jednocześnie trzeba wiedzieć, jak wychwycić i w pożyteczny sposób powiązać ze sobą informacje i doświadczenia, które stają się udziałem jednostki przebywającej w stale zmieniających się warunkach i przemieszczającej się pomiędzy nimi.
- Działając w ten sposób, należy jednak zachować swoją tożsamość, integralność i samokontrolę.

Aby zilustrować sytuację dość dobrze oddającą takie warunki, można by wskazać na koktajl czy przyjęcie towarzyskie. Z jednej strony, jest to sytuacja społeczna, a z drugiej, przebywanie w towarzystwie wielu innych, po części nieznanymi osobami unaocznia naszą egzystencjalną samotność. Jesteśmy wśród ludzi i nawiązujemy sprawnie, ale powierzchownie interakcje z wieloma nieznanymi nam osobami, z którymi niekoniecznie łączy nas pochodzenie czy doświadczenia.

Dlatego też nie będzie wyłącznie grą słów, jeśli określe ten następujący po fazie *Gesellschaft* etap ludzkiej historii jako *Alleinschaft*.

9 Ferdinand Tönnies, *Gemeinschaft und Gesellschaft. Abhandlung des Communismus und des Socialismus als empirischer Culturformen*, Leipzig 1887, Wyd. polskie: *Wspólnota i stowarzyszenie. Rozprawa o komunizmie i socjalizmie jako empirycznych formach kultury*, PWN, Warszawa 1988.

***Alleinschaft* jako problem w projektowaniu**

Ponieważ *Alleinschaft* może jawić się jako kondycja ludzka w społeczeństwie innowacyjnym, należy dokładniej zbadać, czym to skutkuje dla projektowania.

Po pierwsze, projektowanie będzie w coraz większym stopniu adaptować się do indywidualnych potrzeb. Już dziś mówi się np. o nanoprojektowaniu, czyli projektowaniu materiałów – jak produkty farmaceutyczne czy tkaniny – które dostosowane są do konkretnych cech organizmu lub ciała użytkownika. Tym samym w pewnym sensie wpisuje się w materiały pewne instrukcje, np. by komórki macierzyste wytwarzały konkretny rodzaj komórek niezbędnych dla danego organizmu, bądź też aby tkanina gromadziła i oddawała energię, jaką ciało wytwarza np. podczas joggingu.

Po drugie, projektowanie koncentruje się na wykluczeniu niektórych osób. Można to określić jako *projektowanie wykluczające* lub *odstraszające*. Za przykład mogą posłużyć ławki w parku, które celowo zaprojektowano tak, by bezdomny nie mógł na nich przesiadywać ani spać – takie ławki coraz częściej znaleźć można w środowisku miejskim, np. w mieście Umeå w Szwecji czy na lotnisku Kastrup w Kopenhadze. Innym przykładem jest nagłośnienie emitujące muzykę, zaprojektowane specjalnie w celu odstraszania włóczęgów, drobnych przestępców i narkomanów, jak np. w poczekalni centralnego dworca kolejowego w Kopenhadze. W tym konkretnym przypadku wykorzystano składankę arii operowych i wojskowych marszów.

Jak się wydaje, zjawisko *Alleinschaft* charakteryzuje się dwoma na pozór sprzecznymi, a w rzeczywistości wzajemnie powiązаныmi cechami – pierwsza to pogłębiona tendencja w kierunku *indywidualizacji*, co sprawia, że jednostka jest coraz częściej traktowana przez społeczeństwo jako indywidualna osoba w oderwaniu od formalnych więzów łączących ją z innymi osobami i zbiorowościami. Drugą z nich jest odpowiadające temu dążenie do przynależności. Można je uznać za cięń towarzyszący indywidualizacji. Prowadzi to do większej tęsknoty za wspólnotą, odpowiednio narastającego dążenia do tego, by czuć się częścią silniejszej formacji społecznej – jak rodzina, naród, rasa, zbiorowość wyznaniowa, polityczna, kulturowa lub artystyczna. Zasadniczo wiąże się to z pojęciem tożsamości. Angielskie słowo *identity* [tożsamość] wywodzi się z łaciny i oznacza, że pewna cecha jednostki jest wspólna dla innych osób, wykazujących tę samą cechę. Dlatego też „tożsamość” jest relacją przynależności¹⁰. Na przykład bycie Polakiem oznacza, że należy się do kategorii obywateli Polski, np. określanych jako osoby, którym przysługuje polski paszport. Podobnie tożsamość kobieca czy tożsamość żydowska oznacza, że pod

10 Szersze omówienie koncepcji „tożsamości” zob. Lars Dencik, *Transformations of Identities in Rapidly Changing Societies*, w: *The Transformation of Modernity. Aspects of the Past, Present and Future of an Era*, red. Mikael Carleheden, Michael Hviid Jacobsen, Ashgate, London 2001, s. 183–221.

pewnym konkretnym względem jest się takim jak inni – czyli osoby, które również czują się przynależne do kategorii kobiet czy Żydów. Podobnie można posiadać tożsamość „artysty”, „projektanta”, „naukowca” itd., jeżeli dany element jest istotny w kontekście, w którym się znajdujemy. Identyfikacja następuje na drodze kategoryzacji. Tożsamość jest jednocześnie i w sposób konieczny zarówno inkluzywna, jak i wykluczająca.

Swoją tożsamość czerpiemy – stajemy się tym, kim jesteśmy – zaliczając się do danej kategorii, lub też poddając się klasyfikacji ze strony innych. Można oczywiście należeć jednocześnie do różnych kategorii – wracając do powyższych przykładów, można być jednocześnie Polką, kobietą i Żydówką.

Jednocześnie jednak tożsamości często są kontestowane. Na przykład można określać się Polakiem ze względu na posiadanie polskiego paszportu. Jednak inni mogą to zignorować i brać kogoś np. głównie za Żyda czy muzułmanina. Każda jednostka jest zawsze określana zarówno przez siebie, jak i przez innych. Te dwa punkty widzenia nie zawsze są ze sobą spójne, ale nikt nie może uchronić się przed podobną klasyfikacją.

Aby być osobą, trzeba mieć tożsamość. Aby mieć tożsamość, trzeba przynależeć. Sięgając do znanej społeczno-psychologicznej teorii osobowości¹¹, można to ująć w następujący sposób: Aby rzeczywiście stać się „ja”, konieczne jest „my”.

W tradycyjnych społeczeństwach samoidentyfikacja i identyfikacja przez innych następują głównie poprzez klasyfikację do przypisanych kategorii społecznych, jak więzy rodzinne, narodowość, płeć itp. Ale te kategorie nie odgrywają już takiej roli społecznej jak dawniej. W turbospołeczeństwie czy społeczeństwie innowacyjnym nawet tradycyjnie przypisywane formy przynależności są luźniejsze i dobrowolne – w rzeczywistości istnieje dziś większa niż kiedykolwiek swoboda wyboru przynależności w zgodzie z własnymi preferencjami.

Ma to dalekosiężne skutki dla projektowania. Sam fakt, że obecnie ważne są nasze własne wybory, czyli to, co wybieramy i jak to łączymy, otwiera drogę dla koncepcji *stylu*. Tu właśnie pojawia się projektowanie jako wielki biznes. Bardziej aktywnie niż dotąd jednostka angażuje się w „stylizowanie” samej siebie i ponosi za to odpowiedzialność. Dziś w większym stopniu niż dawniej utożsamiamy się i jesteśmy utożsamiani ze stylem, który przejmujemy – czy będzie to styl życia, ubierania się, styl muzyczny, artystyczny, czy jakikolwiek inny, na którego kształtowanie projektanci wywierają obecnie ogromny wpływ.

Współcześnie coraz więcej osób zużywa mnóstwo energii i innych zasobów, by pokazywać, stylizować i projektować siebie, swoje domy

11 George Herbert Mead, *Mind, Self and Society*, University of Chicago Press, Chicago 1934, Wyd. polskie: *Umysł, osobowość i społeczeństwo*, tłum. Zofia Wolińska, PWN, Warszawa 1975.

i bezpośrednie otoczenie. Wcześniej można było co najwyżej zmienić fryzurę. Ale dziś wielu z nas korzysta z chirurgii plastycznej, robi sobie tatuaże, ćwiczy w siłowni bądź poddaje swój wygląd totalnej transformacji. Dotyczy to nie tylko ciała – odnosi się to też do „transformacji mentalnej”. Na rynku mnożą się różnorakie magiczne terapie, kursy medytacji i uważności itp., służące nam do kształtowania życia wewnętrznego zgodnie z określonym psychologicznym ideałem.

Erlebnisgesellschaft

Tu najważniejsze stają się sposoby doświadczania samych siebie i postrzegania nas przez otoczenie. Chodzi zresztą nie tylko o to, jak sami siebie postrzegamy. Właściwie wszystko oceniamy pod kątem wrażeń, zapewnianych nam przez daną rzecz. Weźmy na przykład chipsy ziemniaczane. Według danych statystycznych sprzedaż chipsov ziemniaczanych i podobnych przekąsek jest w piątki znacznie wyższa niż w inne dni robocze. Dlaczego? Czy nasz wewnętrzny zegar biologiczny nakierowuje nas na pragnienie spożywania tłustej, słonej, skrobiowej żywności właśnie w piątkowy wieczór? Co właściwie kupujemy, nabywając torebkę chrupek? Czy konkretną mieszankę tłuszczu, soli i skrobi? Czy faktycznie tego chcemy i za to płacimy?

Nie – chodzi o wrażenia, jakie chcemy wzbudzić, przynosząc tę torebkę do domu: przytulność, komfort, bliskość w rodzinie itd.

Ten aspekt naszej egzystencji, czyli nie tyle to, czym rzeczy są, ale jakie wrażenia wzbudzają i oferują, jest dziś aż tak ważny, że może przyczyniać się do określenia społeczeństwa, w którym obecnie żyjemy. W języku niemieckim istnieje adekwatny termin – *Erlebnisgesellschaft*. Można go w przybliżeniu przetłumaczyć jako „społeczeństwo zdarzeń” („społeczeństwo doznań”). Chodzi o to, że ważne jest samo wrażenie, doświadczenie, niezależnie od tego, czym dane zdarzenie jest. Chodzi o poszukiwanie, wręcz pogoń za wrażeniami dla samej przyjemności ich doświadczania.

Ale w społeczeństwie innowacyjnym doświadczenie nie jest dane na długo. Wkrótce po tym, jak czegoś doświadczymy, niezależnie od tego, czym to jest, już szukamy kolejnego. W społeczeństwie innowacyjnym wszystko ma turbodynamikę, pojawia się też dużo większa presja zmian we wszystkich obszarach życia. Dlatego też czasy, w które wkraczamy, określam mianem epoki stałych przemian.

Jak wpływa to na kulturę?

W mojej ocenie zbliżamy się do sytuacji kulturowej, w której dominować będzie zjawisko określane przeze mnie *kulturą błyskawiczną*. Co w tym kontekście oznacza słowo „błyskawiczna”? Mam na myśli znaczenie tego słowa stosowane na przykład w określeniu „kawa błyskawiczna” – to produkt przeznaczony do błyskawicznego rozpuszczenia, jednocześnie bardzo ulotny. Jego smak może być intensywny, ale nie utrzymuje się długo.

W tym kontekście należy zauważyć, że projektowanie jest dziś bardziej żywo i integralną częścią kultury niż kiedykolwiek. Niektórzy mogą uznać to za zjawisko pozytywne. Ale należy również pamiętać, że uwodzenie – na przykład uwodzenie wizualne – jest jednym z elementów, a często nawet podstawowym elementem projektowania. Inteligentne, adekwatne projektowanie uwodzi niemal błyskawicznie – ale wkrótce wszystko się kończy. Zupełnie jak w świecie mody, ale też w przypadku niektórych gatunków pająków – uwieść, potem zabić. Kiedy akt uwodzenia dobiegnie końca, samiec pająka zostaje uśmiercony przez uwodzicielską samicę. W świecie mody „styl”, który podbił serca odbiorców w jednym sezonie, okazuje się martwy i brzydki w kolejnym.

Czy to znaczy, że projektowanie jest czysto powierzchowne? Nie. Już nie! Wręcz odwrotnie. Przejście do obecnej fazy historycznej oznaczało również transformację kulturową. Rzeczywistość została wyrwana do góry nogami. W następstwie radykalizacji nowoczesności to, co powierzchowne, zajmuje miejsce znaczeń. Coraz częściej doświadczając będziemy projektu przedmiotu jako samej jego istoty.

Jak przedstawia się dziś i konsumuje wiadomości? Rzadko kiedy jako surowe fakty. Obecnie one również są przedmiotem projektowania – prezentuje się je tak, by ściągnąć uwagę. Pokazuje się je jako ekscytujące, spektakularne, dramatyczne, zabawne, czy co tam jeszcze pociąga widza. To właśnie ten aspekt – informacji jako rozrywki – pojawia się dziś często jako naprawdę interesujący. Dlatego też wiadomości i fakty – nawet dotyczące wojen i katastrof – są często serwowane i postrzegane jako *infotainment*.

Z tego powodu właśnie debaty polityczne, jak amerykańska kampania prezydencka, skupiają się nie na treściach politycznych prezentowanych przez kandydatów, a raczej na samych pokazowych sporach między nimi – bo to właśnie postrzegane jest jako rozrywka. Polityka zmienia się w *politainment*.

Ta sama nadrzędna logika pojawia się w przypadku każdego z nas jako osoby. Kim jesteśmy i w jaki sposób – dopóki nie postanowimy zmienić w naszej osobowości czy tożsamości czegoś, co już nie jest ani zabawne, ani aktualne. Stąd można wręcz mówić o *identitytainment*.

W *Erlebnigesellschaft* projektowanie dotyczy nie tylko przedmiotów materialnych. Również rynki, przesłania polityczne, a także postawy, osobiste style, jak i style życia, stają się obecnie przedmiotem projektowania.

Dlaczego tak się dzieje?

Projektowanie jako substytut władzy

Wskazaliśmy już, że zarówno jako osoby, jak i ludzkie zbiorowości możemy spodziewać się coraz słabszej kontroli nad tym, co się dzieje. Czarne łabędzie wtragną w nasze życie. Czy można temu zaradzić? Chyba nie. Po fiasku prób na rzecz ustanowienia wielkiego projektu społecznego ludzie w naszej części świata coraz częściej dostrzegają,

że nikt nie sprawuje władzy dającej kontrolę nad rozwojem świata lub projektowaniem naszej zbiorowej przyszłości. Wobec tego możemy przynajmniej spróbować skuteczniej zapanować nad sobą, jak też nad wszystkimi przedmiotami w naszym otoczeniu, które dzięki współczesnej technologii stają się coraz bardziej podatne na manipulacje. Tak też działamy i to na coraz większą skalę. Wszystko wokół jest zaprojektowane. Wystarczy wskazać na rosnące zainteresowanie stylizacją domów, wystrojem wnętrz i – jak już wspomniano – również stylizowaniem nas samych jako osób.

Można na to patrzeć jak na swego rodzaju upowszechniający się substytut bezsilności, z którą zderzamy się, kontrolując i projektując świat i przyszłość wedle własnych życzeń.

Zamiast prób praktykowania skierowanej na zewnątrz makrowładzy projektów na wielką skalę, staramy się rozwijać skierowaną ku wewnątrz mikrowładzę – czyli zdolność kontrolowania poprzez projektowanie obiektów i przedmiotów wokół nas. Coraz częściej każdy przedmiot i obiekt w naszym otoczeniu, nawet najbardziej trywialny i nieistotny, jest zaprojektowany. Ale czy tym samym przejmujemy też kontrolę nad tymi przedmiotami i obiektami?

W rzeczywistości dzieje się coś odwrotnego. To obiekty, które projektujemy, przejmują nad nami kontrolę! Dzieje się to tym bardziej, im bardziej są zaprojektowane. Zmieniają się w *fetysze*. Oznacza to – za autorem koncepcji *Warenfetischismus* („fetyszizm towarowy”) Karolem Marksem¹² – sytuację, gdy „produkty ludzkiej głowy wydają się obdarzone własnym życiem, samodzielnymi postaciami, pozostającymi w stosunku z sobą i z ludźmi”. Chodzi tu o szczególnie rodzaj władzy związanej z władzą fetyszu.

Choćbyśmy kontrolowali to, co projektujemy, to, co zostało całkowicie zaprojektowane, przejmuje nad nami kontrolę – nawet jeśli nie chcemy tego przyznać. Taką władzą posiadają choćby parafernalia świata mody nad tym, w co się ubieramy. Za przykład weźmy przyśmieszanie noszenia butów marki Converse – czy co tam jest aktualnie modne w danym kręgu, np. w gronie aspirujących nastolatków. Albo też to, jak ludzie poddają się zaawansowanym technicznie maszynom na siłowni; jak kontrolują nas smartfony; jak elegancja i funkcjonalność iPada sprawiają, że jego siła przyciągania staje się wręcz nie do odparcia.

Postępująca i przyspieszająca modernizacja współczesności prowadzi do większej symbiozy pomiędzy projektowaniem a technologią. W tym kontekście należy pamiętać, że projektowanie zawsze polega na znalezieniu równowagi pomiędzy optymalną funkcjonalnością a dążeniem do piękna. Te aspekty często bywają wzajemnie sprzeczne. Trzeba je ze sobą pogodzić, choć często napięcie pozostaje. Jednakże dzięki zaawansowanemu ucyfrowieniu i wynajdywaniu nowych

12 Karol Marks, *Kapitał – Krytyka ekonomii politycznej*, Książka i Wiedza, Warszawa 1951, t. I.

materiałów obserwujemy dziś zbliżenie tych dwóch aspektów, a nawet ich symbiozę – jak w przypadku niektórych wspomnianych produktów firmy Apple. W rzeczywistości nowe technologie uwolniły projektowanie na skalę wcześniej nieznaną. Jeżeli chodzi o nowe konstrukcje przedmiotów – od gadżetów AGD do całych domów – to projektowanie przejęło pałeczkę. Nie dlatego, że je udoskonalono, ale dlatego, że nowoczesne hipertechnologie, jak nanotechnologia, druk 3D i dostępność nowych, elastycznych, ale nadal zrównoważonych materiałów, dają dużo większą wolność estetyczną niż kiedykolwiek wcześniej.

Na ile projektowanie może stać się wolne? Czy nie ma już konieczności godzenia funkcjonalności i piękna? Jest, owszem, ale nie tyle, co kiedyś. Nie da się uniknąć dążenia do rozsądnego kompromisu pomiędzy tymi aspektami. Niemniej jednak niektórzy współcześni projektanci podejmują chyba odważne próby rozwiązania problemu „kwadratury koła”, czyli podporządkowania funkcjonalności pięknu, ale bez szkody dla funkcjonalności. Tym samym projektowanie nie dotyczy wyłącznie tego, co powierzchowne. Taka transformacja oznacza raczej, że to co powierzchowne, faktycznie staje się istotą rzeczy.

W szerszych kategoriach można mówić o rosnącej władzy wizualności. W tym kontekście można przywołać dobrze znane, niezwykle mocne zdjęcia dzieci i hitlerowskich żołnierzy z warszawskiego getta, dzieci poparzonych napalmem podczas wojny w Wietnamie i nowszy wizerunek Aylana Kurdi – chłopca, który utonął w Morzu Śródziemnym. Obrazy te swoją mocą wizualną głęboko zmieniły postawy ludzi, a nawet wywarły wpływ na światowy bieg zdarzeń.

W latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku teoretyk komunikacji Marshal McLuhan oznajmił: „Środek przekazu sam jest przekazem”¹³. Obecnie, kiedy to co powierzchowne staje się istotą rzeczy, warto chyba sparafrazować jego stwierdzenie następująco: „Obraz sam jest przekazem”.

Projektowanie = kongenialna sztuka naszych czasów

Stwierdzenie, że obraz jest przekazem przekłada się w oczywisty sposób na nasze rozumienie projektowania i jego pozycji we współczesnym społeczeństwie innowacyjnym (*Erlebnisgesellschaft*).

W jednym z numerów pisma o projektowaniu „Iconeye”¹⁴ pojawił się wywiad z pracującym w San Francisco projektantem Yves'em Béharem, znanym z umiejętności przekucia złożonych idei na proste, intuicyjne produkty. Powiedział on: „Bez wątpienia wkraczamy w złote czasy projektowania. [...] Porównuję je z początkiem lat dziewięćdziesiątych, kiedy projektanci byli podporządkowanymi dostawcami, podczas gdy dziś mają dużo większy wpływ na świat”.

13 Marshall McLuhan, *The Medium is the Message: An Inventory of Effects*, Penguin Books, London 1967.

14 „Iconeye” 2015, nr 148.

Podczas London Design Festival we wrześniu 2015 Béhar szeroko nawiązywał do koncepcji *100% Design*. Można to interpretować w taki sposób, że absolutnie wszystko będzie projektowane – i to całkowicie. Jak już wspomniano, to co powierzchowne, coraz częściej staje się istotą rzeczy. Daje się również zauważyć, że projektowanie staje się kongenialną sztuką społeczeństwa innowacyjnego. Z tego punktu widzenia, spodziewam się, że czeka nas coraz więcej projektowania w świecie, który w coraz mniejszym stopniu poddaje się projektowaniu.

Przeprojektować społeczeństwo

Współczesna „płynna” rzeczywistość jest zwykle opisywana jako przestrzeń wyborów jednostki, na której działania wpływ mają wyłącznie jej preferencje. Taki opis pomija naszą zależność od działań innych osób, wytwarzających różne formy życia społecznego w oparciu o „wspólne praktyczne rozumie nie” rzeczywistości. Niniejszy tekst skupia się na trzech najbardziej ogólnych systemach takiego wspólnego rozumienia. Autorka stawia hipotezę, że kształtują one rzeczywistość na różne sposoby, kryjąc w sobie załączek odrębnych społeczeństw wytwarzanych w trakcie praktyk społecznych.

Do najsilniej oddziałujących metafor współczesności należy niewątpliwie ukute przez Zygmunta Baumana określenie „płynna nowoczesność”¹. Zgrabnie podsumowuje ono swego rodzaju „nieforemność”, która wydaje się być dominującą cechą współczesnego społeczeństwa – społeczeństwa o rozbitych strukturach, więzach, zasadach i normach, w którym brak jasnych wskazówek czy obowiązków wyznaczających działania jednostki. W socjologicznych analizach określa się je zwykle mianem strukturalnie zindywidualizowanego, co oznacza, że ludzie w ich działaniach nie ograniczają już więzy społeczne czy klasowe i mogą oni swobodnie wybierać dla siebie cele i sposoby postępowania. Choć hipoteza indywidualizacji znajduje szerokie potwierdzenie w danych empirycznych, to na pierwszy rzut oka nie wydaje się zbyt dobrze pasować do naszych codziennych doświadczeń. Rozglądając się wokoło, nie widzimy przecież ruin społeczeństwa, lecz instytucje, formy powiązań i wzory zachowań, posiadające długą tradycję i nadal podtrzymywane przez ludzi. Nadal żyjemy w państwach narodowych, zakładamy rodziny, pracujemy w firmach i urzędach. To prawda, jednak socjologiczne analizy pokazują, że wszystkie te instytucje utraciły swoje niegdysiejsze funkcje i miejsce, jakie posiadały w życiu jednostki. Państwo narodowe nie jest już głównym aktorem na scenie politycznej i kluczowym punktem odniesienia dla indywidualnej tożsamości. Założenie rodziny nie jest już uważane za naturalny obowiązek osoby dorosłej. Nikłe są szanse, byśmy całe swe życie zawodowe spędzili w jednym miejscu pracy. Innymi słowy, teza o dezintegracji struktur społecznych nie oznacza, że stare i znane instytucje po prostu znikają. Chodzi raczej o to, że tracą one swą „oczywistość” i przestają być elementem „zwykłego życia”, głównie ze względu na powstawanie struktur alternatywnych. W efekcie jednak przestają też uzasadniać czy zapewniać przesłanki dla tych konkretnych działań, jakie moglibyśmy podjąć, gdyż każda nasza decyzja jest już u swych podstaw kwestionowana przez sam fakt, że inni zachowują się inaczej.

Z drugiej strony, narastająca, choć na pierwszy rzut oka niewidoczna niestabilność świata instytucjonalnego nie oznacza, że nasze życie zmienia się w ocean niczym nieograniczonych indywidualnych wyborów. Nadal jesteśmy zależni od innych nie tylko w naszych działaniach, ale również w kwestii takich społecznych „dóbr” jak autorytet, uznanie czy prestiż. Wybierając swoje cele i sposób postępowania, musimy więc brać pod uwagę nawyki i aspiracje innych. Tu również jednak jesteśmy świadkami radykalnych przemian. Ze względu na dezintegrację struktur instytucjonalnych, również nasze miejsce w społeczeństwie przestaje być jasno określone, a naszej tożsamości nie wyznaczają już role pełnione w społecznych grupach i instytucjach. Innymi słowy, choć wciąż jesteśmy zależni od innych, utraciliśmy wewnętrzną wiedzę, kto tak naprawdę jest dla nas ważny.

1 Zygmunt Bauman, *Płynna nowoczesność*, Wyd. Literackie, Kraków 2006.

Znany francuski socjolog Alain Touraine² opisał tę sytuację jako „koniec świata społecznego”. Jego zdaniem we współczesnym, charakteryzującym się rosnącą złożonością i fragmentaryzacją świecie trudności z ustaleniem jednostkowych tożsamości prowadzą do zanikania aktorów społecznych, a więc takich, których można zidentyfikować na podstawie miejsca zajmowanego przez nich w strukturach społecznych bądź na podstawie wspólnoty interesów czy kultury. Zastępują ich aktorzy niespołeczni, wśród których najważniejszą rolę odgrywają siły odwołujące się do określonych wartości. Siły te konstytuują się w procesach uświadczenia znaczeń nadawanych rzeczywistości, w ustalaniu wspólnego praktycznego jej rozumienia, które nadaje kierunek indywidualnym działaniom i organizuje je w praktyki społeczne³.

Poszukując takich „niespołecznych” aktorów, należałoby zwrócić uwagę na różnego typu społeczności, jakie wyłaniają się dziś w różnych punktach przestrzeni społecznej – i tej rzeczywistej, i tej wirtualnej. Przyłączamy się do nich – na krótszy lub dłuższy czas – już to z powodu podobnego stylu życia, już to problemów, które staramy się rozwiązać, lub ulubionych zajęć bądź też z innego dowolnego powodu. Reprezentowane przez nie idee, przekonania i obrazy są zwykle cząstkowe, rozproszone, a od czasu do czasu wzajemnie sprzeczne, często jednak stanowią próbę zaprowadzenia porządku we fragmentarycznej, „płynnej” rzeczywistości. Porządku, który posiada wyraźnie aksjologiczny charakter, gdyż nie tylko buduje świat z rozproszonych fragmentów wspólnych doświadczeń, ale również oddziela zachowania „właściwe” od „niewłaściwych”, relacje „pożądane” od „niepożądanych”, dążenia „rozsądne” od „nierozsądnych”.

Najbardziej wyraziście dają dziś o sobie znać trzy rodzaje aksjologicznych porządków zorganizowanych wokół trzech wiodących wartości⁴.

Pierwszy z nich – będący rezydualną wersją porządku aksjologicznego wytworzonego przez nowoczesność – nadal skupia się na sukcesie ekonomicznym, który można osiągnąć dzięki konkurencji jednostek, firm, partii politycznych, państw itp. Zestaw podstawowych zasad regulujących taką konkurencję we wszystkich sferach życia wywodzi się z wyidealizowanego modelu wolnego rynku, co oznacza, że działania wszystkich aktorów życia społecznego stają się w coraz większym stopniu podporządkowane regułom ekonomicznym. Rolę normatywnych uzasadnień konkretnych działań, których kiedyś dostarczał etos protestancki, odgrywa obecnie zasada efektywności.

2 Alain Touraine, *Po kryzysie*, tłum. M. Frybes, Oficyna Naukowa, Warszawa 2013.

3 Theodore R. Schatzki, *Introduction: Practice Theory*, w: *The Practice Turn in Contemporary Theory*, red. Theodore R. Schatzki, Karin Knorr-Cetina, Eike von Savigny, Routledge, London–New York 2001.

4 Zob. szerzej: Mirosława Marody, *Jednostka po nowoczesności. Perspektywa socjologiczna*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2014.

Drugi rodzaj porządku aksjologicznego zorganizowany jest wokół nadrzędnej wartości wspólnoty. Granice takich wspólnot wyznaczane są zgodnie z kształtem podstawowych tożsamości społecznych – religijnych, etnicznych, terytorialnych, narodowych. W porządku tym szczególnie wagę przykłada się do ochrony tradycyjnej rodziny postrzeganej jako swego rodzaju „inkubator” więzi i wartości wspólnotowych. Normatywnych uzasadnień działania dostarcza imperatyw ochrony danej wspólnoty przed Obcymi, przy czym kryteria decydujące o zaliczeniu do tej ostatniej kategorii ustanawiane są w toku konkretnych praktyk społecznych.

Wreszcie, trzeci rodzaj porządku aksjologicznego zorganizowany jest wokół wartości, jaką stanowi „bycie sobą”, czyli możliwość życia zgodnie z własnymi preferencjami oraz sposobnościami stwarzanymi przez stale zmieniającą się rzeczywistość. Normatywnych uzasadnień dla działań kierowanych tak rozumianą indywidualizacją dostarcza idea samorealizacji oraz rozwoju. Relacje z innymi jednostkami regulowane są przez zasadę poszanowania ich prawa do wybierania odmiennych od naszego sposobu życia przynajmniej dopóty, dopóki nadmiernie z nim nie kolidują.

Pomimo radykalnej odmienności nadrzędnych wartości porządkujących te trzy konkurencyjne porządki aksjologiczne mają one dwie wspólne właściwości. Po pierwsze, u ich podstaw leży nie tyle stosunek do obecnych instytucji systemowych⁵, ile odmienna reakcja na tę zasadniczą właściwość społeczeństwa ponowoczesnego, jaką jest postępująca strukturalna indywidualizacja. W tym sensie można powiedzieć, że potraktowanie sukcesu jako naczelnej wartości pociąga za sobą uznanie owego procesu za bezdyskusyjny i bezalternatywny, obrona tradycyjnych form wspólnotowości stanowi swoisty wyraz oporu i walki z nim, i dopiero nacisk na znaczenie samorealizacji otwiera możliwości poszukiwania nowych form bycia-dzielonego-z-innymi. Po drugie, ze względu na charakter generowanych przez te porządki znaczeń, obejmujących całość ludzkiego życia, a nie tylko poszczególne jego aspekty, każdy z nich kryje w sobie załączek innego społeczeństwa wytwarzanego w toku praktyk społecznych. Widać to wyraźnie, gdy przyjrzymy się charakterystycznym dla owych porządków kolektywnym celom.

I tak, uznanie sukcesu za naczelną wartość prowadzi do formułowania celów w kategoriach ekonomicznych – chodzi w nich o maksymalizację zysków oraz minimalizację strat, niezależnie od tego, jakiego obszaru aktywności dotyczą podejmowane działania. Zasada ta dominuje zarówno w odniesieniu do samych instytucji, jak i praktyk grupowych oraz działań indywidualnych. Nie oznacza to, że myślące w ten sposób jednostki są jakoś szczególnie racjonalne czy efektywne. Chodzi raczej o nadrzędną orientację, w której ramach cele formułowane

5 Zob. Manuel Castells, *Siła tożsamości*, tłum. Sebastian Szymański, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.

niegdyś w języku autotelicznych wartości podporządkowuje się dziś kategoriom ekonomicznym. Manifestacje takiej orientacji obserwujemy współcześnie zarówno w obszarze nauki i szkolnictwa wyższego, jak i w sferze obyczajowości seksualnej – popularność „seksu bez zobowiązań” jest często uzasadniana „nadmiernymi kosztami” emocjonalnego zaangażowania.

W przypadku praktyk wyrastających z uznania wspólnotowości za nadrzędną wartość na pierwszy rzut oka głównym celem wydaje się być radykalna przebudowa porządku społecznego. Wielu socjologów⁶ wskazuje jednak, że tego typu wspólnoty stanowią w gruncie rzeczy nieodłączny produkt współczesności, gdyż w pełni, a przynajmniej w ogromnym stopniu akceptują jej porządek ekonomiczny i techniczny, odrzucając jedynie właściwe jej i systemowo wspierane wartości kulturowe. Tak więc można powiedzieć, że niezależnie od różnic w „ideologicznej nadbudowie”, wspólnotom tym chodzi przede wszystkim o przechwycenie instytucji systemowych regulujących dostęp do zasobów mocy społecznej. Co za tym idzie, podstawowym celem wyrastających z tych przekonań praktyk jest przede wszystkim redystrybucja zasobów systemu. Oczywiście, realizacji tego celu może towarzyszyć mniej lub bardziej dogłębna przebudowa instytucjonalna – w tym właśnie sensie wspólnoty tego typu są traktowane jako opowiadające się za porządkiem społecznym odmiennym od tego, który jest obecnie wytwarzany systemowo.

Wreszcie, dla praktyk zorganizowanych wokół wartości, jaką jest samorealizacja, charakterystyczne wydaje się nastawienie raczej na obronę ogólnych praw umożliwiających niczym nieskrępowane „bycie sobą” niż na budowę konkretnych instytucji społecznych, kanalizujących działania jednostek w ściśle określone wzory. Znakomitej ilustracji dostarczają tu działania wywołane próbą wprowadzenia przepisów ACTA. Należy jednak zauważyć, że to właśnie w przypadku tego typu praktyk mamy do czynienia z celami, które odrzucają nadrzędny dla instytucji systemowych zbiór znaczeń, podporządkowany logice rynkowej. Tym samym to właśnie one skrywają w sobie największy potencjał budowy alternatywnego porządku społecznego. Przemawia za tym przede wszystkim fakt, że dążenia sterowane przez zasadę samorealizacji są z definicji niejako przeciwstawne wszystkim tym dążeniom, które wyznaczają kierunki aktywności „urynkowionego społeczeństwa”⁷.

Pisząc o trzech konkurencyjnych porządkach aksjologicznych, mogłam stworzyć wrażenie, że istnieją również trzy odpowiadające im wspólnoty znaczeń, czy też, przekładając to na kategorie Touraine’a, trzy typy aktorów niespołecznych. Nie do końca tak jest, ponieważ

6 Zob. np. Bassam Tibi, *Fundamentalizm religijny*, tłum. Janusz Danecki, PIW, Warszawa 1997; Castells, *Siła tożsamości*.

7 Zob. Erich Fromm, *Mieć czy być?*, tłum. Jan Karłowski, Rebis, Poznań 1999.

przedstawiony tu model analityczny został wyprowadzony z rozproszonych wątków dyskursu publicznego, cech mniej lub bardziej trwałych społeczności oraz indywidualnych zachowań. Współczesność raczej charakteryzuje to, że działania większości jednostek pozostają pod jednoczesnym wpływem znaczeń generowanych przez wyróżnione wyżej porządku. Tak więc indywidualne strategie, jakimi posługuje się większość członków współczesnego społeczeństwa, można opisać, odwołując się do znanego powiedzenia – chcieliby „mieć ciastko i je zjeść”, czyli odnieść sukces ekonomiczny, jak też mieć możliwość bycia sobą i/lub znaleźć sobie przytulne miejsce w łonie wspólnoty zgodnej z ich własnymi poglądami. I choć można by wskazać aktorów najbardziej typowych dla danego porządku, to nie powinniśmy zapominać o fakcie, że procesy przeprojektowania współczesnego społeczeństwa muszą obejmować budowę instytucji, które wtłaczałyby działania jednostek w ramy zakreślone przez nadrzędną wartość. Jednocześnie jednak warto pamiętać, że te konkurencyjne zasady, jakimi się kierują ludzie, wśród których przypadło nam egzystować, trudno już uznawać za przejaw „kulturowych sprzeczności kapitalizmu”⁸, gdyż każda z nich zawiera w sobie potencjał generowania znaczeń obejmujących całość ludzkiego życia, a nie tylko poszczególne jego aspekty. Inaczej mówiąc, każda z nich kryje w sobie projekt innego społeczeństwa wytwarzanego w toku praktyk społecznych.

Te poszukiwania alternatywnych form uspołecznienia są motywowane przez rosnące trudności życia w ponowoczesnym społeczeństwie oraz rosnące możliwości podejmowania nowych działań, co związane jest z gwałtownym rozwojem technologicznym. Z jednej bowiem strony, obserwujemy nawarstwianie się tych problemów, które Ulrich Beck nazwał „ubocznymi skutkami” modernizacji⁹. Są one w rzeczywistości efektem ekspansji procesów „urynkowania” społeczeństwa. Można do nich zaliczyć wzrastające zróżnicowanie majątkowe, rosnące bezrobocie, rabunkowe wykorzystywanie środowiska naturalnego i ludzi, prowadzące do pogarszania się jakości życia, a przede wszystkim przyspieszony rozpad tych znaczeń, które wcześniej nadawały sens działaniom społecznym. Z drugiej strony, osadzenie będących reakcjami na te problemy praktyk w „zindywidualizowanej masowej komunikacji”¹⁰, czyli w możliwościach społecznego porozumiewania się, jakie stworzył Internet, sytuuje je na pierwszej linii dokonujących się obecnie przeobrażeń ludzkiego życia, wyrastających z eksploracji nowych rozwiązań oferowanych przez rewolucję technologiczną, której jesteścieście obecnie świadkami i uczestnikami.

8 Zob. Daniel Bell, *Kulturowe sprzeczności kapitalizmu*, tłum. Stefan Amsterdamski, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 1994.

9 Zob. Ulrich Beck, Christoph Lau, *Second Modernity as a Research Agenda: Theoretical and Empirical Explorations in the “Meta-change” of Modern Society*, „The British Journal of Sociology” 2005, t. 56, nr 4, s. 525–557.

10 Manuel Castells, *Communication Power*, Oxford University Press, Oxford–New York 2009. Wyd. polskie: *Władza komunikacji*, tłum. Jakub Jedliński, Paweł Tomanek, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2013.

SŁOWA KLUCZOWE: William Morris historia designu ekonomia polityczna

wspólnota gospodarka dzielenia się neoliberalizm

narzędzia globalne historiografia postpracowy

Polityka designu w kulturze postpracowej

W niniejszym artykule zawarto rozważania na temat wykorzystania historiografii krytycznej w ocenie polityki współczesnych praktyk projektowania, promujących środowiska postpracowe w kontekście neoliberalnym. Od utopijnej powieści Williama Morrisa *Wieści znikąd* począwszy, na Global Tools – włoskiej inicjatywie lat siedemdziesiątych ubiegłego wieku skończywszy, pisarze i inni twórcy nieustannie stawiali istniejące i wyobrażone przyszłe stosunki pracy w centrum dyskusji dotyczących wzornictwa. Patrząc przez pryzmat dawnych ocen rzeczywistości, debaty współczesne podkreślają niezbieżnie, jak dalece przestrzeń obywatelska stała się obszarem kontestowanym, w którym gospodarka oparta na dzieleniu się, podejmuje próby przetworzenia świata pracy, usuwając granice pomiędzy produkcją formalną i nieformalną w przestrzeniach wspólnych; jednocześnie postpracowa płynność głoszona przez firmy Doliny Krzemowej przekształca „użytkowników” w „ludzi” w akcie korporacyjnego zawłaszczenia stanowiącego pożywkę dla odpolitycznionej etyki pracy, w której ramach koncepcja osobistego spełnienia staje się przykrywką dla rzeczywistych warunków zatrudnienia opartego na wyzysku.

Alison J. Clarke

Historia designu jest, rzecz jasna, w równym stopniu historią pracy i historią przedmiotów; polityka i zakres projektowania są nierozdzielnie związane z polityką i zakresem pracy i ekonomii politycznej. Od dziewiętnastowiecznej krytyki alienacji przemysłowej Williama Morrisa aż po materialny feminizm wpisany w „kuchnię frankfurcką” Schütte-Lihotzky i postfordowskie odrzucenie „pracy wzorniczej” przejęte przez radykalnych projektantów włoskich lat sześćdziesiątych XX wieku, design kształtował i kontestował potencjał pracy. Na czym polega krytyczna rola designu w kontestacji współczesnej kultury pracy, kiedy samo pojęcie „pracy” w ujęciu neoliberalnym jest coraz bardziej płynne (niezwiązana z miejscem, pozbawiona granic, społecznie ugruntowana)? Apele o dematerializację usług, lokalny kosmopolityzm i ekonomię dzielenia się zmieniają samą praktykę projektowania – czy historyczny precedens designu może stać się źródłem nowych inspiracji?

Przyszłe utopie – gospodarki alternatywne

W ostatnim dziesięcioleciu XIX stulecia William Morris – działacz socjalistyczny i współpomysłodawca ruchu Arts & Crafts – wydał *Wieści znikąd*, utopijną powieść z pogranicza science fiction. Początkowo publikowane jako powieść w odcinkach w „Commonwealth”, brytyjskim piśmie socjalistycznym (światopoglądowo zgodnym z linią Partii Socjalistycznej, a założonym przez Williama Morrisa jako redaktora naczelnego), *Wieści znikąd* miały na celu zakwestionowanie najbardziej istotnego wątku krytycznego obecnego w myśli komunistycznej: roli pracy¹. Samo dzieło – na poły powieść romantyczna, na poły postfuturystyczny traktat ekonomiczny – ma charakter tak proroczy, że powinno się je wpisać na listę lektur obowiązkowych wszystkich studentów wzornictwa – zwłaszcza że samego Morrisa, ruchu Arts & Crafts i ich europejskich następców uczyniono w wyobraźni masowej handlarzami cudacznymi tapetami i wyrobami rzemiosła antyprzemysłowego. Powieść ta to jednocześnie praca krytyczna, spekulatywna i dydaktyczna, niepokojąca również ze względu na współczesne odniesienia do podlegającego ciągłym zmianom obszaru dyskursu postpracowego.

Morrisa uważa się za twórcę teorii ekonomii politycznej stawiającej design w awangardzie zmian społecznych; w dobie walki z umniejszaniem znaczenia pracy i utrwalaniem nierówności społecznych w wyniku rewolucji przemysłowej jakość życia i „rzeczy” wpisała się na stałe w retorykę ruchu Arts & Crafts. Niezależnie od reputacji Morrisa jako wiodącego ideologa tego ruchu we wzornictwie i od wsparcia udzielanego rzemieślnikom w konfrontacji ze skutkami masowego uprzemysłowienia w imię szerszej pojętego socjalizmu, *Wieści znikąd*

1 The Kelmscott Press, należąca do Williama Morrisa spółka wydawnicza specjalizująca się w sztuce, wydała *Wieści znikąd* jako powieść w roku 1892.

uświadamiają nam, że design od lat był postrzegany jako kluczowe rozwiązanie dla kwestii alternatywnych modeli pracy i koncepcji gospodarki współdzielnej. Utopijna powieść przenosi znaczenie treści spisanych przez Morrisa w XXI wiek, choćby w kontekście współczesnych zwrotów w kierunku odtwarzania tak zwanej ekonomii dzielenia i debaty postindustrialnej (*post-thing*) w teorii wzornictwa².

Punktem wyjścia dla *Wieści znikąd* jest przeniesienie czytelnika w przyszłość utopii XXII wieku (roku 2102): ostatni bastion kapitalistycznej ekonomii politycznej zostaje uznany za nieistotny; odradza się Anglia pasterska. Praca i pieniądz zostają zastąpione wizją wymiany społecznej, w której ramach praca pojawia się jako zjawisko niepoddane utowarowieniu, czy nawet przyjemność nierozłącznie związana z dobrostanem codziennego życia w społeczeństwie zdefiniowanym przez wspólnotę własności i równość społeczną. Za pośrednictwem fikcyjnego narratora i głównego bohatera książki, Williama Guesta, który – zasnawszy w trakcie zajadłej debaty Partii Socjalistycznej – budzi się w realiach przyszłej utopii socjalistycznej, Morris zabiera czytelnika w podróż po najistotniejszych zagadnieniach życia możliwego w warunkach opisywanej utopii.

Sztuka, życie, praca i istotne relacje społeczne rozkwitają w społeczeństwie wolnym od własności prywatnej i majątku; środowisko naturalne i krajobraz nie są niszczone przemysłem. W wizji Morrisa w miejsce rozdziału pomiędzy twórcą a wytwórcą pojawia się model pracy, w którym tkacz może być jednocześnie matematykiem; szkolnictwo formalne zostaje zastąpione procesem cichego uczenia się, a kulturowe odtwarzanie wiedzy powiązane z przyjemnością tworzenia rzeczy trwałych – nieznaną w modelu kapitalistycznym, „jako że dzieci zazwyczaj naśladują starszych; gdy są otoczone ludźmi zaangażowanymi w pracę stanowiącą źródło rzetelnej rozrywki – budowanie domów, brukowanie ulic, uprawianie ogrodów – tym również chcą się zająć”³. W miejsce fabryk pojawiają się lokalne warsztaty cechowe na niewielką skalę (przywodzące na myśl współczesne kolektywy rzemieślnicze i inicjatywy mobilnych warsztatów), czyli „miejsca, w których zbierają się ludzie połączeni ideą wspólnej pracy”⁴. Nieformalne sieci współpracy i współdzielona przestrzeń obywatelska zastępują demokrację parlamentarną, przy czym ich lokalizacja i udogodnienia przypominają koncepcję „wspólnoty” z XXI wieku⁵. Powieść Morrisa zaprzecza kluczowemu dla wspólnotowych założeń zdławieniu

2 Cameron Tonkinwise, *Shared Being: Transitions to Post-Work-Personhood in the Sharing Economy*, wystąpienie podczas konferencji IWSE na Uniwersytecie w Utrechcie, 2015.

3 William Morris, *News from Nowhere*, Kelmscott Press, London 1892, s. 43. Fragment w przekładzie tłumacza eseju. Powieść *Wieści z nikąd*, czyli *epoka spoczynku* w przekładzie Wojciecha Szukiewicza ukazała się nakładem Księgarni Altenberga około 1902 roku [przyp. tłum.].

4 Ibidem, s. 64.

5 Ann Thorpe, *Architecture and Design Versus Consumerism: How Design Activism Confronts Growth*, Routledge, Abingdon–New York 2012.

efektu nasycenia i podporządkowaniu wspólnego życia woli neoliberalnego rynku, stając się jaskółką gospodarki „postpracowej”.

Utopia postpracowa czy rzeczywistość neoliberalna

Wszystkie strony sceny politycznej zgadzają się co do tego, że oto niewątpliwie stanęliśmy w obliczu społeczeństwa postpracowego. Społeczeństwo to nie przypomina jednak socjalistycznej utopii Morrisa, nie ma też nic wspólnego z piętnastogodzinnym tygodniem pracy przyobiecany nam przez ekonomistów i socjologów dziesiątki lat temu w liberalnej wizji André Gorza, przedstawionej w milenijnym dziele *Reclaiming Work*, czy w pracach na temat „wirtualnych realiów gospodarki niematerialnej”⁶.

Niezależnie od wspaniałych wyobrażeń dotyczących pracownika „nowej ery”, który – pozbawiony tradycyjnej tożsamości i ograniczeń miejsca pracy w XXI wieku – miałby niezauważenie przemieszczać się pomiędzy miejscami i sieciami, całkowicie wolny od czasu, miejsca, płci i klasy społecznej, rosnący zbiór dowodów sugeruje, że „mit robotnika refleksyjnego” *skrywa nagą rzeczywistość czasów neoliberalnych*⁷.

Cytując Dereka Thompsona i felieton opublikowany przed miesiącem w znanym amerykańskim piśmie „The Atlantic”⁸, „podnosząc wzrok znad arkuszy kalkulacyjnych, [ekonomiści i technolodzy] widzą wszechobecną automatyzację – roboty w sali operacyjnej i za ladą w barze szybkiej obsługi. Marzą o mknących po ulicach samochodach bezobsługowych i o niebie pełnym dronów koncernu Amazon, które zastąpiłyby miliony kierowców, magazynierów i pracowników handlu detalicznego. Dostrzegają rozwój ogromnych możliwości maszyn roboczych w postępie geometrycznym, przy jednoczesnej stagnacji rozwoju umiejętności człowieka. I zastanawiają się, czy jakiegokolwiek miejsce pracy jest w pełni bezpieczne”⁹.

W przeciwieństwie do dawnych prognoz „końca świata pracy”, zapowiadających wydłużenie czasu wypoczynku i uwolnienie jednostek, co umożliwiłoby obywatelską aktywizację i powszechne poczucie przynależności do „większych całości społecznych”, zgodnie ze zdaniem licznych ekspertów i badaniami naukowymi należałoby raczej spodziewać się (cytując raz jeszcze Thompsona) „ciągłego triumfu kapitału nad pracą, cichego upadku człowieka pracującego [sic] i niewiarygodnej sprawności technologii informatycznych” oraz tego, że staniemy w obliczu świata dalekiego od utopii¹⁰.

6 André Gorz, *Reclaiming Work: Beyond the Wage-Based Society*, Polity, Cambridge 1999.

7 Will Atkinson, *The Myth of the Reflexive Worker: Class and Work Histories in Neo-liberal Times*, „Employment & Society” 2010, t. 24, nr 3, s. 413–429.

8 Derek Thompson, *A World Without Work*, „The Atlantic” 2015, <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2015/07/world-without-work/395294/>, dostęp: 27.11.2016.

9 Ibidem.

10 Ibidem.

W eseju zatytułowanym *Four Futures: Life After Capitalism*, redaktor magazynu „Jacobin” Peter Frase¹¹, spekulując na temat potencjalnych wersji przyszłości, w tym ekstremizmu, socjalizmu, rentyzmu i komunizmu, rozważa zasadnicze zmiany związane z realiami postpracowymi i koniecznością porzucenia obowiązującego dotychczas węzła łączącego pracę, wytwarzanie dóbr, pracę za wynagrodzeniem i sens życia. Podobnie myślą zwolennicy poglądów „postpracowych”, czerpiący z dziesięcioleci feministycznego dyskursu o waloryzacji pracy niewidzialnej; stają się oni rzecznikami nowej gospodarki opiekuńczej, w której o sensie życia decydują relacje w pracy, nie zaś sama praca; ich przekonania mogą całkowicie podważyć konwencjonalne postrzeganie roli wzornictwa i nowatorstwa zgodnie z tezą Johna Thackary zawartą w jego najnowszej książce¹².

W samym świecie wzornictwa pisma branżowe, debaty i wydarzenia kuratorskie od kilku lat rozbrzmiewają kasandrycznymi przepowiedniami śmierci obszarów związanych z określoną działalnością: w typowym wpisie w sieci projektant Guy Butters – rozważając temat projektowania stron internetowych bez konieczności wykorzystania rozwiązań graficznych i powiązań grafiki tworzonej dla potrzeb korporacyjnych z rozwojem mediów społecznościowych – pyta, czy grafika umiera. Jednoznaczny wniosek jego rozważań brzmi, że oto „nadszedł koniec znanego nam świata firm graficznych”¹³.

W niedawno opublikowanym artykule zatytułowanym *The Death of ‘Users’ and ‘Product Design’*, dyrektor ds. rozwoju produktów w firmie Facebook, Julie Zhuo oświadczyła, że zgodnie z zaleceniem samego Marka Zuckerberga końcowych konsumentów procesu projektowania nie należy już określać mianem „użytkowników”; zaleca się użycie terminu „ludzie”. Podobnie jej zdaniem z obiegu wypadł zwrot „projektowanie produktów”, jako że nie odzwierciedla on w pełni założenia, iż „w najlepszych pracach projektowych nie chodzi po prostu o produkt, ale o tworzenie wspaniałych doświadczeń poza nim”¹⁴.

„Przyszłość wzornictwa będzie coraz ściślej związana z projektowaniem doświadczeń, nie zaś produktów, coraz bliżej branży usługowej, w rosnącym oddaleniu od produkcji. Ten trend już jest widoczny: mamy bardziej zintegrowane platformy, prostsze, nieinwazyjne aplikacje (Yo, Wut); bardziej magiczne i przewidywalne doświadczenia (Siri, Google Now); większą liczbę podłączonych do sieci urządzeń komunikujących się ze sobą, by ułatwić życie właścicielom (urządzenia

11 Peter Frase, *Four Futures: Life After Capitalism*, Verso, London 2015.

12 John Thackara, *How to Thrive in the Next Economy: Designing Tomorrow's World Today*, Thames & Hudson, London 2015.

13 Guy Butters, *Is Graphic Design Dead?* (2013) [wpis na blogu], <http://www.guybutters.com/is-graphic-design-dead/>, dostęp 10.05.2015.

14 Julie Zhuo, *The Death of ‘Users’ and ‘Product Design’*, (2014), blog *The Year of the Looking Glass*, <https://medium.com/the-year-of-the-looking-glass/the-death-of-users-and-product-design-a857f1ad2f3b>, dostęp 27.11.2016.

śledzące aktywność fizyczną, inteligentne zegarki, urządzenia AGD); nie mówiąc o kolejnych etapach transformacji na drodze ku łączeniu świata internetu ze światem realnym (Lyft/Uber, Postmates, Tinder)... Żegnaj, użytkowniku. Do widzenia, designie produktów”¹⁵.

Postpracowe, postfordowskie miejsce pracy, w którym pracownicy funkcjonują jako aktywne organizmy sprawcze – płynne, mobilne, zintegrowane – połączone w przestrzeniach wirtualnych i analogowych sprzyjających współpracy, dyskusji i dialogowi (m.in. takich jak Dropbox, Google Drive czy Facebook), znajduje odzwierciedlenie w wizjach opracowywanych przez same korporacje.

Kapsuła do drzemki (Googler Nap Pod) w centrum dla zwiedzających koncern Google w Palo Alto, zaprojektowana jako rozwinięcie idei relaksu na życzenie dla pracowników firmy, to populistyczny projekt w stylu science fiction, który pasowałby idealnie do wystroju disneyowskiego parku Epcot z wczesnych lat osiemdziesiątych [→ s. 254]. Koncepcja, zgodnie z którą „ludzie” (a nie użytkownicy) są częścią historii Google’a, zostaje uzupełniona o dodatkowy element: karteczki post-it – ikoniczny eksponat procesu projektowania twórczego – służą ludziom (nie użytkownikom) Google’a do opisu marzeń i wizji [→ s. 254].

Zadaniem historyka nie jest ciągle zadawanie nudnego pytania „czy myśmy już to wcześniej widzieli?”, lecz podkreślanie, że za powiązaniem wzornictwa z koncepcjami i teoriami postpracowymi stoi szersza historiografia, która może okazać się owocna dla procesu formułowania i krytyki współczesnych idei roli designu w przyszłości.

We wczesnych latach siedemdziesiątych ubiegłego wieku projektanci zaangażowali się w zataczającą coraz szersze kręgi debatę dotyczącą kultury postpracowej i potowarowej, której przewodziły feministki kwestionujące patriarchalne relacje środków i czynników produkcji oraz stawianie formalnego zatrudnienia ponad tak zwanymi pracami „domowymi” i „reprodukcyjnymi” (*reproductive work*). Grono teoretyków, do których należał André Gorz, głosiło upadek kultury pracy i konsumeryzmu, a co za tym idzie, nadejście ery ekonomii opartej na dzieleniu się.

Włochy lat siedemdziesiątych ubiegłego wieku, państwo wyjątkowego wzornictwa, zmieniły się w „laboratorium nowych gatunków działania i myślenia politycznego”¹⁶. Włoski ruch designu Global Tools, którego dokonania zostały szczegółowo opisane w wydanej w Internecie książce¹⁷, był awangardą zwolenników odmowy pracy. „Sformułowanie definicji kreatywności nie będzie możliwe bez podwalin nowej rzeczywistości społecznej – pisał architekt i projektant Andrea Branzi w pierwszym biuletynie Global Tools – to jest, jeżeli nie

15 *Ibidem*.

16 *Work and the Politics of Refusal*, 13.07.2013, <http://thedisorderofthings.com/2013/06/13/work-and-the-politics-of-refusal/>, dostęp 27.11.2016.

17 *Global Tools 1973–1975*, red. Silvia Franceschini, Valerio Borgonuovo, Salt, Stambuł 2015.

zostanie uznana nieproduktywność samego procesu twórczego. Hipotezą jest zatem ABOLICJA PRACY”¹⁸.

Należy podkreślić, że na wzór włoskich radykałów lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ubiegłego wieku najnowsza książka Kathi Week¹⁹ czerpie z teorii i praktyk włoskich marksistów autonomicznych i ich dyskusji na temat pracy. Podobnie jak Gorz, Week stawia tezę, że postrzeganie pracy jako cechy przyrodzonej społeczeństwu prowadzi do jej „odpolitycznienia” w kontekście moralnych wartości kulturowych, a zatem do jej usunięcia z obszaru krytyki politycznej, natomiast wszystko, co związane jest z wartościami pracy i bezpracowości, wymaga ponownego upolitycznienia.

Wniosek

W eseju *The Politics of Getting a Life: Work in Capitalist Society is a Conflicted and Contradictory Phenomenon*, Peter Frase sugeruje, że „dotarliśmy do trzeciej odmiany etyki pracy w czasach poprzemysłowych: praca nie prowadzi do zbawienia ani do bogactwa – stanowi źródło tożsamości i osobistego spełnienia. Taką etykę głoszą modne firmy z Doliny Krzemowej”²⁰.

Ze względu na kolejne zmiany zachodzące w świecie przedmiotów, relacji i znaczeń w dobie narodzin kultury postpracowej, design staje w obliczu konieczności rewizji własnej roli krytycznej. Rozważenie historycznych powiązań z kluczowymi koncepcjami w kontekście charakteru pracy i ekonomii politycznej może stanowić cenny punkt wyjścia dla uwolnienia wzornictwa z odpolitycznionych narracji „Google’owskich” mitów Doliny Krzemowej, z niezliczonych opowieści o innowacjach społecznych oraz uchronić je przed niedostrzeżeniem możliwości i pułapek, jakie przed nim stawia świat bez pracy.

18 Andrea Branzi, *Global Tools Bulletin 1*, Edizioni L'uomo e l'arte, Milan 1974.

19 Kathi Week, *The Problem with Work: Feminism, Marxism, Antiwork Politics and Postwork Imaginaries*, Duke University Press, Durham 2011.

20 Peter Frase, *The Politics of Getting a Life: Work in Capitalist Society Is a Conflicted and Contradictory Phenomenon*, „Jacobin Magazine” 2012, <https://www.jacobinmag.com/2012/04/the-politics-of-getting-a-life/>, dostęp 27.11.2016.

Kultura projektowania i ekonomie projektowania

Kultura designu rozumiana zarówno jako podejście badawcze, jak i przedmiot badań, jest ściśle powiązana z wyłonieniem się neo-liberalnych systemów ekonomicznych. W niniejszym wykładzie wskazano sposoby wzajemnego oddziaływania tych zjawisk. Opisano również, jak mogą się one rozchodzić. Z jednej strony dobrze jest pomyśleć, że pracując nad koncepcją kultury designu, możemy dojść do lepiej usytuowanych i zorientowanych społecznie praktyk. Z drugiej strony, wymogi związane z własnością intelektualną firm powodują ciągłą fragmentaryzację i prywatyzację materialnych podstaw kultury designu. Czy da się pogodzić jedno z drugim?

Wstęp

Obecnie modnie jest mówić nie o „projektowaniu”, a o „kulturze projektowania”, co jest mało zaskakujące z kilku powodów. Po pierwsze, zakres projektowania tak się poszerzył, że trudno precyzyjnie stwierdzić, czym ono jest w danym przypadku. Kto by pomyślał dziesięć lat temu, że zachowania lub polityka mogą być przedmiotem projektowania. A jednak dzieje się tak ostatnio w dyskursie politycznym w wielu krajach. Po drugie, kultura designu staje się przedmiotem turystyki czy też elementem poszerzania naszej wiedzy. Mam tu na myśli występujące w danym miejscu powiązania pomiędzy twórczymi profesjonalistami, infrastrukturą kulturalną i zasobami produkcyjnymi. Staje się to równie ważne, a może nawet ważniejsze od faktycznie wytwarzanych przedmiotów. Po trzecie, jak się zdaje, następują pewne zmiany jakościowe wskazujące na to, że projektowanie nie dotyczy wyalienowanych, utowarowionych przedmiotów, ale staje się częścią codzienności jako styl życia. Tak jak w XIX wieku rozwijała się sfera wizualna, a tym samym powszechna stała się kultura wizualna, tak też pod koniec XX i z początkiem XXI wieku rozwija się projektowanie jako element kultury, jej proces i cel.

W kategoriach akademickich podjąć można szerokie i dogłębne badania nad powiązaniem pomiędzy ekonomiczną rolą projektowania, procesami produkcyjnymi i praktykami społecznymi na różną skalę, z akcentem położonym na rolę sprawczą przedmiotów. To z kolei może przełożyć się na myślenie polityczne w dążeniu do pewnej formy stabilności między tymi czynnikami, która zapewnia bieżącą „ekologię sztuczności”¹.

Stawiam jednak hipotezę, że przynajmniej obecnie stabilność taka nie jest możliwa. Zmiany klimatyczne, katastrofy naturalne, kryzysy gospodarcze, zawirowania polityczne i przetasowania społeczne burzą nadzieję na taki stan. Ale możemy się spodziewać nie tylko tego. Destabilizacja kultur projektowania następuje cały czas, m.in. w wyniku procesów neoliberalizacji, które przebiegają i powracają na różnych terytoriach. Chodzi nie tylko o rolę finansistów, funduszy kapitału wysokiego ryzyka, technologicznych start-upów. Przedmioty również odgrywają tu pewną rolę. Posiadają sprawczość, funkcjonując w służbie reprodukcji lub wspomaganie pewnych postaw, sposobów postępowania, form poznania, które utrzymują neoliberalną maszynę w ruchu. Oddziałują już od ponad 30 lat – a konkretnie od umocnienia się neoliberalizmu w postaci odrębnej, choć niejednorodnej kategorii praktyk ekonomicznych.

W tym kontekście należy więc zadać sobie pytanie, czym *jest* przedmiot neoliberalny. I czy istnieje neoliberalny styl poznawczy? Jak wyglądają ich wzajemne oddziaływania i relacje?

1 Guy Julier, Malene Leerberg, *Kolding – We Design For Life: Embedding a New Design Culture into Urban Regeneration*, „The Finnish Journal of Urban Studies” 2014, nr 52(2), s. 39–56.

W niniejszym artykule skupiam się na tym, w jaki sposób funkcjonują lub funkcjonowały pewne przedmioty i procesy, przyzwyczajając swoich użytkowników do konkretnych form bycia i działania zgodnych z neoliberalnymi zasadami postępowania i postawami, czy wręcz je wytwarzając. Nie chodzi tu o efekt prania mózgu. To prosty zestaw afektów, które dostosowują zmysły do rytmów, interesów i celów współczesnego kapitalizmu. Projektowanie odgrywa przy tym istotną rolę.

Istnieją przedmioty, które w bardziej oczywisty sposób od innych poddają się takiej afektywnej domenie neoliberalnego działania. Jest to element ogólnego dyscyplinowania w ramach „techniki siebie”². Tu właśnie jednostki regulują swoje zachowania i uczą się akceptowanych form postępowania zgodnie z tym, jak chcą być postrzegane w systemie władzy.

Prześledzimy pojawienie się szeregu przedmiotów powstałych w połowie lat osiemdziesiątych XX wieku, co zbiegło się z konkretnymi dyskursami społeczno-technologicznymi. W związku z tym zasadniczym celem tego wywodu jest odrzucenie koncepcji, że ekonomia dotyczy abstrakcyjnych danych statystycznych. Zamiast tego argumentuję tu na rzecz zwrócenia większej uwagi na materialne, wizualne, przestrzenne i czasowe aspekty projektowania, które przekładają się na działania i myślenie ekonomiczne na najbliższym i bardzo rzeczywistym poziomie.

Środowiska przedmiotów, intensyfikacja ruchu, pomiar odcinków

Zarówno neoliberalizm, jak i kultura designu mają zasięg globalny. Jednocześnie dzięki analizie kilku przedmiotów, które pojawiły się w czasach umacniania się neoliberalizmu na Zachodzie, można dostrzec ich cechy i wzajemne relacje. Zmiany takie zachodziły w ekonomii politycznej czasów rewolucji taczeryzmu i wprowadzania „reaganomiki” w połowie lat osiemdziesiątych. Wywarły one ogromny wpływ w całej Europie, a następnie niemal na całym świecie³. Był to przecież moment, w którym globalne systemy finansowe i handlowe zostały pozbawione niektórych ograniczeń regulacyjnych. Od tej pory pieniądze i towary mogły przepływać szybko i swobodnie. Przyjrzyjmy się kilku konkretnym przedmiotom z tej epoki.

W 1986 roku wprowadzono na rynek w Europie Nintendo Entertainment System (NES) po próbnym debiucie w Stanach Zjednoczonych rok wcześniej i w Japonii w 1983. NES posiadał bardzo zaawansowany system sterowania – ergonomiczny, wygodny i intuicyjny. Domowe gry

2 **Michel Foucault, *Technologies of the Self, w: Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*, red. Luther H. Martin, Huck Gutman, Patrick H. Hutton, University of Massachusetts Press, Amherst 1988, s. 17–49.**

3 **Stuart Hall, *The Hard Road to Renewal: Thatcherism and the Crisis of the Left*, Verso, London 1988.**

wideo stały się bardziej poręczne w porównaniu z wcześniejszymi konsolami – niezgrabnymi i trudnymi w obsłudze. W połączeniu z językiem graficznym oznaczało to, że twórcy mogli projektować bardziej zaawansowane, epizodyczne gry. Razem z NES na rynek weszła gra Super Mario Bros, dla wielu konsumentów będąca ważnym krokiem w świat gier. Domowe gry komputerowe NES podniosły wysoko poprzeczkę, jeśli chodzi o wprowadzenie ruchu ciała do środowiska gry, co stało się właśnie w Super Mario Bros. Gra obiecywała miejsce na ścianie sławy, na której łatwo było obserwować postępy. Każdy z odcinków stanowił mierzalne doświadczenie. Gra podzielona była na poddane kontroli części, na wzór ośrodków kontroli kosztów funkcjonujących w niektórych firmach projektowych z tamtej epoki⁴.

W 1985 roku Philips wprowadził na rynek Magnavox – pierwszego uniwersalnego pilota obsługującego zarówno telewizor, jak i odtwarzacz wideo. Upowszechnienie się od połowy lat osiemdziesiątych pilota telewizyjnego miało poważne konsekwencje dla sposobu korzystania ze stojącego w rogu pokoju „potwora o zielonym oku”. Kiedy udostępniono wiele stacji telewizji kablowej wraz z możliwością nagrywania programów, uniwersalny pilot stał się narzędziem ułatwiającym bezmyślne wpatrywanie się w ekran i przerzucanie kanałów, co z kolei zmieniło strukturę ramówki telewizyjnej, podejście reklamodawców, przyczyniając się do integracji producentów sprzętu i dostawców rozrywki, jak w przypadku fuzji firm Sony i Columbia w 1989 roku. I znów korzystanie z produktów stało się bardziej bezpośrednie, spersonalizowane i ściślej powiązane ze sprawczym udziałem użytkownika w budowaniu narracji.

W 1985 roku spółka z Doliny Krzemowej Adobe Systems wprowadziła pierwszą wersję języka programowania komputerowego PostScript. Oznaczało to, że w grafice komputerowej po raz pierwszy można było połączyć tekst i obraz na ekranie na jednej stronie. Wcześniej trzeba je było pracowicie tworzyć oddzielnie, następnie wycinać i wklejać na papier. Po drugie, nowy język uprościł komunikację komputera z drukarką, niewymagającą już oddzielnych sterowników i protokołów. Co najważniejsze, PostScript jako pierwszy realizował zasadę „what you see is what you get” – „to, co widzisz (na ekranie komputera) jest tym, co otrzymasz (z drukarki)”. Dawało to możliwości drukowania z komputera, co zrewolucjonizowało całą branżę poligraficzną poprzez ominięcie rzemieślniczego etapu składu zecerskiego w drukarni. Grafikę można było drukować szybciej i taniej. Oznaczało to również, że projektanci byli w stanie bardziej twórczo posługiwać się fontem na ekranie, bez konieczności przekazywania instrukcji czy objaśnień osobie trzeciej. Podobnie jak w przypadku pilota telewizyjnego pojawiły się nowe, dużo bliższe relacje pomiędzy sprzętem a oprogramowaniem, ponieważ usunięto między nimi bariery

4 Guy Julier, *British Design Consultancy and the Creative Economy, British Design 1948–2012*, V&A Publications, London 2012.

techniczne i komercyjne. Wyłoniły się szybsze, bardziej bezpośrednie związki pomiędzy ruchem ciała a uzyskanym efektem. Skróciło się i zintensyfikowało przejście od koncepcji kreatywnej (na przykład projektu graficznego strony) do realizacji, sprzężenie zwrotne między wejściem a wyjściem.

W połowie lat osiemdziesiątych w całej Europie Zachodniej, a nawet w Japonii, projektanci wewnątrz wrzucili wyższy bieg. Widać to najdobitniej w projektach wielu barów, restauracji i klubów autorstwa niewielkiej, ale wpływowej grupy architektów. Do najbardziej znanych przykładów należy Caffè Bongo otwarta w 1986 roku w Tokio, według projektu brytyjskiego studia Branson Coates. Dzięki wystawnym, przesadnym formom projekt tego baru przypominał chaotyczną, awangardową przestrzeń teatralną⁵. Tym samym takie miejsca stały się przestrzenią, w której można się było nieomal zanurzyć – scenografią nocnej ekonomii. W 1988 roku Nigel Coates pisał o konieczności „reaktywacji opustoszałej sceny społecznej, do której porzucenia zmusiła nas właśnie telewizja jako zjawisko (ale nie jako język)”⁶.

Jak można podsumować te poznawcze przesunięcie z lat osiemdziesiątych? Opisowy język epoki wypełniają takie słowa, jak „zanurzenie”, „interakcja”, „ucieleśnienie”, „przepływ”, „ruch”, „transakcja”. Ale może przemiany takie zrozumiemy w pełni tylko wówczas, gdy faktycznie doświadczymy ich w usytuowanej, materialnej ich rzeczywistości?

Przykłady omawiane w tej części łączą trzy cechy występujące w różnym natężeniu. Wiążą się one z szeregiem priorytetów i praktyk ekonomicznych, jakie pojawiły się w owym czasie (zestawionych w poniższej tabeli).

ASPEKT	PRZYKŁAD	EFEKT POZNAWCZY
środowiska przedmiotów	<ul style="list-style-type: none"> • centra handlowe • architektura narracyjna • uniwersalny pilot telewizyjny • konsole do gier 	<ul style="list-style-type: none"> • nowe odczucie ucieleśnionego działania z „wirtualizacją” ruchu • nowe formy interfejsu człowiek–technologia • wielokierunkowość w ograniczonej przestrzeni
intensyfikacja ruchu	<ul style="list-style-type: none"> • publikowanie za biurka 	<ul style="list-style-type: none"> • koncentracja interakcji • przyspieszenie procesów
pomiar odcinków	<ul style="list-style-type: none"> • gry komputerowe 	<ul style="list-style-type: none"> • podział zadań na mierzalne części • połączenie emocjonalności i kalkulacji (liczenie stało się ekscytujące) wieloliniowe struktury narracyjne

5 Nigel Coates, *Street Signs*, w: *Design after Modernism: Beyond the Object*, red. John Thackara, Thames & Hudson, London 1988, s. 95–114.
 6 Ibidem, s. 98.

Interakcja człowiek–maszyna

Nie jest dziełem przypadku, że w 1985 roku Donna Haraway opublikowała pierwszą wersję swojego *Manifestu cyborgów*, odnotowując zacieranie się granic pomiędzy zwierzęciem a człowiekiem, zwierzęciem-człowiekiem a maszyną, jak również tym, co fizyczne i нефizyczne. Zafascynowana postępującymi zmianami ekonomicznymi i technologicznymi, ich wpływem na życie społeczne, w tym na role płciowe, opowiedziała się przeciwko koncepcji podstawowych właściwości przedmiotów, zwracając uwagę na sposoby włączania obiektów do sieci i systemów, które z kolei funkcjonują, wspomagając ruch pomiędzy różnymi rodzajami materialności, przeżywanych doświadczeń i tożsamości⁷.

Oprócz Haraway wielu innych autorów w połowie lat osiemdziesiątych zajmowało się relacją przedmiotów i ludzi, a zwłaszcza zmianami tej relacji wynikającymi z postępów kultury cyfrowej. Sherry Turkle opublikowała książkę⁸, w której zakwestionowała podział na sferę fizyczną i społeczną. Określenie „interakcja” pojawia się tu nie jako pojęcie związane wyłącznie z komunikacją pomiędzy ludźmi, ale również pomiędzy człowiekiem a maszyną. W jej trakcie ludzie ulegają „przeformatowaniu”, ich procesy poznawcze zostają dostosowane, by uwzględnić język i procesy technologii cyfrowej, stają się hybrydą z maszynami.

Podobnie Lucy Suchman dowodziła, że poznanie ma charakter sytuacyjny i kontekstualny⁹. Oznacza to, że wcale nie jest sztywno określone, ale formowane na nowo w zależności od dynamicznych interakcji pomiędzy ludźmi a ich materialnym otoczeniem. Winograd i Flores¹⁰ również zajmowali się funkcjonowaniem interfejsu. Postrzegali go także jako dynamiczną relację, a nie odrębną sferę. Użytkownik przebywa w *nim*, nie jest *jego* obserwatorem. Tym samym zrywali z kartezjańskim dualizmem zakładającym, że doświadczanie zjawisk zewnętrznych następuje głównie w umyśle, a nie w całym ciele.

Poza Haraway autorzy ci podejmowali głównie próbę zrozumienia relacji pomiędzy procesami technologicznymi i ludzkimi. Zaskakująca jest zbieżność ich prac ze zmianami opisanymi w poprzedniej części. Idąc dalej, jakie interakcje pojawiają się wówczas, gdy stosuje się dane cyfrowe np. na wzór gier komputerowych? I jak funkcjonuje materialność w różnych trybach?

7 Donna Haraway, *Manifest cyborgów*, przeł. Sławomir Królak, Ewa Majewska, „Przegląd Filozoficzno-Literacki” 2003, nr 1.

8 Sherry Turkle, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, Simon and Schuster, New York 1984.

9 Lucy Suchman, *Plans and Situated Actions: The Problem of Human-Machine Communication*, Cambridge University Press, New York 1987.

10 Terry Winograd, Fernando Flores, *Understanding Computers and Cognition*, Ablex Publishing Corporation, Norwood, NJ 1986.

Neoliberalne sensorium

Przywołując maksymę McLuhana, zgodnie z którą następuje transformacja umysłu i ośrodkowego układu nerwowego, zaś zmysły znajdują swe przedłużenie w urządzeniach¹¹, należy dokładniej zastanowić się, co to oznacza w różnych epokach sensorycznych.

Prace Karin Knorr-Cetiny są wynikiem bliskiej obserwacji otoczenia i urzędzeń stosowanych przez maklerów giełdowych, przy czym jej analiza bliższa jest raczej namysłowi nad ich elementami afektywnymi. Przede wszystkim wskazuje ona, że ekrany są „rzeczami epistemicznymi” – wyświetlają informacje, ale jednocześnie wykonują pracę „myślenia”, niosą wiedzę, a jednocześnie dokonują pewnej jej interpretacji¹². Są również zawsze cząstkowe i niedokończone, również dlatego, że informacje, jakie przekazują, podlegają stałej aktualizacji. Jednakże w bardziej złożonym sensie są one cząstkowe, gdyż należą do złożonych sieci – innych komputerów, rynków giełdowych, maklerów itp. – udział w nich tworzy ciągle zmieniającą się konstelację, na którą reaguje każda część¹³. Mają „globalny zakres”, ale „mikrostrukturalny charakter”. Innymi słowy funkcjonują jako sieci na całym świecie, ale są bardzo szczegółowe i skoncentrowane w swoich elementach składowych. Tym samym są „aobecne”, gdyż niekoniecznie „wpasowują się” w bezpośrednie sąsiedztwo, pozostając połączone z innymi węzłami na całym świecie, które są podobnie „aobecne”. Jako takie są bardzo aktywne w wysoce zaawansowanym „czasoswiecie”, gdzie czasowa koordynacja pomiędzy różnymi węzłami maklerskimi jest niezbędna dla ich funkcjonowania¹⁴.

W swym opracowaniu o szerszym zakresie Nigel Thrift nawiązuje do kwestii relacji pomiędzy urządzeniami, przestrzenią i zmysłami we współczesnym kapitalizmie¹⁵. Wskazuje na koncepcję „qualkulacji” jako centralny element codziennych praktyk. Termin ten ukuli Callon i Law¹⁶, a chodzi w nim o jakościową [ang. qualitative] ocenę zjawisk poprzez dane: cyfrowe lub inne. Thrift dowodzi, że tego rodzaju

- 11 Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York 1964. Wyd. polskie: Zrozumiec media. Przedłużenie człowieka, tłum. Natalia Szczucka, Wydawnictwa Naukowo techniczne, Warszawa 2004.
- 12 Karin Knorr Cetina, Urs Bruegger, *The Market As an Object of Attachment: Exploring Postsocial Relations in Financial Markets*, „Canadian Journal of Sociology” 2000, nr 25(2), s. 141–168.
- 13 Karin Knorr Cetina, *Objectual Practice*, w: *The Practice Turn in Contemporary Theory*, red. Theodore R. Schatzki, Karin Knorr-Cetina, Eike von Savigny, Routledge, London 2001, s. 184–196.
- 14 Karin Knorr Cetina, *From Pipes to Scopes: The Flow Architecture of Financial Markets*, „Distinktion: Scandinavian Journal of Social Theory” 2003, nr 4(2), s. 7–23.
- 15 Nigel Thrift, *Movement-space: The Changing Domain of Thinking Resulting from the Development of New Kinds of Spatial Awareness*, „Economy and Society” 2004, 33(4), 582–604.
- 16 Michel Callon, John Law, *On Qualculation, Agency and Otherness*, „Environment and Planning D: Society and Space” 2005, nr 23(5), s. 717–733.

ciągła ocena przy każdym spotkaniu jest wszechobecna we współczesnym życiu. Cochoy¹⁷ podaje jako przykład chodzenie z wózkiem po supermarkecie i ciągłe przeliczanie ceny w stosunku do jakości. Lista zakupów, wózek, informacje na opakowaniu funkcjonują jak urządzenia kształtujące ten proces.

Przez analogię takie różne działania materialne postrzegać można jako część szerszych procesów ekonomicznych. Poluzowanie regulacji handlowych i finansowych w latach osiemdziesiątych XX wieku prowadziło do większego poczucia mobilności. Oznaczało również zwiększone poczucie elastyczności – w jakim kierunku można się udać, w jakich godzinach można pracować, gdzie zainwestować nadwyżki finansowe. Coraz powszechniejsze stosowanie wewnętrznych procedur rachunkowych w firmach, w których każdy dział stał się ośrodkiem tworzenia kosztów i musiał uzasadniać swą przydatność finansową, prowadziło do silniejszego zwrotu ku kalkulacji i dowodzeniu wartości.

Wnioski

W niniejszym artykule można było przyjąć inne podejście, wskazując procesy makroekonomiczne, kształtujące kultury projektowania. Można też było zastanowić się, w jaki sposób kultury projektowania wchłaniane są przez systemy ekonomiczne, na przykład poprzez promocję przemysłu kreatywnego w ramach „gospodarki opartej na wiedzy”. Zamiast tego chciałem skupić się na faktycznym, materialnym oddziaływaniu niektórych przedmiotów – w jaki sposób tworzą one pewną domenę afektywną, która z kolei kształtuje postawy neoliberalne. Po części wiąże się to z szybkością i kalkulacją, które stają się ucieleśnione, ale jednocześnie funkcjonują jako hybryda człowieka i urządzenia. W efekcie poprzez takie zjawiska kultura projektowania staje się powiązana z ekonomiami projektowania.

Chciałem tym samym zwrócić uwagę na upowszechnienie się neoliberalizacji poprzez przedmioty. Można wiele powiedzieć o roli samej praktyki projektowania w tym procesie, która w ciągu ostatnich 30 lat podlegała radykalnemu i wyczerpującemu przeformatowaniu, podobnie jak w dużej mierze nasze codzienne istnienie. Póki co nasuwa się jedno: warto pamiętać, że kiedy zrozumie się, jak coś zostało sformatowane, można próbować zmienić współrzędne, odwrócić biegunowość albo po prostu czekać, aż wyczerpie się akumulator. A wtedy... pomyśleć o alternatywnych źródłach energii.

17 Franck Cochoy, *Calculation, Qualculation, Calculation: Shopping Cart Arithmetic, Equipped Cognition and the Clustered Consumer*, „Marketing Theory” 2008, nr 8(1), s. 15–44.

Design jako czynnik ograniczania i wzbogacania czasu wolnego

W dobie marketingu czasu wolnego, turystyki wypoczynkowej i publikacji naukowych związanych z czasem wolnym, podstawowym wyzwaniem dla wzornictwa stało się wzbogacanie wypoczynku bez zbytniego ukierunkowywania go. Już Adorno ostrzegał, że sztuka wręczania prezentów niemalże zanikła – dzisiaj stoimy w obliczu niebezpieczeństwa przekazania czasu wolnego w ręce branż tworzących (i projektujących) całe środowiska i gotowe scenariusze ucieczki przed presją oraz pogoni za przyjemnością. Pełne zrozumienie powiązań pomiędzy tym, co zostało objęte gotowym scenariuszem, a elementem niespodziewanym, pomiędzy czasem jako jednostką miary a czasem jako doświadczeniem, oraz informacja, *czyjego* czasu i pracy wymaga kształtowanie indywidualnych doświadczeń – oto konieczny zestaw warunków brzegowych dla projektantów zajmujących się współczesnym światem wypoczynku. Niezależnie od tego, czy czas wolny spędza się w towarzystwie (wspólnie uprawiając sport lub ogród) czy samodzielnie (czytając lub marząc), sama koncepcja czasu wolnego staje się niekompletna, o ile nie zapewnia się możliwości wyboru i różnorodności przy jednoczesnej dowolności. W innym razie wypoczynkowi zagraża jego najgorsza nemezis: niepokój.

Susan Yelavich

Wstęp

Dziękuję za zaproszenie do wygłoszenia kilku refleksji na temat czasu wolnego – przyszło ono w doskonałym momencie. Trafiło do moich rąk w trakcie wypełnionego pracą roku akademickiego – wykładałam, pełniąc jednocześnie funkcję dyrektora studiów magisterskich na wydziale wzornictwa; wypoczynek wydawał się sprawą niezmiernie odległą. Rozpoczynając w lipcu pracę nad wystąpieniem, przebywałam już na urlopie naukowym – czas nabrał więc całkowicie innego wymiaru. Wymiaru czasu wolnego.

Nieoczekiwanie zmieniła się równowaga pomiędzy obowiązkiem a możliwościami; zrozumiałam wówczas, jak uwarunkowany i ulotny charakter ma ta relacja. Odczułam posmak życia w Walhalli zwanej emeryturą – niezależnie od tego, czy za wykonywaną pracę otrzymywało się wynagrodzenie, zorientowałam się, jak może wyglądać egzystencja, gdy przeżyło się przyjaciół. O ironio, potrzebowałam dnia wylegiwania się na plaży – czasu wolnego od pisania – by myśl ta w pełni się ukształtowała. Po lewej stronie widać moją matkę (gospodynię domową, nieutrzymującą rodziny w sensie finansowym), pod parasolem. U jej stóp – mój samotny koc. Z prawej – tysiące rodziców z dziećmi na tej samej plaży, na niesławnym Jersey Shore¹. Różnica między tymi obrazami i różnica w zmiennym – moim własnym – postrzeganiu czasu pomogły mi zdać sobie sprawę z określonego zjawiska, przy jednoczesnym jego uwewnętrznieniu; zjawisko to zapewne należy dzisiaj do oczywistych, biorąc pod uwagę bogactwo literatury opisującej czas wolny i pracę, od Arystotelesa przez Veblena po Mihalya Csikszentmihalya. Oczywistość oczywistością, a samo zjawisko warte jest wyrażenia wprost: „czas wolny” jest mianowicie z natury rodzajem czasu; „zajęcia w czasie wolnym” odbywają się zatem w określonej przestrzeni, stanowiąc tym samym materię podatną na design. [→ s. 255]

Bez powyższego rozróżnienia czas wolny mógłby wydawać się nietknięty interwencją projektu. Sam zwrot przywodzi na myśl pozbawioną sztywnych ram przyjemność, czerpaną z działań wybranych i uprawianych wedle upodobania. Tymczasem design zakłada przekształcanie doświadczeń, zmienianie ich poprzez systemy, miejsca i przedmioty. Nawet projektowanie funkcjonujące jako katalizator – jak szlak turystyczny, będący środkiem raczej niż celem – sugeruje dozę kontroli i konfiguracji. Nie ulega kwestii, że istnieje wiele zajęć uprawianych w czasie wolnym, np. joga, całkowicie niezależnych od przedmiotów – jednakże nawet takie zajęcia wymagają przestrzeni, znalezionej lub stworzonej celowo. Cokolwiek nam zatem podpowiada intuicja, czas wolny nie jest autonomiczny względem designu; jest nań podatny, a bywa, że za bardzo.

1 **Jersey Shore** – dosł. wybrzeże Jersey, także tytuł popularnego programu telewizyjnego (*Ekipa z Jersey*, pierwowzór polskiego programu *Ekipa z Warszawy*) – przyp. tłum.

Dokument

W dobie marketingu czasu wolnego, turystyki wypoczynkowej i publikacji naukowych związanych z czasem wolnym podstawowym wyzwaniem dla wzornictwa stało się wzbogacanie wypoczynku bez nadawania mu z góry określonego kształtu. Już Adorno ostrzegał, że sztuka wręczania prezentów niemalże zanikła – dzisiaj stoimy w obliczu niebezpieczeństwa przekazania czasu wolnego w ręce branż tworzących (i projektujących) całe środowiska i gotowe scenariusze ucieczki przed presją oraz pogoni za przyjemnością². Magiczne opaski w Disneyworld są tu znakomitym przykładem. Te bransoletki w żywych kolorach to nie tylko gadżet zapewniający szybszy dostęp do poszczególnych atrakcji – czyli intensywniejsze korzystanie z czasu wolnego. Są naładowane czujnikami umożliwiającymi ciągłą, szczegółową lokalizację każdego użytkownika parku rozrywki. Niezależnie od prostoty dostępu do ogromu danych, dzięki którym koncern Disneya jest w stanie wyciągnąć jeszcze więcej dolarów od swoich „gości”, przyznać trzeba, że jego projektanci w pełni pojęli krytyczny czynnik czasu wolnego. Z chwilą aktywacji, czujniki magicznej opaski można również wykorzystać do przekazania Goofy’emu informacji, gdzie w danej chwili znajduje się nasze dziecko, zapewniając mu „niespodziewane” spotkanie z ulubionym bohaterem. Element niespodzianki jest iluzoryczny – lecz z perspektywy dziecka nieplanowany. Magiczna opaska pod żadnym pozorem nie jest przykładem, którego chciałabym bronić. Mówiąc wprost, cały świat Disneya wart jest odrębnego wykładu na temat wad współczesnych form spędzania czasu wolnego – ale nie zamierzam tu konkurować z Dismalandem Banksy’ego. Sama marka i jej parki rozrywki są natomiast dogodnym punktem wyjścia dla następującej tezy: całkowite zrozumienie powiązań pomiędzy tym, co zostało objęte gotowym scenariuszem, a elementem niespodziewanym, pomiędzy czasem jako jednostką miary a czasem jako doświadczeniem, oraz informacja, *czyjego* czasu i pracy wymaga kształtowanie indywidualnych doświadczeń oto konieczny zestaw warunków brzegowych dla projektantów zajmujących się współczesnym światem próżnowania. Jestem przekonana, że niezależnie od tego, czy czas wolny spędza się w towarzystwie (wspólnie uprawiając sport lub ogród) czy samodzielnie (czytając lub marząc), sama koncepcja wypoczynku staje się niekompletna, o ile nie zapewnia możliwości wyboru i różnorodności dróg przy jednoczesnej dowolności. Bez pola dla samodzielnych manewrów wypoczynek wydaje się zbyt ograniczony i staje w obliczu uwolnienia swojej Nemesis: niepokoju. Droga z leżaka w ogródku działkowym – ten konkretny leżak znajduje się w Sępólnie – na

2 Theodor Adorno, *Minima Moralia: Reflections on Damaged Life (1944)*, cyt. za: Clive Dilnot, *The Gift*, „Design Issues”, jesień 1993, t. 9, nr 2, http://www.jstor.org/stable/1511674?origin=JSTOR-pdf&seq=1#page_scan_tab_contents, dostęp 26.05.2017.

kanapę przed telewizorem emitującym program kulinarny nie jest daleka. Natomiast być może nie jest nieunikniona – co mam nadzieję wykazać na kilku przykładach głęboko przemyślanego przez projektantów podejścia do bardziej otwartych form wypoczynku. Należałoby jednak na początek zaproponować bardziej szczegółowy komentarz na temat samego zjawiska czasu wolnego, poczynszy od sposobów jego wiązania z całkowicie innymi celami ze świata polityki i zysku.

Chciałabym rozpocząć od kwestii czasu jako takiego – ponieważ zorganizowanie czasu wolnego od pracy wymaga świadomej decyzji. Niektórzy – jak projektant Hugh Dubberly – upieraliby się zapewne, że „organizowanie” czasu na cokolwiek jest czynnością, która sama w sobie zakłada projektowanie określonych rozwiązań, podobnie jak działania związane z designem. Rozwiązanie Dubberly’ego jest wyrafinowane, lecz proponowane przezeń wykresy – oparte na analogiach do gry w baseball – dotyczą życia, w którym czasu wolnego nie uwzględniono. Za Michelelem de Certeau opisują one funkcjonalistyczną przestrzeń administracyjną. Brakuje w nich przerw na żądanie, błędów, niespodziewanych a nieuniknionych wydarzeń, niezależnie od tego, czy zostaną wpisane w grę przebiegającą według określonych zasad, czy nie. Wykresy Dubberly’ego są równie sztywne jak koncepcja „weekendu”, którego korzenie wiążą się z nakazami religijnymi. Pierwotnie identyfikowany z dniem odpoczynku – piątek dla muzułmanów, sobota dla Żydów, niedziela dla chrześcijan – był porą obowiązkowego oddawania czci bogu. Czas wolny – wolny od pracy – od początku znalazł się na przegranej pozycji.

Niezależnie od powyższego, opisane literą prawa koncepcje czasu wolnego, zdefiniowane w odniesieniu do pracy i przewidujące rozdzielność działań podejmowanych w miejscu i czasie różnych od miejsca i czasu pracy, nie uwzględniają osób, których nie obowiązują sztywne ramy obowiązków służbowych. W autobiograficznej powieści *Moja walka* norweski pisarz Karl Ove Knausgaard, nie związany żadnym zewnętrznym narzuconym reżimem pracy zawodowej, opisuje okres wczesnego dzieciństwa swoich dzieci; ich marzenia i potrzeby też nie były wpisane w jakikolwiek rozkład dnia. Knausgaard pisze:

„[...] gdy zapadał zmierzch i siadaliśmy do filmu, oczekiwaliśmy rozrywki dostępnej bezpośrednio, bez niewygód. Dotyczyło to wszystkich zajęć. Przestałem właściwie czytać książki; wolałem leżącą pod ręką przypadkową gazetę. A poprzeczka stale szła w górę. To był absurd: takie życie niczego nie dawało poza świadomością zabijania czasu”³.

Co ciekawe, jedna z powszechnych definicji czasu wolnego wiąże się z jego „spędzaniem”. Towarzyszą jej frazy dotyczące spełnienia, ucieczki

3 Cyt. za: Karl Ove Knausgaard, *My Struggle, Book 2*, Farrar, Straus and Giroux, New York 2014, s. 368–369. Polskie wydanie: Karl Ove Knausgaard, *Moja walka 2*, tłum. Iwona Zimnicka, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2015.

przed presją i możliwości wyboru⁴. Na liście doznań objętych tą definicją brakuje wzmianki o jakichkolwiek odczuciach sensorycznych, o haptycznych możliwościach próżnowania; nie ma o nich mowy, ponieważ ze swej natury są względne – może tu chodzić o zapach kremu do opalania podczas plażowej drzemki albo o pióropusz śniegu spod nart. Nie ulega kwestii, że sporty ekstremalne – przynajmniej przed nadaniem im statusu sportów olimpijskich – zrodziły się z potrzeby wyzwolenia się spod sztywnych zasad, z potrzeby bardziej intensywnego doświadczenia relacji pomiędzy ciałem, deską i górą. Takie cechy jak poczucie wolności i swoboda doznań sprawiają, że czas wolny staje się czymś więcej niż jego spędzaniem: pojawia się element satysfakcji. Ponownie zacytujmy Knausgaard: „Obojętność jest jednym z siedmiu grzechów głównych; być może jest z nich najcięższym – to jedyny grzech przeciwko życiu”⁵. Z chwilą powiązania tej myśli z koncepcją czasu wolnego okazuje się, że czas wolny powinien być afirmacją życia – stanu, któremu sprawczość jest przyrodzona. Jednakże wiele czynności uznawanych za formy spędzania czasu wolnego sprawczość tę ograniczają.

Jacques Rancière pisze w *Widzu wyemancypowanym*, że interpretowanie czasu wolnego w kategoriach przyjemności estetycznej (a nie ładowania akumulatorów przed pracą) pozbawia go imperatywu użyteczności; pracownicy będą mogli tym samym uwolnić się od schematu nierówności, uzależniającego sposób spędzania czasu od przynależności do klasy społecznej⁶. Do polityki czasu wolnego jeszcze powrócę – tymczasem chciałabym pozostać przy pierwszym wątku myśli Rancière’a: czasu wolnego jako działalności estetycznej, niezależnej od pracy – a szerzej, od sił związanych z władzą.

Wydaje się, że większość opcji spędzania czasu wolnego – szczerze mówiąc, również większość naszych wyborów – jest od nas niezależna. Rozważmy przykład zakupów. Zapewne wielu odbiorcom przynajmniej z recenzji znany jest film *Czeski sen*. W skrócie: dwóch studentów szkoły filmowej nawiązuje współpracę z gronem projektantów – mody, wzornictwa przemysłowego, grafiki, marketingu – w celu stworzenia i uruchomienia kampanii reklamowej nieistniejącego hipermarketu, miejsca, które nigdy nie powstanie. Zakupy stały się formą rozrywki, nawet jeżeli dzisiaj brakuje im elementu ekscytującej nowości, jaką odczuwano po 1989 roku. Nadal jednak kolejne rodziny opowiadają przed kamerą, że czas wolny spędzają na przemierzaniu

4 Lee N. Davis, Jerome D. Davis, Karin Hoisl, *Leisure Time Invention*, „Organization Science”, wrzesień–październik 2013, t. 24, nr 5, s. 1439–1458, http://www.epip.eu/conferences/epip04/files/DAVIS_Lee.pdf, dostęp 5.12.2016.

5 Knausgaard, *Moja walka 2*, s. 590.

6 Jacques Rancière, *Widz wyemancypowany*, tłum. Adam Ostolski, „Krytyka Polityczna” 2007, z. 13, s. 310–319. Należy podkreślić, że esej dotyczy możliwości związanych ze sztuką – osobiście natomiast uważam, iż praca w równym stopniu dotyczy designu jeszcze ściślej powiązane go z codzienną rzeczywistością.

potężnych powierzchni handlowych, nie tylko w poszukiwaniu okazji; również dlatego, że jest to ulubiona forma wspólnego spędzania czasu. Dzieci się nudzą, spacerując po lesie – trzeba je przekabacić obietnicą wycieczki do centrum handlowego. Obietnice spełnionych marzeń i nadmierna obfitość możliwości wyboru stały się formą relaksu – nie tylko w państwach byłego bloku wschodniego, także na całym świecie. Relaks się kończy, gdy przychodzi wyciąg z karty kredytowej. Wówczas pojawia się element pracy w czasie wolnym: potrzeba żonglowania kartami kredytowymi, zarządzania zadłużeniem i – rzecz jasna – zarabiania coraz większych pieniędzy. Pisał o tym Arjun Appadurai w roku 1996 w przełomowej książce *Nowoczesność bez granic*⁷, w rozdziale na temat utowarowienia czasu, wolnego w szczególności.

Dzisiaj nie czekamy na kopertę z wyciągiem z karty kredytowej. Informacje nam się aktualizują w trybie ciągłym w smartfonach. Proces monitorowania i bycia monitorowanym jest nieskończoną pętlą. Istnieją aplikacje umożliwiające obserwację domu podczas podróży. Żerują one na naszej obsesji związanej z poczuciem bezpieczeństwa. Jak brzmi ich rzeczywisty komunikat? „Jedź na wakacje, ale nie jedź. Jedź, ale pilnuj domu, gdy cię nie będzie”. Mniej więcej 20 lat temu Appadurai podkreślił, że rynek zatarł granice między pracą a czasem wolnym: osiągnęliśmy stadium zjawiska zwanego „klinem czasu wolnego”. De Certeau określiliby je mianem taktyki, czasu kradzieżnego – w potocznej francuszczyźnie *la perruque*, peruką, przebraaniem. „*La perruque* to sprawdzanie wyniku meczu lub wrzucanie wpisów na Facebooka w godzinach pracy; to wszelkie czynności pracownika, wymagające „przekierowania czasu (nie środków trwałych – pracownik wykorzystuje jedynie ich strzępy) z fabryki dla potrzeb pracy swobodnej, twórczej, i w żadnym stopniu nie służącej generowaniu zysku”⁸. Nawet tę tezę zniekształcili jednakże w XXI wieku absolwenci studiów MBA.

Z chwilą pojawienia się aplikacji HeadSpace, koncepcję *la perruque* zawłaszczył nie kto inny, jak zarząd Goldman Sachs: w trosce o stan zdrowia pracowników swojej fabryki firma zakupiła dla nich abonament HeadSpace⁹. Ma on służyć jako przeciwwaga dla stresu, nierozwalnie związanego z ciągłą pogonią za pieniądzem i władzą – przy czym nadal służy pogoni za pieniądzem i władzą. HeadSpace zaprojektowano z myślą o utrzymaniu nas „w ryzach neoliberalnego paradygmatu kapitalistycznego. Komunikat brzmi: »masz problem, skorzystaj z programu, pozbadź się stresu i wracaj do pracy!«”¹⁰. Pod

7 Arjun Appadurai, *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji*, Universitas, Kraków 2005.

8 Cyt. za: Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life* [1984], Oakland, California, University of California Press, 2011, s. 24–26. Wydanie polskie: Michel de Certeau, *Wynaleźć codzienność*, tłum. Katarzyna Thiel-Jańczuk, Wydawnictwa Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.

9 Lizzie Widdicombe, *The Higher Life*, „The New Yorker”, 6/12.07., s. 20.

10 Ibidem.

pozorem wypoczynku ten rodzaj świeckiej uważności przybrał postać uproszczonej medytacji. Naukowiec i buddysta David L. McMahan tak skrytykował pominięcie przez HeadSpace jej wymiaru etycznego: „Wyobraźmy sobie, że ktoś zgłasza się do Kościoła rzymskokatolickiego i mówi: nie kupuję tych waszych wywodów o Jezusie i Bogu, ale kręci mnie obrządek komunii. Nauczycie mnie o komunii? Aha, i planuję otworzyć firmę produkującą opłatki”¹¹. HeadSpace jest oczywiście jedynie najnowszą spośród licznych terapii, mającą w założeniu doprowadzić do epifanii pojawiającej się, kiedy skoncentrujemy naszą uwagę na czymś innym.

Myśl, że nowe pomysły rodzą się najczęściej podczas odpoczynku, nie jest nowa. Pytanie brzmi: komu służy ów „odpoczynek”? Firma Google doskonale orientuje się w korzyściach związanych ze zmianą biegu, wrzuceniem na luz; jej przestrzeń biurową zaprojektowano w sposób zapewniający możliwość relaksu zgodnie z zasadą, że w takich warunkach ludzie pracują lepiej – a także dłużej, jeżeli w biurze znajdzie się boisko do koszykówki. Co istotne, na zdjęciach przestrzeni Google’a rzadko widać kobiety, o indywidualnych formach odpoczynku (takich jak gra na pianinie) nie mówiąc; stale podkreśla się wartość pracy zespołowej. Nieskrywana racjonalizacja czasu wolnego jako zjawiska cennego i pozytywnego – jak w wypadku turystyki wolontaryjnej zwanej wolonturystyką – nieuchronnie prowadzi do pytania, co różni ten sposób myślenia od mentalności misyjnej.

Od zobowiązań z założenia krótkoterminowych znacznie ciekawsza jest współpraca dla potrzeb współprojektowania, wspierana przez Ezio Manziniego i laboratoria DESIS, na przykład przez laboratorium hongkońskie prowadzone przez Yanki Lee, w którym zajęto się starzeniem się jako okresem pojawiania się różnorodnych możliwości – to temat coraz bardziej aktualny w Polsce i w całej Europie: do roku 2050 średni wiek Europejczyków ma wzrosnąć z 38 do 52 lat¹². Według socjolożki Agnieszki Kozerskiej w Polsce samotność w okresie starzenia się jest spotęgowana ograniczoną siecią kontaktów społecznych i ograniczoną liczbą okazji do kontaktów towarzyskich w środowisku osób starszych¹³. Sytuację można by poprawić, proponując seniorom na przykład ofertę wspólnych działań opracowaną w Hongkongu. Inny model również mógłby się sprawdzić – według projektu skoncentrowanego na obiekcie, nie zaś na systemie. Nie ulega kwestii, że *Together Canes* projektu studia Lanzavecchia

11 Ibidem.

12 Xavier Devictor, *Starzenie się społeczeństwa a gospodarka*, „World Bank News”, 14 czerwca 2012, <http://www.worldbank.org/en/news/opinion/2012/06/14/poland-aging-and-the-economy>; dostęp 5.12.2016.

13 Agnieszka Kozerska, *Social Network Types Among Polish Senior Citizens and Perception of the Quality of Their Lives*, „Society, Integration, Education”, t. IV, <http://dx.doi.org/10.17770/sie2015vol4.340>, dostęp 31.07.2015; w języku polskim autorka podobne problemy omawia w tekście: *Typy sieci społecznych polskich seniorów i ich wybrane uwarunkowania*, w: *Problemy współczesnej rodziny*, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2015.

+ Wai z 2012 roku wspiera mobilność i zwiększa szanse na życie towarzyskie. W obu przypadkach natomiast projektanci współpracujący z polskimi seniorami będą musieli uwzględnić czynnik braku zaufania do relacji i działań spoza kręgu rodziny. Kozerska pisze: „Starsze osoby w Polsce spędziły większość życia w państwie totalitarnym. Mimo że Polska jest od ponad 20 lat krajem demokratycznym, zmiana przyzwyczajzeń wydaje się trudna”¹⁴.

Być może – natomiast możemy zmienić przyzwyczajenia projektantów. I to właśnie robią Manzini i sieci DESIS (Design for Social Innovation and Sustainability). W książce *Design, When Everybody Designs* Manzini proponuje swoistą rekonfigurację procesu projektowania, z uwzględnieniem opinii amatorów i profesjonalistów, w ramach spektrum w praktyce znacznie mniej sztywnego, niż wynikałoby to z niniejszego wykresu: w przeciwieństwie do sugestii Hugh Dubberly’ego, jest on mniej nakazowy, a bardziej schematyczny. Nie deprecjonując praktycznych doświadczeń projektantów zawodowych i niezawodowych, Manzini przypuszcza atak na porządek uznany przez Rancièrè’a za fałszywy.

Jest to proces dekonstrukcji, którego historię – przynajmniej częściowo – można prześledzić od czasów kontrkultury lat sześćdziesiątych; historię, śmiem twierdzić, nie w pełni ugruntowaną. Oto mieliśmy pełnić funkcję specjalistów od czasu wolnego. Cele były *passé*. Karierę zawodową mógł zwieńczyć jedynie zawal serca. Z całą pewnością perspektywa ta była domeną grupy uprzywilejowanych. O ile nie dysponowało się funduszem powierniczym lub nie było się skłonnym do złożenia ślubów ubóstwa, koniecznością stawał się kompromis. Świat mody był gotów zawrzeć układ z garniturem sportowym i strojem w stylu safari, wyłącznie z niegniotących się materiałów syntetycznych – nie wymagających wysiłku ani prasowania.

Być może jedyną rzeczą gorszą od czasu wolnego poddanego kompromisowi jest czas wolny z elementem przymusu, rodzaj „zdecydowanie sugerowanego” próżniactwa, który jest w istocie deklaracją lojalności. Reżimy wszelkiej maści proponowały rozwiązania, które pozwolę sobie nazwać „czasem wolnym propagandystycznym”; design odgrywał tu, rzecz jasna, istotną rolę. Volkswagen był sztandarowym pojazdem czasu wolnego spod znaku nazistów. Za Mussoliniego wypoczynek organizowany we włoskim stylu oznaczał głównie kluby pod szyldem „dopolavoro”. W tym samym okresie, u progu II wojny światowej, Stany Zjednoczone – *wciąż* niegotowe do zaangażowania się w działania wojenne – gloryfikowały amerykańskie parki narodowe treścią romantycznych w wyrazie plakatów. Izolacjonizm? Być może. Ale nie faszyzm. Mieliśmy i mamy inny problem: kapitalizm. Czas wolny spędzany w parkach jest nieustannie zagrożony działaniami rozwojowymi, mimo że – jak wynika z treści pisanych z całą powagą podręczników – czas wolny i dostęp doń są

14 Ibidem.

chronione Konstytucją Stanów Zjednoczonych i zawartą w niej gwarancją dążenia do szczęścia¹⁵.

Wydobycie paliw kopalnych nadal stanowi zagrożenie dla dzikiej przyrody – natomiast czas wolny w warunkach miejskich ulega stopniowej korupcji przez potężne kliki klubów sportowych, deweloperów stadionów i *ich* projektantów. W ciągu ubiegłych dwóch dziesięcioleci 90 procent stadionów sportowych w Stanach Zjednoczonych przebudowano z kiesy lokalnych podatników. W latach 2000–2010 wydano około 12 miliardów dolarów na 51 nowych, luksusowych obiektów, umożliwiających dbającym o kondycję krezusom oglądanie rozgrywek z prywatnych basenów zaprojektowanych w bryłach stadionów powyżej trybun¹⁶. My – zwykli śmiertelnicy – nie mamy problemu z korzystaniem z publicznych pływalni.

Co zatem z ciałem w kontekście czasu wolnego? Czyje ciała pracują na nasz czas wolny? Przenosząc wzrok z apartamentów basenowych do apartamentów hotelowych, nie dostrzeżemy fizys personelu sprząającego, podobnie jak nie widzimy tych, którzy dbają o czystość luksusowych basenów na stadionach – przy czym strudzone plecy niewidzialnych pokojówek, utrzymujących wnętrza hoteli w magicznej czystości nie są zapewne problemem najbardziej rażącym. Istnieją, rzecz jasna, firmy handlujące kohortami pokojówek i strażników jak tanim tytoniem, wykorzystujące finansowo najbardziej doświadczonych obecnych pracowników branży, o jotę zaledwie lepiej opłacanych. Na dowód tego odniosę się do plakatu o fatalnej wymowie, reklamującego usługi rekrutacyjne dla branży hotelarskiej, a przedstawiającego lilipucie wielkości personel wstawiony w przegródki automatu do sprzedaży samoobsługowej. To plakat firmy Hospitality Staff Services. Na ich stronie internetowej znajdują gwarancję „obniżenia kosztów klienta średnio o 12 procent”¹⁷. Mowa o takich klientach jak Hyatt czy Marriott.

Równie niefortunnym rozwiązaniem alternatywnym jest zastępowanie ludzi robotami, jak to uczyniono w wypadku Henn-Na – hotelu przy

15 Kathleen A. Cordes, *Applications in Recreation & Leisure for Today and the Future*, Sagamore Publishing, Urbana 2013, s. 258.

16 Allegra Kirkland, *John Oliver Explains Why Funding of Sports Stadiums Makes No Sense At All*, „Talking Points Memo”, 13 lipca 2015, <http://talkingpointsmemo.com/livewire/john-oliver-sports-stadiums>; dostęp 10.09.2015.

17 Dave Jamiesen, *As Hotels Outsource Jobs, Workers Lose Hold On Living Wage*, „Huffington Post”, 8.24.2011 http://www.huffingtonpost.com/2011/08/24/-hotel-labor-living-wage-outsourcing-indianapolis_n_934667.html, dostęp 17.07.2015. Co istotne, pisze on: „w czasie wiadomości kilkoro pracowników HSS w Indianapolis twierdziło, że agencja często nie wypłacała im należnych wynagrodzeń. Wielu z nich to osoby zatrudnione na pełny etat, zarabiające 7,25 USD za godzinę – najniższą stawkę przewidzianą prawem federalnym – czyli 10 000–15 000 USD netto rocznie. Obecni pracownicy HSS poprosili o nieujawnianie ich nazwisk z obawy, że w przeciwnym wypadku nie będą otrzymywać z agencji dalszych zleceń”.

parku rozrywki w prefekturze Nagasaki. Obciążanie gości codziennymi czynnościami związanymi z pobytem hotelowym nie wygląda jednakże różowo. Prawdę powiedziawszy, widok jest raczej przygnębiający. Mimo że hotel wydaje się groteskowy, samo zjawisko jest dalekie od odosobnionego. To przykład skrojonego na miarę korporacyjną rozwiązania z gatunku „zrób to sam” – znanego powszechnie, od powierzchni gastronomicznej w centrach handlowych począwszy, na ekskluzywnych restauracjach, w których goście samodzielnie wybierają ostrygi, skończywszy. Do minusów tych ostatnich placówek należy zaliczyć ograniczanie liczebności miejsc pracy (mimo że wątpliwe jest, by niszowy pracownik stanowił jakiegokolwiek zagrożenie dla branży ostrygowej); do plusów – fakt, że ta forma spędzania czasu wolnego nie jest bierna, a konsumenci mają pełną świadomość, gdzie i w jakich warunkach przebywał ich posiłek. Jednakże nawet tego rodzaju aktywny wypoczynek wymagający podjęcia pewnego samodzielnego wysiłku wpisano w określone parametry. Są to parametry mniej oczywiste niż w wypadku linii, których trzeba się trzymać w bestsellerowych kolorowankach dla dorosłych Millie Marotta, lecz pozostają parametrami. Decydując się na spędzanie czasu wolnego w ten właśnie sposób, musimy uznać, że w scenariusz częściowo gotowy wpisuje się określony *rodzaj* przyjemności – związany z wyborem koloru. Albo ostrygi.

Szczęściarze kochający własną pracę mogą mieć trudności z zaliczaniem czegokolwiek *poza* pracą do przyjemności. Mihaly Csikszentmihalyi przypomina nam, że wypoczynek (który określa mianem „działania ekspresyjnego”) i pracę (zwaną przezeń „instrumentalną”) należy postrzegać jako zjawiska wzajemnie zależne – w przeciwnym wypadku będziemy mieli do czynienia z „beprzedmiotową pracą i bezużytecznym wypoczynkiem”¹⁸.

W rzeczywistości można by przytaczać liczne przykłady designu, będącego próbą kompromisu pomiędzy pracą a czasem wolnym; niektóre projekty znacznie wyprzedzają wynalezienie przez nas weekendu, o erze inwazji przestrzeni biurowej przez aplikacje nie mówiąc. Należące do Thomasa Jeffersona krzesło z Campeche jest nie tylko hybrydą pracy i wypoczynku według Csikszentmihalya; jest elementem swoistej polityki populistycznej. Parafrazując Cybèle Gontar, takim przywódcom jak Jefferson, celowo naśladowującym starożytnego Cynycynata, rolnika-triumfatora, który powrócił do pól, oparłszy się pokusie władzy i dziedzicznej monarchii – Campeche zapewnia wypoczynek nie tylko ciała, lecz i demokratycznej duszy¹⁹. Mniej więcej

18 Mihaly Csikszentmihalyi, *Leisure and Socialization*, „Social Forces”, wydanie specjalne grudzień 1981, t. 60, nr 2, Oxford University Press, s. 332–340, <http://www.jstor.org/stable/2578438>, dostęp 29.06.2015.

19 Cybèle T. Gontar, *The American Campeche Chair*, „The Magazine Antiques”, maj 2009, <http://www.themagazineantiques.com/articles/the-american-campeche-chair/c>, dostęp 29.06.2015.

półtora stulecia później Niels Diffrient zainspirowany trzecim prezydentem Stanów Zjednoczonych i jutrzeźną technologii przenośnej zaprojektował tzw. krzesło Jeffersona. Wyprodukowane w roku 1984 – był to również rok wprowadzenia na rynek pierwszego komputera Macintosh przez firmę Apple – miało charakter zadziwiająco proroczy. Zarówno sam Niels, jak i Hella Jongerius (ta ostatnia nieco później) zorientowali się stosunkowo wcześniej, że praca w świecie cyfrowym nadaje biurkom funkcję w pełni opcjonalną: gdy biurko zniknie, krzesło może stać się łóżkiem. Co ciekawe, era nadawania przestrzeni biurowej charakteru placu zabaw zbiegła się z momentem, w którym szpitale zaczęły przypominać spa. Nic zatem dziwnego, że tak wielu spośród moich pracujących znajomych marzy o hospitalizacji. To jedno z niewielu miejsc, w którym nikt od człowieka nie oczekuje pracy – niezależnie od podejmowanych przez architektów wysiłków, by przy pomocy drewnianych paneli sale szpitalne zmienić w dyrektorskie gabinety.

Zgadając się z tezą, że życie byłoby bogatsze, gdyby udało się zatrzeć granice między czasem pracy a czasem wolnym – gdyby praca stała się źródłem ogólnego odświeżenia, którego spodziewamy się po wypoczynku – uważam, że zawsze będziemy żądni dreszczu kontrastu pomiędzy działaniami z obowiązku i działaniami z wyboru. Uważam również, że format tego, co narzucone, będzie zmieniać się z upływem czasu. Format wypoczynku nie zależy od tego, czy jesteśmy na emeryturze, czy jesteśmy zatrudnieni u dwóch pracodawców, by związać koniec z końcem. Podstawowa kwestia wiąże się z niezależnością zapewnianą przez design, ponieważ czas wolny i wzornictwo są ze sobą powiązane.

Wykorzystując relacyjny charakter projektów graficznych i mediów społecznościowych, brytyjskie Towarzystwo Miłośników Chmur nadało obserwacji chmur wymiar ogólnoświatowy. Niezależnie natomiast od manifestu głoszącego pochwałę i pogodę chmur, od liczby sprzedanych książek i odsłon w Internecie, znacznie istotniejszy jest uznany przez Towarzystwo fakt, że – jak twierdzi Elaine Scarry – piękno decentralizuje. Piękno przywodzi na myśl ludzi i rzeczy (chmury, w tym wypadku) poza nami samymi²⁰. A zatem, nawet jeżeli obserwacja chmur jest zajęciem z pogranicza gotowego scenariusza, należałoby zadać pytanie, czy doświadczenie ulega przez to zubożeniu. Cynik stwierdziłby, że doświadczenie umniejsza element instytucjonalizacji: termin dorocznej konferencji Towarzystwa Miłośników Chmur w siedzibie Królewskiego Towarzystwa Geograficznego w Londynie zbiega się w tym roku z terminem naszej konferencji. Optymista uzna dzielenie się obrazami niecodziennych chmur za przejaw hojności, za pochodną (bezkompromisowych) nieformalnych odkryć dokonanych w czasie wolnym.

20 Elaine Scarry, *On Beauty and Being Just*, Princeton University Press, Princeton 2001, s. 7.

Mimo że czas wolny kojarzy się z tym, co niezaplanowane – przynajmniej takie byłoby moje gorące życzenie – w rzeczywistości jest on stanem umysłu osiągalnym nawet w najbardziej sformalizowanym otoczeniu, na przykład w kompleksie Therme Vals projektu Petera Zumthora – wyrzeźbionym w masywie górskim labiryncie term i basenów z widokiem na Alpy Szwajcarskie. Chociaż fizyczne parametry przestrzeni wypoczynku są ściśle określone, doświadczenie pływania połączonego z wyborem trasy i błędzeniem ma charakter otwarty i zmienny dzięki skali, oświetleniu i perspektywie.

Nawet w ramach takich projektów jak *Urban Training* – tu Graziano Carbone zmienił Mediolan w nieformalną siłownię – design nigdy nie będzie w stanie uwolnić się w pełni od „scenariuszy”, od tego, co de Certeau określiłby mianem strategii: wzornictwo niezmiennie wymaga strategicznej przestrzeni i performatywności czasu. Design może jednak natchnąć owe scenariusze określonymi możliwościami, kierując je *w stronę* pożądanego czasu. I to mam na myśli, pisząc o spędzaniu czasu wolnego według scenariuszy częściowych. Im bardziej otwarty projekt, tym bardziej staje się istotny, ponieważ w tym większym stopniu szanuje i uznaje rolę osób nie będących projektantami w tworzeniu świata: przecież celem *Urban Training* nie było stworzenie wyrafinowanego systemu oznakowania, lecz podkreślenie możliwości uprawiania sportu bez konieczności wnoszenia opłaty członkowskiej w klubie. Warto jednocześnie podkreślić element Rancièrowskiej polityki wpisany w tego rodzaju formę wypoczynku, polityki demokratycznego, powszechnego dostępu do określonych rozwiązań.

Kolejny projekt, tym razem autorstwa kolektywu Cliostraat, ma charakter równie otwarty. Linie malowane w przestrzeni głównego placu Sieny, w tym na murach budynków, czynią z miasta plac zabaw i boisko – nie tylko dla potencjalnych miłośników siłowni; dla wszystkich – dzieci i właściciele okolicznych sklepików – którzy kopiąc piłkę pod górę, podtrzymują improwizowaną grę.

Moim ulubionym, ostatnim przykładem jest forma wypoczynku równie demokratyczna, a wymagająca znacznie mniej wysiłku. Ten znak pojawił się w przestrzeni publicznej chodnika w mojej dzielnicy; za każdym razem, przechodząc obok, wstrzymuję oddech na pięć do trzydziestu sekund. Opuszczam ramiona. Czuję się coraz lepiej. Nigdzie indziej nie spotkałam się z tak zwięzłą propozycją spędzenia czasu wolnego w warunkach miejskich – skromną i minimalistyczną pod względem wykorzystanej przestrzeni i czasu. [→ s. 255]

Dla osoby niezbyt skłonnej do dołączania do grup i uprawiania sportu, a jednocześnie czerpiącej garściami z miejskiej energii, ten projekt stanowi ucieleśnienie zjawiska określanego przez Rancièrę’a wspólnym prze(b)(z)zywaniem przez osobne jednostki, oferującego estetyczną przestrzeń samotności²¹. Ową przestrzeń oddechu i kontemplacji

21 Rancièrę, *Widz wyemancypowany*.

należy chronić – w ramach, a nawet niezależnie od przestrzeni zgromadzeń i interakcji.

Wniosek

Podsumowuję zatem swoistym ostrzeżeniem. Design dąży do realizacji właściwych i koniecznych aspiracji rozstrzygnięcia pilnych kwestii społecznych i ekologicznych – jednocześnie należy uważać, aby działalności związanej wyłącznie z prywatną refleksją nie szufladkowano jako elitystycznej lub aspołecznej. Pomijanie potencjalnie owocnych skutków samotności może być równie niebezpieczne, jak zaniedbanie konsekwencji długiego odosobnienia. Jak trafnie ujął rzecz Knausgaard, „wyłącznie osobna jednostka jest zdolna do współodczuwania”²².

22 Karl Ove Knausgaard, *The Inexplicable: Inside the Mind of a Mass Killer*, „The New Yorker”, 25.05.2015, s. 32.

Projektowanie sprzętu sportowego dla nowych dyscyplin – obserwacje projektanta

Projektowanie sprzętu sportowego to z jednej strony praca z detalami, nowoczesnymi materiałami i technologiami, a w przypadku rodzących się dyscyplin opracowywanie uproszczonych prototypów, działających sprzętów, z wykorzystaniem np. przedmiotów codziennego użytku. Interesującym przykładem rozwoju dyscypliny sportowej oraz dedykowanych jej akcesoriów jest kitesurfing – jeden z wielu sportów, dla którego sprzęty projektujemy w naszym studio. Na jego przykładzie przybliżam poniżej proces tworzenia się nowej dyscypliny. W drugiej części artykułu porównuję do niego inne młode, rozwijające się sporty. Ma to na celu przybliżenie ogólnej charakterystyki procesów, w jakich powstają nowe dyscypliny oraz wykorzystywany w nich sprzęt.

Projektowanie sprzętu sportowego w pierwszej kolejności kojarzy się z zaawansowanymi technologiami, materiałami wysokiej jakości i złożonym procesem produkcji. To skojarzenie jest w dużej części słuszne. Produkty przeznaczone do różnych dyscyplin wpływają na bezpieczeństwo sportowców – amatorów i profesjonalistów, ale także na ich wyniki, zdrowie i komfort podczas treningu oraz rekreacyjnego uprawiania sportu. Dlatego też decyzje projektowe podejmowane są często z dokładnością co do dziesiątych milimetra, a znajomość materiałów i technologii odgrywa tu znaczącą rolę.

Jednocześnie dla każdej dyscypliny sportowej można wskazać mniej lub bardziej dokładnie jej początek, moment, kiedy została wymyślona. Niezależnie od tego, czy dany sport powstawał stopniowo i kształtował się przez długi czas, czy też stosunkowo szybko – dzięki jednemu pomysłowi – związane jest to najczęściej z intensywnym rozwojem nowych produktów. Gdy rodzi się nowa dyscyplina sportowa, używany sprzęt jest często prosty, wykonany z różnorodnych przedmiotów codziennego użytku lub z akcesoriów przeznaczonych do uprawiania innych sportów. Ma charakter funkcjonalnego prototypu, który działa, spełnia swoje zadanie, jednocześnie jednak zostawia ogromne pole możliwości do przeprojektowania – ulepszenia i usprawniania.

Interesującym przykładem rozwoju dyscypliny sportowej oraz towarzyszących jej akcesoriów jest kitesurfing – jeden z wielu sportów, do którego sprzęty projektujemy w naszym studio. Na przykładzie tego sportu przybliżam poniżej proces tworzenia się nowej dyscypliny. W drugiej części artykułu porównuję do niego inne młode, rozwijające się sporty. To porównanie ma na celu przybliżenie ogólnej charakterystyki procesów, prowadzących do powstania nowych dyscyplin oraz sprzętu do nich.

Kitesurfing to popularna dziś dyscyplina sportowa, która w obecnie znanej formie powstała w latach osiemdziesiątych XX wieku, ale jej wcześniejsze formy znane były już przedtem. Za pierwociny tego sportu często uznaje się latawce wykorzystywane w bitwach na początku XX wieku, tak zwane *war kites*, których wkrótce zaczęto używać także w meteorologii oraz dla rozrywki. Były to latawce skrzynkowe oparte na sztywnej konstrukcji przestrzennej. Stanowiły alternatywę dla balonów – unosiły człowieka w koszu ponad ziemię, dzięki czemu mógł ogarnąć wzrokiem znacznie większy obszar w celu śledzenia i sygnalizowania pozycji i ruchów przeciwnika. Już wtedy latawce były łatwe w transporcie, lekkie i relatywnie szybkie w montażu, co zapewniało im mobilność – cechę, która jest do dziś charakterystyczna dla sprzętu do kitesurfingu. Twórca latawców Samuel Franklin Cody przewidział także możliwość ich wykorzystania m.in. w transporcie wodnym – w 1903 roku na czymś, co stanowiło połączenie latawca własnej konstrukcji z małą składaną łodzią, przepłynął kanał La Manche.

Znaczącą, zupełnie odmienną od latawców Cody'ego zapowiedzią kitesurfingu były w latach pięćdziesiątych płaskie latawce pięciokątne

o krzyżowej konstrukcji. W komplecie z parą nart wodnych stały się one podstawą dyscypliny, w której możliwe było zarówno płynięcie po wodzie, jak i wznoszenie się w powietrze. „Narciarz” ciągnięty był na linie przez łódź motorową, a start odbywał się z ładu. Następnie, nadal połączony liną z motorówką, płynąc na nartach, unosił się do góry, by podpięty do uprzęży, trzymając się bomu montowanego w konstrukcji latawca, wykonywać różnego rodzaju akrobacje. Za twórcę kitesurfingu uznawany jest często Holender Gijsbertus Adrianus Panhuise, który w 1977 roku uzyskał pierwszy patent dotyczący tego sportu. Określał on kitesurfing jako dyscyplinę, w której wykorzystana jest deska podobna do surfingowej – stojący na niej pilot-surfer płynie dzięki sile wytwarzanej przez podpięty latawiec zbliżony w budowie do spadochronu. Ten patent nie doczekał się komercyjnego zastosowania, lecz był jedną z ważniejszych prób podejmowanych w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, kiedy to wielu pasjonatów łączyło różnego typu latawce z małymi jednostkami pływającymi, m.in. kajakami, nartami wodnymi, a także rolkami, łyżwami, nartami. Warto wspomnieć, że te ostatnie wymienione próby w późniejszym czasie zaowocowały narodzinami bliźniaczej dyscypliny – snowkitingu.

Kluczowe dla obecnej postaci kitesurfingu stały się udane eksperymenty braci Bruna i Dominique’a Legaigoux, a ich rezultatem było wykonanie prototypów nadmuchiwanym latawców komorowych, a następnie wdrożenie ich do sprzedaży. Podstawa konstrukcji stosowanych przez braci latawców, a obecnie także ogromnej większości latawców kitesurfingowych, to szczelne tuby o przestrzennych kształtach, dzięki którym latawiec po napompowaniu przybiera aerodynamiczną formę. Prototypowanie latawców miało miejsce przez ponad dziesięć lat przed ich wdrożeniem do sprzedaży, bracia Legaigoux wykonali ich wiele własnoręcznie, sami też testowali kolejne wersje. Komercjalizacja pierwszych latawców motywowała do kolejnych badań, testów i projektów nowych konstrukcji, a co za tym idzie ich ulepszeń. Bezpośrednio na bazie pierwszych wdrożonych przez braci Legaigoux latawców marki Wipika narodziły się kolejne marki kitesurfingowe. Wraz z nimi nowy sport stopniowo zyskiwał popularność, a producenci zaczęli konkurować między sobą. Kiedy Bruno i Dominique dostrzegli szansę na rozwój nowej, znaczącej dyscypliny, definiowali ją jako taką, która miała częściowo wyprzeć niezwykle popularny w tamtym czasie windsurfing. Cechy postrzegane przez nich jako wartościowe były tożsame z tymi, które w swoich latawcach na początku XX wieku dostrzegł Samuel Franklin Cody – lekkość, łatwość w transporcie i stosunkowo szybki montaż. Według braci Legaigoux sprzęt do kitesurfingu miał też być dużo tańszy niż wyposażenie windsurfingowe.

Równocześnie z próbami w zakresie konstrukcji latawców toczyły się – prowadzone przez wielu pasjonatów, a następnie producentów – eksperymenty związane ze sterowaniem i bezpieczeństwem latawców,

takie jak wprowadzenie czterech, zamiast dwóch, linek sterujących, kolejne różnorodne wersje baru – drążka ułatwiającego sterowanie – a z czasem wprowadzenie systemów bezpieczeństwa umożliwiających utratę przez latawiec mocy, czy też całkowite uwolnienie się kitesurfera w przypadku zagrożenia zdrowia i życia. Zarówno konstrukcja baru, jak i wszelkich akcesoriów rozwija się nieustannie – kolejne marki opracowują własne rozwiązania, skupiając się na ergonomii, bezpieczeństwie, efektywności ich działania.

Podobnie dynamiczny jest obserwowany z sezonu na sezon rozwój desek kitesurfingowych. W czasach, gdy bracia Legaigoux opracowywali i wdrażali pierwsze latawce, za najlepsze ich uzupełnienie uznawano często narty wodne, jednak wraz z rozwojem nadmuchiwanych konstrukcji i zwiększeniem ich sterowności, narty zastąpiono deską zbliżoną do windsurfingowej. Kluczowy był rok 2001, w którym wprowadzono dziś najpopularniejszy typ deski, tak zwany twin-tip, czyli deskę o dwóch symetrycznych końcach, nieposiadającą dziobu ani rufy, wykonaną w technologii zaczerpniętej ze snowboardu. Od czasu powstania pierwszych desek tego typu poszczególne marki wypuściły ogromną liczbę modeli przeznaczonych dla użytkowników o różnych potrzebach, z uwzględnieniem ich umiejętności, wagi i wzrostu, preferowanego stylu pływania oraz warunków, w jakich się to odbywa (np. czy jest to płaska woda akwenów osłoniętych, czy też fale mórz i oceanów). Producentom sprzętu do kitesurfingu niezmiennie przyświecają wartości wcześniej akcentowane zarówno przez Cody'ego, jak i braci Legaigoux – lekkość, łatwość montażu i transportu. Zarówno w przypadku desek, latawców, jak i akcesoriów stosowane są lżejsze materiały, bardziej efektywne konstrukcje. Na uwagę pod tym względem zdecydowanie zasługuje opracowanie i pierwsze komercyjne wdrożenie desek typu split – dzielonych w poprzek na dwie części. Dzięki temu ich transport staje się wyjątkowo łatwy i tani – klasyczna deska twin-tip ma zazwyczaj długość ok. 130–140 cm, twin-tip w wersji split po podzieleniu jest prawie o połowę krótsza, co usprawnia jej przewożenie samochodem, rowerem, a przede wszystkim umożliwia pakowanie jej do standardowego bagażu podczas podróży samolotem, bez potrzeby nadawania jej jako nadbagaż.

Projektowanie sprzętu do kitesurfingu to obecnie przede wszystkim praca z detalami – gdy jako studio współpracujemy z producentem w zakresie projektowania nowych rozwiązań czy też udoskonalania już istniejących, decyzje projektowe podejmujemy często z dokładnością co do dziesiątych milimetra, biorąc pod uwagę nie tylko funkcjonalność, ergonomię, technologię i materiały, ale przede wszystkim bezpieczeństwo użytkownika.

Sprzęt do kitesurfingu będzie dalej ewoluował z wykorzystaniem coraz bardziej zaawansowanych materiałów i technologii, natomiast proces jego dotychczasowego rozwoju jest ciekawy z wielu powodów, dzięki czemu jest świetnym przykładem powstawania nowego sportu

i przeznaczonego do jego uprawiania sprzętu. Poniżej opowiadam o kilku nowo powstających dyscyplinach.

W procesie poszukiwań najlepszych sprzętów do poruszania się za pomocą latawca eksperymentowano z łodziami, kajakami, pontonami, nartami wodnymi, rolkami, łyżwami, deskorolkami i wieloma innymi elementami zapożyczonymi bezpośrednio z istniejących już wcześniej innych sportów. Obecnie przykładem sportu, będącego na takim etapie rozwoju jak kitesurfing do mniej więcej lat dziewięćdziesiątych XX wieku, jest snowkayaking, czyli zjeżdżanie kajakiem po śniegu. Wykorzystywany jest tu sprzęt do kajakarstwa górskiego, który według moich informacji sprawdza się w snowkayakingu, począwszy od ok. 1991 roku do dziś. Inaczej niż kitesurfing snowkayaking nie doczekał się jeszcze kajaków specjalnie dlań projektowanych i produkowanych, natomiast jeśli dyscyplina ta będzie zyskiwała popularność, istnieje szansa, że któryś z producentów zainwestuje w rozwój śnieżnych kajaków i wiosł. Z drugiej strony, ponieważ sport ten jest idealnym dopełnieniem letniego kajakarstwa górskiego, potrzebne będą solidne argumenty sprzedażowe, by namówić sportowców na zakup dodatkowego kajaka do użytku zimą, skoro sport wywodzi się w dużej mierze z chęci wykorzystania letniego sprzętu poza sezonem.

Innym stosunkowo młodym sportem, do którego prototypy wykonane zostały z istniejącego sprzętu, jest splitboarding uprawiany z użyciem przepiłowanych wzdłuż na pół desek snowboardowych. Celem było umożliwienie sprawnego i samodzielnego dotarcia do świeżego śniegu, jazdy daleko poza wyznaczonymi trasami. Dzięki podzieleniu deski i montażu specjalnych wiązań i łączników, możliwe jest używanie jej jako nart do wchodzenia pod górę oraz snowboardu podczas zjazdu. Zarówno snowkayaking, jak i splitboarding powstały ok. 1991 roku, z tym, że ten drugi rozwinął się przez następne lata znacznie bardziej, co wpłynęło na rozwój produkowanego dlań sprzętu. Niezwykle interesujący jest fakt, że zanim rozpoczęto produkcję desek w pełni dedykowanych splitboardingowi, wdrożony został do produkcji DRY Voile Split Kit, czyli zestaw wiązań i łączników umożliwiających przerobienie dowolnego starego snowboardu na splitboard. Miało to miejsce w 1994 roku, czyli trzy lata po tym, jak wynalazca tego sportu Brett Kobenik zaprezentował swój prototyp założycielowi marki Voile, Markowi Wariakois. Ciekawe jest porównanie tu historii powstawania splitboardingu i kitesurfingu. Nawiązanie współpracy Kobenika z Voile i późniejsze wdrożenie sprzętu przebiegły dość dynamicznie, bo producent od razu dostrzegł potencjał nowej dyscypliny, zainwestował w prace rozwojowe i wprowadził produkty na rynek. W przypadku sprzętu do kitesurfingu i działań braci Legaigoux przebiegało to nieco inaczej – przez kilka lat starali się zainteresować producentów sprzętu do windsurfingu nowym sportem, ale żadna z firm nie wyraziła zainteresowania. W związku z tym w 1995 roku, czyli dziesięć lat po stworzeniu

pierwszych swoich latawców, bracia założyli własną markę Wipika i wraz z postępującym nasyceniem rynku windsurfingowego zdobyli zainteresowanie producentów.

Rozwój nowego sportu poprzez założenie własnej marki i nawiązanie współpracy z producentem to dwa przeplatające się często w nowych dyscyplinach scenariusze.

Dobrym przykładem dyscypliny, w której przypadku pomysłodawca uruchamia swój brand, jest TRX – system treningowy i jednocześnie sprzęt opracowany przez żołnierza armii amerykańskiej Randy'ego Hetricka. Sprzęt do TRX jest bardzo minimalistyczny – dwie taśmy z uchwytnymi, z możliwością regulacji i systemem podwieszenia na wysokości ok. 2,5 metra. Pierwsze taśmy Hetrick wykonał na swoje własne potrzeby w 1997 roku – dzięki łatwości ich transportowania mógł dbać o kondycję w każdym miejscu. Wkrótce dostrzegł potencjał demokratycznego systemu treningu – zarówno samych taśm, jak i ćwiczeń opracowanych z ich wykorzystaniem. W 2004 roku uruchomił firmę i od tego czasu TRX rozwija się i zyskuje popularność w wielu krajach. Jest otwarty na różnych użytkowników – wykorzystują go profesjonalni sportowcy jako trening wspomagający, amatorzy w celu utrzymania kondycji i formy fizycznej, seniorzy i osoby z ograniczeniami ruchowymi do rehabilitacji. Jedną z największych wartości TRX jest to, że minimalistyczny sprzęt daje nieograniczone możliwości treningowe. Warto też zwrócić uwagę na łatwość transportu, przechowywania i montażu – ponieważ jest to kolejna z dość młodych dyscyplin, w której cechy te uznane zostały za cenne.

TRX został wymyślony na potrzeby pojedynczej osoby, podobnie było w przypadku HEADIS – jeszcze młodszej dyscypliny powstałej w 2006 roku. Jest to sport polegający na połączeniu ping-ponga i piłki nożnej. Polegający na odbijaniu głową średnich rozmiarów piłki po stole do ping-ponga. Sport został wymyślony przez niemieckiego studenta René Wegnera, który chciał zagrać w piłkę nożną, ale boisko było zajęte, więc zaproponował odbijanie piłki głową z wykorzystaniem dostępnego stołu do ping-ponga. W ciągu kolejnych dwóch lat Wegner i jego przyjaciel ze studiów Felix Weins opracowali HEADIS, który obecnie zyskał już popularność w Niemczech. Gra się w niego z wykorzystaniem specjalnych piłek, ale stoły pozostały takie, jak na początku. Ciekawe, że w 2014 roku pojawił się analogiczny sport – teqball, wykorzystujący do gry specjalny stół o zakrzywionym blacie – mniej otwarty niż HEADIS ze względu na konieczność zakupu stołu, ale z tego samego względu posiadający może większy potencjał komercyjny dla ewentualnego producenta sprzętu. Bardzo interesujący może być dalszy rozwój tych dyscyplin i ich przyszłe konkurowanie ze sobą.

Zjawisko kształtowania się nowego sportu jest dla mnie jako projektantki bardzo ciekawy na wszystkich etapach. Moment rodzenia się sportu i testowanie nowych obiektów to trudny, a jednocześnie pasjonujący proces, wymagający szybkich działań, wyciągania wniosków

i przechodzenia od jednych wariantów prototypowych do następnych. W pracy nad projektami w przypadku sportów już mocno rozwiniętych potrzebne jest z kolei skupienie się na detalach, precyzja w celu znalezienia idealnych proporcji, stylistyki, wykończenia czy materiałów. Projektując sprzęt sportowy, pracujemy w studio nad wszystkimi rodzajami projektów – od prototypowych, poszukujących, po precyzyjne, wymagające wykończenia formy co do ułamków milimetra, wkładając mnóstwo zaangażowania i pasji w każdy z etapów.

Bibliografia

www.historicfarnborough.co.uk
www.kitehistory.com
www.completekiteboarding.com
Skiing the Skyways, A Cypress Gardens Production
www.thekiteboarder.com
www.splitboard.com
www.snowboarding.transworld.net
www.voile.com
www.mademan.com
www.trxtraining.com
www.headis.de

SŁOWA KLUCZOWE:

czwarty wiek

aktywności w czasie wolnym

zajęcia

doświadczenie użytkowników

wzornictwo inkluzywne*

* przeciwdziałające wykluczeniu użytkowników

Aktywność i czas wolny seniorów

Aktywność w czasie wolnym jest istotna dla zdrowia i dobrego samopoczucia seniorów. Badania wykazują, że ogólna jakość wypoczynku wpływa silniej na poziom zadowolenia z życia niż konieczne czynności codzienne – nawet wśród najstarszych seniorów. Spędzanie czasu wolnego przez osoby najstarsze przybiera niezmiernie urozmaicone formy o różnym znaczeniu. Każdy obszar aktywności związanej z wypoczynkiem oferuje możliwość poprawy doświadczeń użytkowników. Jest to odrębny projekt – a właściwie wiele projektów – w ramach którego sporządzono swoistą mapę form wypoczynku osób w czwartym wieku, w celu rozpoznania obszarów potencjalnego zaangażowania projektantów reprezentujących wszystkie dyscypliny. Przyszłość należy do środowisk, produktów i usług; rzetelne badania wśród użytkowników umożliwiają podnoszenie jakości życia osób w bardzo podeszłym wieku.

Maria Benktzon

Wstęp

W niniejszym opracowaniu przedstawiono rozważania na temat aktywności osób w czwartym wieku, ze szczególnym uwzględnieniem form wypoczynku. Czas wypoczynku zdefiniowano jako czas wolny od pracy i innych zajęć obowiązkowych; jest to czas aktywności z wyboru. Gerontolodzy i terapeuci zajęciowi to przedstawiciele dwóch grup zawodowych najczęściej zaangażowanych w prowadzenie zajęć w czasie wolnym dla osób starszych. Opisując czynności związane z zainteresowaniami definiującymi daną osobę, gerontolodzy posługują się zazwyczaj terminem „aktywność”, terapeuci zaś – „zajęcia”¹. W swoim wystąpieniu będą posługiwała się obydwoma terminami zamiennie w odniesieniu do aktywności o znaczeniu istotnym dla seniorów.

Czwarty wiek

Jesteśmy coraz bardziej długowieczni – wzrasta liczebność osób aktywnych cieszących się dobrym zdrowiem mimo podeszłego wieku. Poprawa stanu zdrowia i zapobieganie chorobom są istotnymi składowymi strategii na rzecz zdrowego procesu starzenia². Jednakże większość schorzeń nasila się z wiekiem – stąd nieproporcjonalny wzrost liczebności osób niepełnosprawnych. Przypadki niepełnosprawności wielopostaciowej są częste; osoby najstarsze znajdują się u schyłku swych możliwości funkcjonalnych.

Doświadczenia osób najstarszych – powyżej 80 lub 85 roku życia – różnią się od doświadczeń osób w trzecim wieku. Seniorów powyżej 80 roku życia określa się mianem osób w czwartym wieku³.

Liczebność populacji w czwartym wieku rośnie:

- liczebność segmentu najstarszych seniorów rośnie najszybciej w większości społeczeństw zachodnich⁴;
- liczba osób w wieku 80 lat i starszych powiększy się czterokrotnie;
- do roku 2050 na świecie będzie niemal 400 milionów osób w wieku 80 lat i starszych⁵;
- w odróżnieniu od pozostałych grup wiekowych w tej grupie liczba kobiet zdecydowanie przekracza liczbę mężczyzn⁶.

1 „American Journal of Occupational Therapy”, marzec–kwiecień 2001, t. 55, nr 2, s. 138–146. Rozróżnienie: zajęcia a aktywności.

2 Szwedzki Urząd ds. Zdrowia, 2010.

3 Paul J. Baltes, Jacqui Smith, *New Frontiers in the Future of Aging; from Successful Aging of the Young Old to the Dilemma of the Fourth Age*, „Gerontology” 2003, t. 49, nr 2, s. 123–135; Stephen F. Barnes, *Fourth Age – The Final Years of Adulthood*, San Diego State University Interwork Institute, 2011.

4 Raport o starzeniu się społeczeństw, 1950–2015, Organizacja Narodów Zjednoczonych, 2002; Karen Andersen-Ranberg, Inge Petersen, Jean-Marie Robine, Kaare Christensen, *First Results from the Survey of Health, Ageing and Retirement in Europe*, MEA, Mannheim 2005, s. 35–40.

5 10 faktów o starzeniu się i cyklu życia, Światowa Organizacja Zdrowia, 2012.

6 Jacqui Smith, *The Fourth Age: A Period of Psychological Mortality?*, Max Planck Institute for Human Development, Berlin, 2000.

Niezależnie od powyższego „nie da się szczegółowo określić wiekowego punktu osiągnięcia starości” (Bengt Winblad, profesor geriatry). Tullia von Sydow, była posłanka-seniorka szwedzkiego parlamentu, powiedziała publicznie: „prześcieście wrzucać nas wszystkich – od 60 do 107 roku życia – do jednego worka w przekonaniu, że jesteśmy tacy sami. Każdy z nas jest inny”. W rzeczywistości w miarę upływu lat zaczynamy się coraz bardziej różnić między sobą⁷.

Emerytura: zmiana trybu życia

Emerytura oznacza zmianę trybu życia. Zmienia się cała struktura dnia codziennego: spotkania z przyjaciółmi, aktywność fizyczna, zajęcia związane z zainteresowaniami i prowadzeniem domu – wszystko to odbywa się zazwyczaj w ciągu dnia powszedniego; wieczory i weekendy są porą odpoczynku⁸. Po przejściu na emeryturę nowemu rozkładowi dnia towarzyszy spowolnienie tempa życia. Prawidłowość ta jest widoczna przede wszystkim w godzinach przedpołudniowych. Wolniejsze tempo życia oznacza, że każdemu zajęciu poświęca się więcej czasu⁹. [→ s. 256]

Czas wolny jako czynnik kreatywnego starzenia się

Emeryci oddają się zajęciom, które im zawsze sprawiały przyjemność; czas wolny nabiera znaczenia.

Ogólna jakość wypoczynku wpływa na poziom zadowolenia z życia bardziej niż konieczne czynności codzienne – nawet wśród najstarszych seniorów¹⁰. [→ s. 256]

Seniorzy oddają się licznym zajęciom związanym ze spędzaniem czasu wolnego. Formy wypoczynku w późnym okresie życia są zróżnicowane, podobnie jak ich znaczenie.

Oto obszary aktywności osób starszych w czasie wolnym według Hutchinson i Nimrod¹¹:

- aktywność fizyczna (np. spacery dla przyjemności),
- życie towarzyskie (np. spędzanie czasu z rodziną i przyjaciółmi),

7 Peter Laslett, *A Fresh Map of Life: The Emergence of a Third Age*, Weidenfeld and Nicolson, London 1989.

8 Hans Jonsson, Lena Borell, Gaynor Sadlo, *Retirement: An Occupational Transition with Consequences for Temporality, Balance and Meaning of Occupations*, „Journal of Occupational Science” 2000, t. 7, nr 1, s. 29–37.

9 Ibidem.

10 Ingeborg Nilsson, Birgitta Bernspång, Anne G. Fisher i inni, *Occupational Engagement and Life Satisfaction in the Oldest-Old: The Umeå 85+ Study*, „OTJR: Occupation, Participation and Health”, 2007, t. 27, nr 4; Nancy Riopel Smith, Gary Kielhofner, Janet Hawkins Watts, *The Relationships Between Volition, Activity Pattern, and Life Satisfaction in the Elderly*, „The American Journal of Occupational Therapy” 1986, nr 40, s. 278–283.

11 Susan L. Hutchinson, Galit Nimrod, *Leisure as a Resource for Successful Aging by Older Adults with Chronic Health Conditions*, „The International Journal of Aging and Human Development” 2012, t. 74, nr 1, s. 41–65.

- rozrywki umysłowe (np. rozwiązywanie krzyżówek i innych zagadek słownych),
- ekspresywne zajęcia twórcze (np. robienie na drutach), oraz
- zajęcia bierne (np. oglądanie telewizji).

W oparciu o badania źródeł i obserwacje własne przedstawię przykłady aktywności w poszczególnych obszarach oraz ich znaczenie dla wybranych przedstawicieli populacji seniorów w czwartym wieku, od 83 do 99 roku życia. Podkreślę ich możliwości z pominięciem ograniczeń. Nie uwzględniłam osób dotkniętych otępieniem starczym – jest to temat wymagający odrębnych rozważań.

Spacery dla przyjemności

Przebywanie na zewnątrz, oddychanie świeżym powietrzem, oglądanie nieznanymi widoków i obserwacja zmieniających się pór roku znaczą bardzo wiele. W porównaniu z przedstawicielami innych grup wiekowych osoby w czwartym wieku spędzają znacznie mniej czasu poza domem. Najczęstszym sposobem na utrzymanie kondycji są regularne spacer, mimo że stają się one mniej częste i nie tak dalekie. Seniorzy trzymają się zazwyczaj bliżej domu, celowo poszukując tras bardziej dostępnych lub alejek, wzdłuż których ustawiono ławki umożliwiające odpoczynek. Z wiekiem znaczenia nabiera fizyczna dostępność najbliższego sąsiedztwa.

Balkoniki i chodziki wyposażone w kółka są w powszechnym użyciu; to istotny sprzęt rehabilitacyjny w Szwecji i innych państwach europejskich, umożliwiający osobom starszym lub niepełnosprawnym samodzielne poruszanie się, załatwianie sprawunków i spotkania z przyjaciółmi bez obawy przed upadkiem. Co trzeci Szwed powyżej 80 roku życia korzysta z chodzika. „Chodzik stał się powszechnie używanym urządzeniem poprawiającym stan zdrowia, korzystnym dla społeczności i dobroczynnym dla duszy” – oto cytat z wypowiedzi byłego pracownika Szwedzkiego Instytutu ds. Osób Niepełnosprawnych. Cały świat potrzebuje odpowiednio dobranego sprzętu ułatwiającego poruszanie się. [→ s. 257]

Nowa odsłona zajęć w ogrodzie

Zajmowanie się ogrodem to popularne zajęcie wśród osób starszych.

Osoby w trzecim wieku wreszcie mają czas, by zająć się pielęgnacją ogrodów. Natomiast osoby w czwartym wieku mogą stanąć w obliczu konieczności rezygnacji z zajęć w ogrodzie lub zmiany ich intensywności, a co za tym idzie zmiany własnej roli jako ogrodnika; zazwyczaj oznacza to ograniczenie czasu i/lub zakresu wykonywanych prac¹².

Z badań wynika, że „osoby starsze z przewlekłymi schorzeniami angażują się w nowe zajęcia, którymi zastępują dawne ze względu na niekorzystne zmiany zdrowotne”¹³. Zmieniając charakter uprawianych

¹² **Ibidem.**

¹³ **Ibidem.**

aktywności fizycznych na mniej intensywny, seniorzy mogą nadal oddawać się ulubionym zajęciom w miarę własnych możliwości. [→ s. 257 i 258]

Ćwiczenia fizyczne i życie towarzyskie

Z ogólnych badań populacji seniorów wynika, że do kwestii najistotniejszych należą stan zdrowia i utrzymywanie kontaktu z rodziną i przyjaciółmi.

Wiele osób w czwartym wieku rezygnuje z aktywności fizycznej ze względu na pogorszenie stanu zdrowia. Jednocześnie w badaniu poświęconym czasowi wolnemu jako czynnikowi kreatywnego starzenia się¹⁴, uczestnicy wspominali o celowym wyszukiwaniu zajęć podtrzymujących lub wzmacniających możliwości psychofizyczne. Opisywali znaczenie włączania czynnych form wypoczynku w codzienny rozkład dnia.

W czwartym wieku trzeba mierzyć się z tym, że wielu przyjaciół umarło. Potrzeby towarzyskie, istotne dla nas wszystkich, są równie ważne – o ile nie ważniejsze – w wieku starszym. „Życie towarzyskie daje szansę poczucia przynależności i spotykania się z osobami o podobnych doświadczeniach i z podobnymi problemami”¹⁵. W jednej z dzielnic Sztokholmu seniorzy powyżej 90 roku życia uczęszczają raz w tygodniu na zajęcia w siłowni, przeznaczone dla osób w ich wieku. Średni wiek uczestników wynosi 93 lata; większość z nich nie była na siłowni nigdy wcześniej. Zajęcia są darmowe, prowadzone pod okiem miejscowego lekarza. Motywem przewodnim jest relaks w połączeniu z życiem towarzyskim pod hasłem: ćwiczenia powinny sprawiać frajdę! [→ s. 258]

Gotowanie z radością

Przygotowywanie posiłków uważa się zazwyczaj za czynność dnia codziennego, rzadziej za aktywność uprawianą w czasie wolnym. W czwartym wieku znaczenie kuchni jako takiej może się zmienić ze względu na pogorszony stan zdrowia lub zmianę okoliczności życiowych.

Wyniki badań dotyczących znaczenia przygotowywania posiłków w populacji emerytek wykazały, że „kobiety dzielące przestrzeń mieszkalną z innymi nadal gotują (z obowiązku i dla przyjemności), podobnie jak przed przejściem na emeryturę – tak długo, jak pozwala im na to stan zdrowia. Wdowy (szczególnie te, dla których wdowieństwo jest stanem nowym) przestają widzieć sens przygotowywania i spożywania posiłków – w populacji tych kobiet występuje ryzyko niedożywienia”¹⁶. Badanie wykazało, że podstawowy sens gotowania

14 Ibidem.

15 Ibidem.

16 Birgitta Sidenvall, Margaretha Nydahl, Christina Fjellström, *The Meal as a Gift – The Meaning of Cooking Among Retired Women*, „Journal of Applied Gerontology” 2000, t. 19, nr 4, s. 405–423.

wiąże się z robieniem czegoś dla innych i że wszystkie czynności związane z przygotowaniem posiłku można interpretować jako element podarunku. [→ s. 259]

Przebywanie z wnukami

Osoby w czwartym wieku często mają dorosłe wnuki, a czasem nawet prawnuki, dzięki którym życie seniorów staje się bogatsze. Bliski kontakt dziadków z wnukami przekłada się na bardziej pozytywne nastawienie do życia osób starszego pokolenia¹⁷.

Naukowiec kanadyjski przyjrzał się formom utrzymywania bliskich więzi z dorosłymi wnukami. Zdaniem badaczki Shannon Hebblethwaite, „wspólne spędzanie czasu wolnego umożliwia wnukom i dziadkom rozpoznanie wspólnych zainteresowań, które z kolei pozwalają na rozwinięcie silnych relacji międzypokoleniowych”. Okazjami do spotkań międzypokoleniowych są zazwyczaj wspólne wakacje lub święta. Dziadkowie często wykorzystują takie spotkania, by uczyć młodsze pokolenie; jako mentorzy przekazują młodszemu wiedzę. „Opowiadają historie rodzinne, dzielą się własnym doświadczeniem i mądrością życiową”¹⁸.

Możliwość robienia razem tego, co robiliśmy zawsze, podtrzymywanie ciągłości jest ważne dla tożsamości, zarówno twojej własnej jak i naszej wspólnej¹⁹. [→ s. 259]

Życie towarzyskie i rozrywki umysłowe z wykorzystaniem Internetu

Internet jest cennym narzędziem utrzymywania więzi społecznych z rodziną i przyjaciółmi. Aktywność internetowa może być również korzystna dla zdrowia psychicznego²⁰.

Niezależnie od powyższego około 120 milionów obywateli Unii Europejskiej nigdy nie korzystało z Internetu. Dane są różne dla poszczególnych państw członkowskich. Wśród osób niekorzystających z sieci wiek jest najważniejszym czynnikiem. Znaczenie poziomu wykształcenia jest pod tym względem szczególnie istotne wśród osób starszych²¹. Natomiast gdy seniorzy już trafiają do świata Internetu, technologia cyfrowa staje się często integralną częścią ich życia²². Ponadto

17 Shannon Hebblethwaite, Joan Norris, *Expressions of Generativity Through Family Leisure: Experiences of Grandparents and Adult Grandchildren*, „Family Relations” 2011, t. 60, nr 1, s. 121–133.

18 Ibidem.

19 Fenna Nes, Hans van, Jonsson, Sanne Hirschler, Tineke Abma, Dorly Deeg, *Meanings Created in Co-occupation: Construction of a Late-Life Couple's Photo Story*, „Journal of Occupational Science” 2012, t. 19, nr 4.

20 Stephen Ristau, *People Do Need People: Social Interaction Boosts Brain Health in Old Age*, „Journal of the American Society on Aging” 2011, t. 35, nr 2.

21 Komisja Europejska (2012), *Europejska Agenda Cyfrowa*, tabela ocen 2012.

22 Aaron Smith, *Older Adults and Technology Use*, PewResearch Center, 3 kwietnia 2014.

korzystanie z Internetu to domowa aktywność stacjonarna, niewymagająca jakiegokolwiek wysiłku fizycznego; można się w nią angażować niezależnie od możliwości fizyczno-ruchowych.

Seniorzy czynnie poszukują zajęć podtrzymujących aktywność umysłową – korzystanie z komputera, rozwiązywanie krzyżówek, gra w karty itd.²³. Znane są opisy pobudzania przed snem aktywności umysłowej grą w karty w Internecie lub wspólnego rozwiązywania krzyżówek w ramach podtrzymywania kontaktów – jak w poniższej relacji mojego kolegi z Veryday:

„To mój dziadek, u siebie w domu w Mediolanie. Jeszcze kilka miesięcy – czy nawet tygodni – przed śmiercią w 2014 roku w wieku 92 lat przez parę godzin dziennie rozwiązywał bardzo zaawansowane krzyżówki. Robił to codziennie od 30 lat, od dnia przejścia na emeryturę. Była to również forma życia towarzyskiego: mama zaraziła się miłością do krzyżówek i rozwiązywali je wspólnie, w ramach miłej rywalizacji. Szczególnie intensywnie zajmowali się krzyżówkami przez ostatnie 15 lat; mama była u dziadków niemal codziennie – babcia przez wiele lat cierpiała na chorobę Alzheimera. Krzyżówki były dla dziadka bardzo ważne, jako codzienne wyzwanie i pewnie też jako bezpieczna codzienna odskocznia od zmagania z chorobą babci. Poza tym dzięki krzyżówkom mieli z mamą co robić i o czym rozmawiać przez długie dni spędzane w domu. Mam wrażenie, że była to również forma podtrzymywania kontaktów towarzyskich”. [→ s. 260]

Zajęcia jako element tożsamości

Na pewnym etapie życia sposób spędzania czasu wolnego może stać się dla seniorów jednym z najważniejszych czynników podtrzymania własnej tożsamości²⁴. Angażowanie się w określoną aktywność lub jej brak często decyduje o poczuciu, że człowiek się nie zmienił, że nie czuje się staro. Oddanie się wciągającym zajęciom może zatem „ratować tożsamość”²⁵. Dobrymi przykładami są takie zajęcia jak robotki ręczne i prace plastyczne.

Niektóre zajęcia nabierają nowego znaczenia, gdy pogorszy się stan zdrowia. Ciągłość prac ręcznych ma korzystny wpływ na zdrowie – uwalniająca się oksytocyna sprawia, że senior czuje się dobrze. [→ s. 260]

Prowadzenie samochodu dla przyjemności

Wiele osób, w tym seniorów w podeszłym wieku, lubi prowadzić samochód. Umiejętności tego typu są ważnym elementem utrzymania niezależności, tożsamości, poczucia własnej wartości i wiary w siebie.

23 Hutchinson, Nimrod, *Leisure as a Resource for Successful Aging by Older Adults with Chronic Health Conditions*.

24 Frazier (2002). Heather J. Gibson, Jerome F. Singleton, *Leisure and Aging: Theory and Practice*, Human Kinetics, Sheridan Books 2012.

25 Verena Tatzer, Fenna Van Nes, Hans Jonsson, *Understanding the Role of Occupation in Ageing: For Life Stories of Older Viennese Women*, „Journal of Occupational Science”, czerwiec 2012, t. 19, nr 2, s. 146.

W przyszłości aktywni seniorzy będą coraz bardziej mobilni ze względu na powszechne posiadanie prawa jazdy i dostępność samochodów. Z drugiej strony należy uwzględnić czynnik kłopotów zdrowotnych związanych z wiekiem²⁶.

Nie określono wieku, w którym wszyscy powinni zrezygnować z prowadzenia samochodu. Umiejętności kierowania pojazdem są w większym stopniu związane ze stanem zdrowia niż z wiekiem²⁷. Naturalny proces starzenia się zdrowego seniora sam w sobie nie jest źródłem ryzyka – natomiast pewne przypadłości powszechne u seniorów (pogorszenie wzroku, wydłużony czas reakcji) mogą sprawić, że prowadzenie auta stanie się problematyczne. Kłopotom z mobilnością zazwyczaj łatwiej zaradzić niż innym schorzeniom.

Z badań wynika, że rezygnacja z prowadzenia samochodu przekłada się bezpośrednio na ograniczenie aktywności poza domem²⁸. Natomiast o mobilności osób starszych raczej nie decyduje sam czynnik dostępu do auta. Zdrowe osoby starsze zazwyczaj dysponują samochodem i/lub biletami miesięcznymi na środki komunikacji publicznej²⁹.

Inne zajęcia domowe

Dom i jego bezpośrednie sąsiedztwo nabierają z wiekiem znaczenia. Jest to szczególnie widoczne, gdy następuje zmiana trybu życia i stopniowo zajęcia rekreacyjne ustępują tym związanym z domem i o charakterze biernym, takim jak oglądanie telewizji i czytanie³⁰. Mimo że oglądanie telewizji – na przykład ulubionego programu – bywa zajęciem z wyboru, zazwyczaj jest to sposób wypełniania czasu. Ponadto formy spędzania czasu wolnego, odciągające uwagę od problemów, poprawiają samopoczucie³¹. [→ s. 261]

Czytanie jest najczęstszym zajęciem, którego ciągłość zostaje utrzymana; w wielu wypadkach seniorzy czytają więcej i częściej niż na wcześniejszych etapach życia³². [→ s. 261]

- 26 Birgit Karsper, Joachim Scheiner, *Leisure Mobility and Mobility Problems of Elderly People in Urban, Suburban and Rural Environment*, wystąpienie wygłoszone podczas 42 Kongresu Europejskiego Regionalnego Stowarzyszenia Naukowego (ERSA), sierpień 2012.
- 27 NIH Senior Health, strona Krajowego Instytutu ds. Starzenia (National Institute on Aging, NIA) i Krajowej Biblioteki Medycznej (National Library of Medicine, NLM); obie instytucje należą do struktur Krajowych Instytutów Zdrowia (National Institutes of Health, NIH).
- 28 Richard A. Marottoli, Carlos F. Mendes de Leon, Thomas A. Glass, Christianna S. Williams, Leo M. Cooney, Lisa F. Berkman, *Consequences of Driving Cessation. Decreased Out-of-Home Activity Levels*, „Journal of Gerontology”, listopad 2000, t. 55, nr 6, s. 334–340.
- 29 Joachim Scheiner, *Does the car make elderly people happy and mobile? Settlement structures, car availability and leisure mobility of the elderly*, „EJTIR” 2006, t. 6, nr 2, s. 151–172.
- 30 Ibidem, s. 151.
- 31 Hutchinson, Nimrod, *Leisure as a Resource for Successful Aging by Older Adults with Chronic Health Conditions*.
- 32 Ibidem; Merril Silverstein, Marti G. Parker, *Leisure Activities and Quality of Life among the Oldest Old in Sweden*, „Research on Aging” 2002, nr 24, s. 528–546.

Wnioski

Koncentrując się w życiu zawodowym głównie na czynnościach codziennych (jedzenie, picie, higiena osobista) i na przedmiotach codziennego użytku, byłam zdziwiona odkrywając, jak wielkie znaczenie dla tożsamości, poczucia przynależności i sensu życia mają zajęcia związane z czasem wolnym.

Przygotowanie niniejszego wystąpienia otworzyło mi także oczy na relacje z moją własną matką, starszą osobą. Pozwoliło mi dostrzec, jaką wagę mama przywiązuje do czynności związanych z czasem wolnym – często są to rzeczy drobne i proste.

Każdy obszar aktywności związanych z wypoczynkiem oferuje możliwość poprawy doświadczeń użytkowników. Jest to odrębny projekt – a właściwie wiele projektów – w którego ramach sporządzono swoistą mapę form wypoczynku osób w czwartym wieku w celu rozpoznania obszarów potencjalnego zaangażowania projektantów reprezentujących wszystkie dyscypliny. Przyszłość należy do środowisk, produktów i usług; konieczne są rzetelne badania wśród użytkowników. Każdy, niezależnie od wieku, chce uczestniczyć w podejmowaniu decyzji na temat własnego życia.

Projektowanie dla osób w czwartym wieku oznacza projektowanie na rzecz różnorodności. Z wiekiem stajemy się coraz bardziej zróżnicowani – różne drogi życiowe rodzą różne doświadczenia, zainteresowania, ulubione aktywności i możliwości³³. Ponadto stan zdrowia najstarszych seniorów jest bardziej zróżnicowany niż seniorów młodszych³⁴.

Celem jest poprawa jakości życia seniorów w czwartym wieku z wykorzystaniem inkluzywnego podejścia w designie, a także z uwzględnieniem przypadłości wspólnych dla całej grupy docelowej jako podstawowego założenia dedykowanych badań i nowatorskich rozwiązań w obszarze aktywności czasu wolnego.

33 Laslett, *A Fresh Map of Life: The Emergence of a Third Age*.

34 Silverstein, Parker, *Leisure Activities and Quality of Life among the Oldest Old in Sweden*.

SŁOWA KLUCZOWE:

design społeczny

projektowanie uniwersalne

design for all

naukowy operacjonizm

Victor Papanek

zrób to sam

Wokół projektowania społecznego. Projektowanie dla nas

W wykładzie tym prezentuję swój pogląd na projektowanie społeczne. Rozpoczyna go przedstawienie kilku punktów, które są dla mnie istotą projektowania i stanowią pewnego rodzaju etos, będący punktem wyjścia zarówno dla myślenia o projektowaniu produktu, jak i kreowania swojego otoczenia w szerszym kontekście. W prezentacji pojawiają się takie zagadnienia, jak program edukacji w Bauhausie; wzory antropometryczne Henry'ego Dreyfussa; program kształcenia Szkoły w Ulm (Hochschule für Gestaltung Ulm), działalność studia projektowego A&E Design oraz Ergonomi Design Gruppen. Zwracam uwagę na działalność Buckminstera Fullera, Krzysztofa Wodiczki oraz studia IDEO. Wspominam o publikacjach Victora Papaneka i Victora Margolina.

Na koniec konkluduję, że ergonomia i zwrócenie się ku człowiekowi może iść w parze z minimalizmem, co nadaje produktom ponadczasowy charakter. Idąc za Thomasem Maldonado, zauważam, że wzornictwo przemysłowe powinno obejmować wszystkie aspekty otoczenia człowieka.

W drugiej części prezentacji przedstawiam swoją działalność w obszarze projektowania o charakterze społecznym.

Robert Pludra

Zaproszono mnie do udziału w konferencji *FAIR DESIGN* z wykładem na temat designu społecznego, gdyż trzy lata wcześniej obroniłem doktorat na ten temat. Ponieważ problem jest szeroki, a moje wystąpienie miało mieć charakter 15-minutowego wykładu, zdecydowałem, że przedstawię swój punkt widzenia zamiast całościowej charakterystyki. Kiedy podczas przygotowywania prezentacji przeglądałem swoją rozprawę doktorską (a nie miałem jej w ręku od paru lat), uświadomiłem sobie, jak silnie mój pogląd na projektowanie społeczne związany jest postrzeganiem tego, czym jest wzornictwo jako takie i jaka powinna być jego rola w kształtowaniu rzeczywistości. Postanowiłem więc zacząć prezentację od wypunktowania pewnych pojęć i koncepcji, będących według mnie istotą projektowania. Składają się one na etos, którym kieruję się zarówno w myśleniu o projektowaniu produktu, jak i o kreowaniu otoczenia w szerszym kontekście.

Na początku przedstawiłem schemat programu edukacji w Bauhausie. Diagram ten pokazuje, że już wtedy projektowanie traktowano jako połączenie wielu dziedzin, a sami projektanci łączyli sztukę z techniką¹.

Henry Dreyfuss bodajże jako pierwszy dokonał rzeczy dziś dla nas oczywistej. Opierał swoje projekty o wzory antropometryczne. Rysunki Joe i Josephine, bo tak nazwał on wzorce przeciętnych miar ludzi, będące podstawą jego projektów, weszły już do kanonu projektowania². Koncepcje szkoły z Ulm (Hochschule für Gestaltung Ulm) w porównaniu z Bauhausem były jeszcze bardziej wielopłaszczyznowe i uwzględniały różne aspekty życia i otoczenia człowieka. Przedmioty stricte zawodowe, z projektowaniem produktu tradycyjnie zestawionym z architekturą, uzupełnione były o zagadnienia filozoficzne, ekonomiczne, socjologiczne i inne, dające szerszą perspektywę w podejściu do tematu. Thomas Maldonado, jeden z założycieli Szkoły w Ulm, w swojej definicji wzornictwa zwrócił uwagę, że wzornictwo przemysłowe powinno obejmować wszystkie aspekty otoczenia człowieka³.

Interesująco do tego tematu podeszło A&E Design, szwedzkie studio, które jako pierwsze zwróciło się ku potrzebom osób z ograniczeniami. Ponieważ przy projektowaniu brali pod uwagę wszystkie aspekty otoczenia człowieka, wpisywali się tym samym w przywołane już wcześniej tendencje. Jedne z bardziej znanych projektów tego nurtu wyszły ze studia Ergonomi Design Gruppen⁴. Wiele produktów EDG udowadnia już od ponad czterech dekad, że ergonomia i zwrócenie

1 Elżbieta Grabska, *Artyści o sztuce. Od Van Gogha do Picassa*, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 1963, s. 432–443.

2 Henry Dreyfuss, *Designing for People*, Allworth Press, New York 2012; źródło: <http://idsa.org/henry-dreyfuss>, dostęp 10.11.2016.

3 *Sztuka świata*, Arkady, Warszawa 1996.

4 Działalność tego studia to już klasyka designu, a mówienie o niej miało dla mnie szczególne znaczenie, ponieważ prezentację wygłaszałem przed biorącą udział w konferencji założycielką tego studia Marią Benktzon.

się ku człowiekowi może iść w parze z minimalizmem, co nadaje im ponadczasowy charakter⁵.

W zawodzie projektanta szczególnie cieszy mnie i pasjonuje możliwość pracy na styku wielu dziedzin i konieczność ciągłego rozwijania się. Jednym z najciekawszych aspektów designu jest dla mnie związek między projektowaniem i nauką ścisłą, tak charakterystyczny dla działań Buckminstera Fullera. Mimo że nie jest on klasykiem w dziedzinie projektowania produktu, to jego przypadek przypomina mi o tym, by inspiracji szukać raczej w naukach ścisłych niż w pracach innych projektantów⁶.

Ten krótki wstęp umożliwił zbudowanie pewnego kontekstu dla projektowania społecznego. Kiedy pisałem doktorat, najważniejszą lekturą był dla mnie *Dizajn dla realnego świata* Victora Papaneka⁷. Mimo kontestującego charakteru tej książki warto o niej pamiętać, aby nie zachłysnąć się konsumpcyjnym charakterem projektowania.

Victora Margolina, szukającego w swoich badaniach zależności między designem a demokracją, mieliśmy okazję gościć kilka lat temu na wykładzie inauguracyjnym. Nie mogłem go więc nie uwzględnić w prezentacji dotyczącej zjawisk, które ukształtowały moje podejście do zawodu⁸.

Mówiąc w budynku Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie o projektowaniu społecznym, trudno nie wspomnieć o działalności Krzysztofa Wodiczki⁹. Artysta, regularnie pracujący w zawodzie projektanta, skierował się w pewnym momencie ku tworzeniu obiektów z pogranicza wzornictwa przemysłowego i sztuki, będących nośnikami treści i komentujących różne problemy społeczne. Jedną z najgłośniejszych jego prac *Pojazd dla bezdomnych* nie rozwiązuje problemu bezdomności, ale z pewnością prowokuje do szerokiej dyskusji.

Na koniec wyliczanki: David Kelly, szef studia IDEO. Twórca idei Human Centred Design, czyli kolejnej koncepcji zwracającej na nowo uwagę na potrzeby użytkownika¹⁰.

Te idee były dla mnie bazą i inspiracją w tworzeniu własnych projektów. Prezentację moich działań w dziedzinie projektowania społecznego rozpoczynam od faktu nawiązania współpracy z warszawskim wytwórcą sprzętyn. Trafiłem na niego kilka lat temu, kiedy szukałem

5 Por. <http://veryday.com/>.

6 Yunn Chii Wong, *The Geodesic Works of Richard Buckminster Fuller, 1948–1968 (The Universe as a Home of Man)*, praca doktorska, Massachusetts Institute of Technology, Department of Architecture, Cambridge, Mass. 1999.

7 Victor Papanek, *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*, Recto Verso, Łódź 2012.

8 Victor Margolin, *Democracy and Design in a Troubled World*, CMU School of Design Lecture Series, Breed Hall 2012, <http://vimeo.com/51090940>.

9 *Krzysztof Wodiczko. Sztuka publiczna*, kat. wyst., red. Piotr Rypson, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa 1995.

10 David Kelly, *Human-centered Design*, source: https://www.ted.com/talks/david_kelley_on_human_centered_design, dostęp 10.11.2016.

pewnej nietypowej sprężyny. W suterenie przy ulicy Próżnej znalazłem zakład działający nieprzerwanie od lat czterdziestych XX wieku. Pan Janusz przegrał wyścig z rozwijającą się technologią i nie miał szans konkurować z maszynami i serwisami internetowymi pełnymi wszelkiego rodzaju tanich i łatwo dostępnych elementów. Po spotkaniu z nim wraz z kolegami projektantami stworzyliśmy wystawę pokazującą tego typu wytwórców, czyli osoby posiadające unikalne umiejętności, a nieradzące sobie z konkurencją i zmieniającymi się warunkami rynkowymi. W wyniku współpracy z rzemieślnikami powstała kolekcja produktów dla tych fachowców, zwracających uwagę na stosowane przez nich technologie i unikalne umiejętności. Zaproponowałem lampę, w której sprężyna nie jest jak zazwyczaj jednym z wielu trudno zauważalnych składowych, ale właściwie elementem głównym. Wystawa nosiła nazwę *Zawodowcy. Historie ginących zawodów* i odbyła się w Zamku Sztuki i Przedsiębiorczości w Cieszynie w lutym 2013 roku.

W kilku moich projektach można doszukać się bezpośrednich odniesień do działalności Victora Papanka. Fotel z beczki wykonany wspólnie z Jakubem Sobiepankiem wykorzystuje dostępne za darmo beczki, w których przewozi się chemikalia – transport powrotny pustych opakowań jest nieopłacalny. Ideą projektu było stworzenie produktu, który nie zaburzy recyklingowej czystości beczki, ale sprawi, że nawet pusta będzie nadal przydatna. Krzesło klinowe to projekt inspirowany ideą „zrób to sam”, przeniesioną we współczesne realia. Jest to mebel, który można wykonać samodzielnie, wysyłając plik na frezarkę CNC. *Dom Kultury zrób to sam* realizowany w duecie z Gosią Rygalik to przepis *open source* na kolekcję mebli umożliwiających stworzenie domu kultury.

Ponieważ wiele danych świadczy o starzeniu się naszego społeczeństwa, trudno pomijać ten fakt w kreowaniu własnego otoczenia. Uczestniczyłem w kilku projektach realizowanych wraz z seniorami i we współpracy z organizacją pozarządową Towarzystwem Inicjatyw Twórczych „e”. Wspólnie opracowywaliśmy koncepcje odpowiadające potrzebom międzypokoleniowego współdziałania. W rezultacie sprowokowało to mnie i moich kolegów do stworzenia grupy projektowej otwartej na potrzeby osób z ograniczeniami. Nie było to działanie stricte altruistyczne. Oczywiście myśleliśmy również o własnej starości. Swoją pracę zaczęliśmy od „prześladowania” grupy docelowej, wykonując zdjęcia starszych, napotkanych na ulicy osób w codziennych sytuacjach, a następnie testowania nowych rozwiązań poprzez tworzenie modeli i sprawdzanie ich działania. Dzięki wsparciu kolegów z Krakowa mogliśmy również przenieść się w czasie o kilka lat, korzystając z „postarzającego” kombinezonu.

Na koniec swojej prezentacji wspomniałem o PP2, czyli Pracowni Podstaw Projektowania, którą współprowadzę na naszym wydziale z profesorem Wojciechem Małolepszym. Co roku proponujemy studentom temat z dziedziny projektowania społecznego. Przez kilka poprzednich

lat kierowaliśmy się do ośrodków opieki nad osobami z różnego rodzaju niepełnosprawnościami. W roku poprzedzającym moje wystąpienie studenci współpracowali ze swoimi dziadkami. Niektórzy wprowadzili się do nich na kilka dni, inni ograniczyli się do wywiadów i notatek. Zebrane w ten sposób materiały posłużyły grupie za punkt wyjścia. W rezultacie powstały koncepcje rozwiązań dedykowanych starszemu pokoleniu. Pozostając w temacie współpracy międzypokoleniowej, dodałem na koniec, że będąc pracownikiem naukowym Wydziału Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, mam możliwość bycia częścią międzypokoleniowego zespołu badawczo-rozwojowego.

W ten sposób wypunktowałem w skrócie, co jest dla mnie szczególnie cenne w projektowaniu. Nie jest to pełna opowieść o designie społecznym w kontekście historycznym, ani też prezentacja dzisiejszych działań tego typu na świecie. Mam nadzieję jednak, że stanie się ona zachętą dla wielu studentów obecnych na konferencji oraz pretekstem dla tych bardziej doświadczonych praktyków i teoretyków do weryfikacji swoich działań w tej dziedzinie.

Interwencja kulturowa w sferze publicznej poprzez projekt HUG – wyartykułowanie wykluczenia społecznego

W jaki sposób sztuka w ogóle, a w szczególności design, może w krytyczny sposób przyczynić się do zmian społecznych? W niniejszym artykule omówiono kulturową interwencję w publicznej sferze Wrocławia w ramach projektu HUG, prowadzonego w okresie trzech miesięcy w 2015 roku. Posługując się koncepcją sfery publicznej Jürgena Habermasa oraz pojęciem imaginarium społecznego Charlesa Taylora w celu wyartykułowania specyfiki problematycznych postaw wobec inności w Polsce, pokazujemy, jak partycypacyjna interwencja kulturowa otwiera bezpieczną przestrzeń świata życia dla spotkania, w którym empatia i zrozumienie niosą potencjał nazwania doświadczenia wykluczenia i przekształcenia tożsamości.

**Ewa Sidorenko
Karina Marusińska**

Artykuł ten rozpoczynamy krótkim opisem projektu HUG realizowanego w ramach programu *Mosty*, stanowiącego element wydarzeń Europejskiej Stolicy Kultury – Wrocław 2016. W ramach tego programu zaproszono młodych ludzi do tworzenia przedsięwzięć artystycznych na 26 mostach miasta. HUG to wielowymiarowy projekt międzydyscyplinarny dotyczący problemu wykluczenia społecznego. Powstał on na styku socjologii, antropologii, etnografii i animowania kultury. Jego celem jest badanie możliwości wspierania zmian społecznych poprzez sztukę i design. Całość przygotowań i prac zrealizowano w okresie od kwietnia do czerwca 2015. Przechodniom na ulicy zadawano pytanie: „Czy i w jaki sposób odczułaś/eś problem wykluczenia społecznego?”. Odpowiadając, każdy mógł pozostawić odcisk swojej dłoni w mieszance glinki porcelanowej, którą następnie wypalano w piecu. W ten sposób odcisk nabierał trwałości i stawał się częścią poręczy na jednym z wrocławskich mostów. Specyfiką tej interwencji kulturowej jest to, że nie weszła ona w przestrzeń publiczną jako gotowa instalacja, lecz powstała w wyniku współpracy artystów i publiczności. Tę wspólną twórczość umożliwiły proste, choć subwersywne spotkania na ulicy, zaczynające się od rozmowy i kwestionujące funkcjonalność przestrzeni publicznej. [→ s. 262]

Przestrzeń publiczna w Polsce

Zanim podejmiemy ocenę wpływu wrocławskiego projektu HUG, warto sprecyzować koncepcję sfery publicznej. W naszym rozumieniu terminu kierujemy się normatywnym sensem idei sfery publicznej Habermasa oraz pojęciem *imaginarium społecznego* Charlesa Taylora¹. Z perspektywy normatywnej sfera publiczna to przestrzeń racjonalnej, otwartej i włączającej dyskusji na temat kwestii publicznych, niezbędna dla funkcjonowania demokracji. Kluczem do tego procesu jest komunikacja, przy czym, jak często wskazywał Habermas, warunki otwartej komunikacji umożliwiające wspólnotom podejmowanie i rozstrzyganie problemów uległy radykalnemu przekształceniu w kontekście późnego kapitalizmu w połowie XX wieku. Tak przekształcona sfera publiczna może co najwyżej zaoferować re-produkcję instrumentalnej logiki kapitału i interesów politycznych. Pozbawia to wspólnotę podmiotowości i demokratycznych głosów². Chociaż komunikacja w sferze publicznej ulega zaburzeniu, jest ona nadal produktywna w sensie artykułowania (dominujących) zbiorowych narracji o społeczeństwie. Zatem, pomimo że sfera publiczna nie jest już ani otwarta, ani demokratycznie funkcjonalna, pozostaje wciąż miejscem, w którym społeczeństwo wyobraża

- 1 Charles Taylor, *Modern Social Imaginaries*, Duke University Press, Durham–London 2004. Wyd. polskie: *Nowoczesne imaginaria społeczne*, tłum. Adam Puchejda, Karolina Szymaniak, Znak, Kraków 2010.
- 2 Jürgen Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere*, Polity, Cambridge 1989. Wyd. polskie: *Nowoczesne imaginaria społeczne*, tłum. Adam Puchejda, Karolina Szymaniak, Znak, Kraków 2010.

sobie siebie i wytwarza własne imaginarium społeczne³, zbiorową tożsamość.

W analizie Habermasa język jest inherentnie społeczny i racjonalny. Jednak zaburzenia w komunikacji spowodowane przez późny kapitalizm prowadziły do przesunięcia demokratycznego potencjału sfery publicznej w kierunku komunikacyjnego działania jako takiego. Działanie komunikacyjne dąży do wzajemnego zrozumienia i konsensusu, a także stanowi medium funkcjonujące w świecie życia – sferze poza wpływami pieniądza i rynku. Działanie komunikacyjne jest w stanie postawić metaforyczną tamę kolonizacji przez system i jego dominacji z wykorzystaniem instrumentalnej racjonalności pieniądza i rynków. To właśnie dzięki komunikacyjnemu działaniu powstają tożsamości społeczne.

Jak wskazywano w „literaturze”⁴, doświadczenie komunizmu i antykomunistycznej opozycji pozostawiło w Polsce po 1989 roku sferę publiczną i świat życia w postaci częściowo skolonizowanej, stąd ograniczona była możliwość pojawienia się różnorodnych tożsamości i interesów. Warto tu odnotować dwa procesy:

de-strukturyzacja – pomimo faktycznego istnienia obiektywnych znaków różnicy brakowało podmiotów społecznych świadomych swych szczególnych interesów; kobiety funkcjonowały bez tożsamości czy polityki płci kulturowej, robotnicy bez tożsamości czy polityki klasowej, mniejszości etniczne bez możliwości wyartykułowania własnej tożsamości itd. Imaginarium społeczne⁵ ukazywało Polskę jako społeczeństwo jednolite, niezróżnicowane kulturowo czy pod kątem poszczególnych interesów. Tymczasem proces *re-tradycjonalizacji* konstruował „tradycję” jako podstawę tożsamości zbiorowych i miejsce walki politycznej. Taki proces, przekształcający działanie polityczne w walkę na symbole, był przydatny zarówno reżimowej władzy, jak i opozycji.

W efekcie dominującą tożsamością zbiorową w Polsce było pojęcie „my, naród”. W takim dyskursie bardzo trudno było wyartykułować innego rodzaju tożsamości, a ich wyrażanie wydawało się być przyczyną społecznych podziałów. Co więcej, interes narodowy i tożsamość narodową postrzegano jako świętość i esencjalizowano. Dominacja tożsamości narodowej nad innymi tożsamościami doprowadziła do braku reprezentacji politycznej interesów ekonomicznych po 1989 roku, braku legitymizacji dla lewicowego oporu wobec neoliberalizmu oraz nieskutecznej artykulacji zagrożeń w sferze ekonomicznej

3 Taylor, *Modern Social Imaginaries*.

4 Ewa Sidorenko, *Neo-liberalism after Communism: Constructing a Sociological Account of the Political Space of Post-1989 Poland*, Goldsmiths College, University of London, 1998 (niepublikowana praca doktorska); eadem, *Which Way to Poland? Re-emerging from Romantic unity*, w: M. R. Myant, Terry Cox, *Reinventing Poland. Economic and Political Transformation and Evolving National Identity*, Routledge, London–New York 2008.

5 Taylor, *Modern Social Imaginaries*.

i społecznej pomimo powstania nowych źródeł niepewności i nierówności. Ponadto transformację neoliberalną witano z otwartymi ramionami jako racjonalną odpowiedź na komunizm służącą interesom narodowym.

Od 1989 roku imaginariusium społeczne w Polsce – wraz z powstaniem nowych widocznych tożsamości społecznych, np. wyrażanych w kategoriach feminizmu, LGBT, odradzającej się obecności tożsamości żydowskiej, kampanii ateistów i ekologów, a także społeczności romskiej – przechodzi proces fragmentacji narodowej jedności. Jednocześnie ma miejsce *backlash* wobec tego procesu. Nowe tożsamości postrzega się jako zagrożenie dla polskości i konstruuje w kategoriach obcości jako „innego”. *Backlash* przyjmuje różne formy – mobilizacji polskości i patriotyzmu, marszy antygejowskich, kampanii antymigracyjnych, kampanii antyfeministycznych ze strony Kościoła, a ostatnio fali ksenofobicznych, rasistowskich i islamofobicznych głosów w reakcji na kryzys uchodźczy.

Pomimo faktycznej fragmentacji dominującej tożsamości w imaginariusium społecznym wciąż brak jest odpowiedniej reprezentacji wykluczenia. Grupy doświadczające dziś marginalizacji, które przegrały w nowym porządku społecznym, pociąga znana emocjonalna narracja patriotycznej przynależności i wykluczenia. W takich warunkach jedynie nacjonalizm skutecznie artykułuje opór wobec globalnego neoliberalizmu.

W efekcie z jednej strony istnieje deficyt zaufania do elit (polityków, starej inteligencji, a coraz częściej Kościoła), a z drugiej – deficyt solidarności z osobami zmarginalizowanymi (np. strajkującymi rolnikami, a ostatnio migrantami i uchodźcami). Wskazuje to, że skala działania komunikacyjnego, owej przestrzeni dla otwartej i racjonalnej debaty, kurczy się i coraz bardziej podlega skolonizowaniu przez system (obecnie kapitalistycznej racjonalności instrumentalnej) i jego sprzeczności. Świat życia, charakteryzujący się wzajemnym zrozumieniem, wyklucza innego. Zbyt mało jest solidarności i – jak pisał ostatnio Ivan Krastev⁶ – występuje deficyt współczucia.

Projekt HUG

Po opisanu kontekstu kulturowego, w którym artykułowanie różnicy i wykluczenia jest w Polsce trudne, przechodzimy do projektu HUG, który postrzegamy jako krytyczną, twórczą interwencję w sferę publiczną. Plan projektu przewidywał, że duża liczba uczestników pozostawi odcisk swojej dłoni w niewielkim (wielkości uchwytu) kawałku gliny służącej do produkcji porcelany. Ściskając go w dłoni, uczestnik opowiadał swoją historię wykluczenia, a za jego zgodą opowieść miała być nagrana. Następnie wypalone kawałki porcelany

6 Ivan Krastev, *Eastern Europe's Compassion Deficit* „New York Times” 08.09.2015, http://www.nytimes.com/2015/09/09/opinion/eastern-europes-compassion-deficit-refugees-migrants.html?_r=0, dostęp 11.05.2105.

miały zostać ze sobą połączone i zainstalowane jako poręcz na Śluzie Opatowickiej. Początkowo planowano zwrócić się do osób postrzeganych jako zagrożonych wykluczeniem, ale stopniowo poszerzono zakres projektu. Autorka projektu podchodziła z ciepłym uśmiechem do przechodniów, zachęcając do uczestnictwa w działaniu. Towarzystwa jej niewielka grupa ludzi, wyposażonych w mogący budzić pewne zaniepokojenie sprzęt – kamerę wideo oraz spory mikrofon przypominający broń palną. Socjologom coś takiego nie uszłoby na sucho! Każde spotkanie stawało się okazją do zaistnienia niepowtarzalnego doświadczenia poprzez przełamanie barier dzielących zwykłe ludzi. Każde polegało na dzieleniu się intymną chwilą i przyjęciu opowieści bez jej osądzania. Stanowiący element projektu film⁷ daje bliższe wyobrażenie o tych spotkaniach. Końcowa instalacja – piękna biała poręcz na śluzie – przy całej swej kruchości i wrażliwości stanowi solidną, długą strukturę, na której można się oprzeć. Wąska śluza zmusza przechodnia do rozpoznania, uwzględnienia obecności innego nadchodzącego z przeciwnego kierunku i zrobienia dlań miejsca. Chwytając za poręcz, symbolicznie podajemy dłoń osobie wykluczonej.

Proces – komunikacja

Choć projekt posiada niewątpliwy wymiar estetyczny, jego wartość nie ogranicza się do samej instalacji na moście. HUG to interaktywne doświadczenie spotkania z drugim człowiekiem, który zaproszony jest do współtworzenia sztuki w przestrzeni publicznej i poszukiwania nowej formy wyrazu dla trudnych relacji społecznych. Projekt dotyczy komunikacji – sam jest komunikacją. Swą moc komunikacyjną czerpie ze spotkania różnych ludzi, podczas którego czegoś się oni dowiadują: artystka dowiaduje się czegoś o innym – uczestniku – jego życiu, osobistej historii, zaś wypowiadający się uczestnik dowiaduje się, jak nazwać swoje doświadczenie, ale też, jak to jest poczuć się wysłuchanym. Dla niektórych uczestników może to być pierwsze takie doświadczenie, dla innych – doświadczenie rzadkie. Sięgnijmy do notatek roboczych autorki projektu, Kariny Marusińskiej. „Nigdy wcześniej nie przypuszczałam, że współczesny świat cierpi na tak wielki deficyt słuchaczy w starej, «analogowej» formie, jaką jest bezpośredni kontakt z drugim człowiekiem i spotkanie w świecie realnym. Zostałam świadkiem olbrzymiej potrzeby bycia wysłuchanym.”

Nawiązując do prac Johna Deweya⁸, Mark Mattern pisze: „Komunikacyjne znaczenie sztuki wykracza poza jej znaczenie tekstualne i obejmuje aktywną pracę odbywającą się na bieżąco w kontekście społecznym, w którym tworzy się, kontestuje i zmienia znaczenia; a także

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=LrosiORsPLI>, dostęp 14.05.2015.

⁸ John Dewey, *Art as Experience (1934)*, Wideview/Perigee Books, New York 1980. Wyd. polskie: *Sztuka jako doświadczenie*, tłum. Andrzej Potocki, Ossolineum, Wrocław-Kraków-Warszawa 1975.

relacje i praktyki społeczne krążące wokół dzieła sztuki”⁹. Ma to szczególne znaczenie w partycypacyjnym, wspólnotowym projekcie artystycznym – HUG rozpoczyna się od zaburzenia rytuału obywatelskiej obojętności¹⁰, począwszy od niestanowiącego zagrożenia ulotnego spojrzenia, poprzez udawanie, że „ja ciebie nie widzę”, aż po rozmowę, a zarazem otwiera przestrzeń liminalną, stan znajdujący się gdzieś „pomiędzy”, czas i przestrzeń płynności, oddzielenia od codziennego życia, symboliczny próg, kiedy zwykły porządek społeczny zostaje zawieszony i następuje istotna zmiana statusu społecznego. W takiej sytuacji zanikają codzienne kategorie i hierarchie społeczne. Możemy wyciągnąć rękę do obcego, z którym odczuwamy teraz ludzkie pokrewieństwo. Moment granicznego spotkania z obcym umożliwia transformację i stanowi moment oporu wobec opresji. Można go rozumieć jako wprowadzenie świata życia do przestrzeni publicznej, którą rządzą strach i rutyna¹¹. Opiera się ono na działaniu komunikacyjnym, by odwołać się do kategorii stworzonej przez Habermasa. Spotkanie ma umożliwiać zrozumienie i osiągnięcie konsensusu. Celem projektu HUG było otwarcie przestrzeni dla autentycznej ekspresji subiektywnego doświadczenia i, co ważniejsze, oddanie głosu ludziom. Dojście do głosu oznacza przyzwolenie i tworzy platformę wyartykułowania swojej inności bez narażania się na śmieszność czy odrzucenie. Nie chodzi przy tym o ocenę prawidłowości, przeprowadzenie ankiety czy zbadanie takiego doświadczenia w oparciu o sztywne, naukowo zdefiniowane pojęcie.

HUG zaburza rutynowe oczekiwania w przestrzeni publicznej, umożliwiając uczestnikom i artystom wspólne tworzenie znaczeń i odzyskanie narracji o sobie samym, tworzonej dotąd przez opresyjne relacje społeczno-ekonomiczne. Takie zaburzenie jest produktywne, ponieważ poprzez działanie komunikacyjne powstaje możliwość wspólnego tworzenia znaczeń, gdyż – jak pisze Mattern – „obejmuje [ono] aktywną pracę, która odbywa się na bieżąco w kontekście społecznym, w którym tworzy się, kontestuje i zmienia znaczenia”¹².

Dotknij porcelany

Akt komunikacji z perspektywy Habermasowskiej jako akt mowy, którego celem są zrozumienie i solidarność, przybiera namacalny wymiar. Nie chodzi tu o to, by kogoś uściskać [ang. *hug* to uścisk, objęcie, przytulenie – przyp. tłum.], co mogłoby mieć miejsce w odmiennej kulturze. W Polsce rzadko obejmuje się osobę, przy pierwszym spotkaniu.

9 Mark Mattern, *John Dewey, Art and Public Life*, „The Journal of Politics”, 1999, t. 61, nr 1, s. 58.

10 Anthony Giddens, *Modernity and Self Identity*, Polity Press, Cambridge 1991.

11 Zob. Victor Turner, *Dramas, Fields, and Metaphors. Symbolic Action in Human Society*, Cornell University Press, New York 1974. Wyd. polskie: *Gry społeczne, pola i metafory. Symboliczne działanie w społeczeństwie*, Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005.

12 Mattern, *John Dewey, Art and Public Life*.

W tym projekcie w dotyku pośredniczy oporna, choć plastyczna glina porcelanowa, zarazem twarda i miękka, a więc otwarta na każdą możliwość. Fizyczność spotkania daje poczucie mocy, które wskazuje na wrażliwość, pozostawiając niepowtarzalny znak – świadectwo głosu. Wyraża on ukrytą moc osoby pozostawiającej odcisk – jej odwagi, by wyartykułować swoje zmarginalizowanie. W tym momencie, podobnie jak w koncepcji wykluczenia społecznego, porcelana zachowuje masę i objętość, lecz poprzez społeczne spotkanie interpretacji i rekonstrukcji przyjmuje nowy wymiar.

W notatkach roboczych autorki projektu czytamy: „Interesującym, choć z pozoru nieistotnym aspektem była reakcja napotkanych przechodniów na materiał, w którym proponowano im wykonanie odcisku dłoni. Porcelana, kojarzona z dobrem ekskluzywnym, odświeżnym, czasem nawet nieosiągalnym, była dla nich na wyciągnięcie ręki (w przenośni i dosłownie). Ciekawość, jak materiał zachowa się pod wpływem ruchu palców, jaką ma konsystencję, na ile dokładny utrwali ślad... to sprawiało, że osoby sięgały po niego. Ta krótka chwila mogła być powrotem do wspomnień z dzieciństwa – zabawy z plasteliną, którą można dowolnie z łatwością formować, której kształt można kontrolować... w przeciwieństwie do rzeczywistości dorosłego życia. Ponadto porcelana najczęściej kojarzy się z okazalymi serwisami obiadowymi, przechowywanymi w reprezentacyjnych miejscach domu, na co dzień nieużywana przez domowników. Wywołuje skojarzenia z pamiątkami przekazywanymi z pokolenia na pokolenie, stawianymi na stole podczas ważnych uroczystości. Być może dlatego też osoby, które dostawały ją do ręki, czuły nobilitację, wyróżnienie, czuły, że powierzono im coś cennego (*wiemy to z informacji zwrotnych*). Przyjęło się, że z porcelaną należy obchodzić się ostrożnie, a teraz mogli zrobić z nią co tylko chcieli – zaznaczyć w niej swoją obecność, która zostanie utrwalona na wieki, którą będą mogli zobaczyć i dotknąć inni”.

Produkt – 250 odcisków w porcelanie

Po wypaleniu i utwardzeniu porcelany, historia reprezentowana przez odcisk dłoni staje się niezaprzeczalna – jego twardość to autentyczny głos, umożliwiający opór wobec opresyjnych struktur i narracji politycznych. Odciski można rozumieć jako (z)subiektywne (izowa)ne obiekty stanowiące reprezentację ludzi pozbawionych podmiotowości. Materialny przedmiot jest symbolem solidarności z „innym” i zachęca do podjęcia negocjacji z różnorodną rzeczywistością. Rzucą wyzwanie hegemonicznemu dyskursowi neoliberalizmu i nacjonalizmu. W swej wyjątkowości odcisk zwraca uwagę na fragmentację tożsamości, jej rozbitcie na bezbronne, prywatne „ja”, często porzucone przez system podczas próby znalezienia dla siebie miejsca w nowym kapitalistycznym porządku społecznym. W otoczeniu innych, równych, ale wyjątkowych odcisków, stanowi dowód powstania nowego rodzaju wspólnoty. Tak więc w pośredni sposób, posługując się

kategoriami Habermasa i Deweya, HUG – uczestniczącą interwencją artystyczną – można postrzegać jako wkład w rozwój wspólnoty. Co ważne, następuje tu odejście od tradycyjnego, czy nawet nowoczesnego sensu wspólnoty, gdzie poczucie przynależności zasadza się na podobieństwie „esencji” (tradycyjność) lub ideologii (nowoczesność). Każda historia jest wyjątkowa, ale i ważna, tak więc jej unikalność, inność, a jednocześnie i równość w stosunku do pozostałych dowodzą powstania nowego rodzaju wspólnoty – wspólnoty, którą Jean-Luc Nancy określa mianem „bycia-z”¹³.

Kulturowa interwencja projektu HUG w sferę publiczną prowadzi do wielości mikroskutków. Poprzez dotknięcie dyskomfortu związanego z wykluczeniem społecznym HUG stanowi pewną formę oczyszczenia, terapii. Wyrównuje także relacje władzy i włącza się w tworzenie opowieści i wspólnej pamięci. Dzięki wyartykułowaniu autentycznego głosu wykluczonych, odzyskują oni własną narrację. Sytuacja, którą HUG wykroił w przestrzeni publicznej, stanowi – w kategoriach Habermasowskich – świat życia, podłoże kształtowania tożsamości społecznych. Dzięki temu HUG jako partycypacyjna interwencja kulturowa w przestrzeni publicznej niesie potencjał kontestowania tożsamości i oddania jednostkom głosu, gdyż jak w ślad za Deweyem dowodzi Mattern, „sztuka w pewnej części formuje tożsamość i potencjał obywatela, a także zapewnia potencjalne możliwości uczestnictwa w życiu publicznym demokracji”¹⁴.

W artykule zawarto odniesienia do trzech odrębnych podmiotowości – badaczki (i współautorki artykułu), artystki i projektantki (autorki projektu i współautorki artykułu) oraz współtwórcy projektu (osoby wykonującej odcisk własnej dłoni w porcelanie).

13 Jean-Luc Nancy, *Being Singular Plural*, Stanford University Press, 2000.

14 Mattern, *John Dewey, Art and Public Life*, s. 56.

Sprawiedliwie i queerowo – dekonstrukcja jako metoda designu

Choć w dzisiejszych czasach wzrasta widoczność nienormatywnych ról płciowych i seksualności, dominujący świat designu nadal kształtuje i zarządza ciałami poprzez kody heteronormatywne. Chociaż teoria queer otworzyła przełomowe dyskusje na temat takich zagadnień, to w obszarze designu nie padły jeszcze pytania o to, jakiego rodzaju materialną, przestrzenną, wizualną i wirtualną produkcję i myślenie może nam on zaproponować poza podejściem z perspektywy heteronormatywności, ludzi białych z klasy wyższej z obszaru anglosaskiego i eurocentrycznego. Bazując na teorii queer, w niniejszym artykule w pierwszej kolejności omawiam obecne relacje pomiędzy płcią kulturową, tożsamością i designem, następnie skupiam się na czynnościach designu i queerowania jako metodach montażu i demontażu. Na koniec proponuję sposoby wykorzystania queerowej koncepcji de-konstrukcji jako metody i działania w sferze designu w celu ponownego sformułowania cielesności określonej w kategoriach seksualności i płci kulturowej w dążeniu do utopijnej społeczno-politycznej „sprawiedliwości”.

Zaprojektowane ciała, (hetero)normatywne cielesności

Namysł nad koncepcją „sprawiedliwości” [ang. *fairness*], jednego z najbardziej niezwykłych, wieloznacznych i krytycznych pojęć funkcjonujących w pogrążonym w kryzysie współczesnym społeczeństwie, prowadzić może do wniosku, że ludzkość ma jeszcze do pokonania długą drogę, nim spełni przesłanki definicji i będzie „traktować ludzi na równi, bez przywilejów i bez dyskryminacji”¹. Świat nadal jest miejscem, w którym ciała niespełniające wymogów (hetero)normatywnych sądów podlegają opresji, kontroli i zarządzaniu pod pretekstem rzekomego liberalizmu, wolności i równości. Stawiam tezę, że w strukturach splecionych ze sobą relacji władzy design funkcjonuje nie tylko jako materialna reprezentacja i ucieleśnienie takich normatywności, ale również wzmacnia je, powiela i powtarza. Tym samym rodzi wykluczenia społeczne i inność poprzez własne materialne, obiektowe, wizualne, przestrzenne i dyskursywne sposoby wytwarzania tego, jak człowiek wygląda (produkowany fabrycznie wygląd zewnętrzny: strój, odzież, akcesoria), co posiada (towary, sprzęt, dobra), gdzie przynależy (środowisko, miejsce, przestrzeń) i w co się włącza (tok zdarzeń, obecność w Internecie). Takie wzorce designu budujące materialną tożsamość i kształtujące osobistą i społeczną przestrzeń² w nieunikniony sposób wiążą się z konstruowanymi społecznie i politycznie cielesnościami i tożsamościami, takimi jak płeć kulturowa, seksualność czy orientacja seksualna.

Chociaż teoria i praktyka designu, jak również jego krytyka – w ostatnich dekadach zwłaszcza w kategoriach designu zaangażowanego społecznie i politycznie, designu krytycznego oraz spekulacyjnego, a także aktywizmu w dziedzinie designu – skupia się na zagadnieniach niesprawiedliwości, nieuprzywilejowanych grup i społeczności, to sam design nie doczekał się jeszcze istotnego podejścia pod kątem płci i seksualności, co ma zasadnicze znaczenie w dyskryminujących strukturach władzy. Mimo rozwoju od końca lat osiemdziesiątych feministycznego szkolnictwa w zakresie designu i podjęcia badań łączących design i pokrewne dziedziny – jak architektura³, sztuki wizualne⁴, projektowanie mody i tkanin⁵ oraz rzemiosło

- 1 Definicja słowa „fair” w Oxford Dictionary, <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/fair>, dostęp: 17.01.2017.
- 2 Adam Geczy, Vicky Karaminas, *Queer Style*, Bloomsbury, London–New York 2013, s. 3.
- 3 Katarina Bonnevier, *Behind Straight Curtains: Towards A Queer Feminist Theory of Architecture*, Doctoral Thesis in Akademisk Avhandling, Architecture and the Built Environment School of Architecture, Stockholm 2007; Beatriz Preciado, *Pornotopia: An Essay on Playboy's Architecture & Biopolitics*, Zone Books, New York 2014.
- 4 Zach Blas, *Queer Darkness*, w: *Depletion Design: In A Glossary of Network Ecologies*, Theory on Demand # 8, red. Carolin Wiedemann i Soenke Zehle, Institute for Network Cultures, Amsterdam 2012, s. 127–132.
- 5 Valerie Steele, *A Queer History of Fashion: From the Closet to the Catwalk*, Yale University Press, New York 2013; Geczy, Karaminas, *Queer Style*, →

artystyczne⁶ – w samej dziedzinie designu nie zarysowała się jak dotąd przełomowa perspektywa queerowa, która mogłaby prowadzić do radykalnego myślenia i działania, a zarazem wspomóc projektantów w rozbijaniu hegemonicznych systemów z wykorzystaniem przynależnych im narzędzi⁷.

Ponadto choć znaczący dyskurs prowadzony z perspektywy płci kulturowej i seksualności może wspierać normatywne myślenie w obiektach designu i poprzez nie⁸, czy też obnażać to, jak nadawanie formy przyjmuje rolę narzucania normy⁹, konieczne jest bardziej interseksjonalne podejście, zwłaszcza w krytyce designu, by można było rozpoznać wszystkie postaci opresji związanej z płcią kulturową, na przykład dotyczące rasy, pochodzenia etnicznego, klasy społecznej, wyznania, (nie)pełnosprawności itd.¹⁰ W ten sposób pozycje queerowe i ich bezpośrednie związki z działalnością w sferze designu – jako kolejnego nośnika dyskryminacji, stygmatyzacji, marginalizacji czy normalizacji – poddać można dokładniejszej analizie i zakwestionowaniu z wykorzystaniem innych form działania.

Czynność projektowania jako demontaż

Określając *czynność projektowania* jako materialnie dynamiczny proces tworzenia norm, można dostrzec jej korelacje z płcią kulturową, seksualnością i różnorodnymi formami wytwarzania tożsamości jako aktywnego konstruowania. Należy również pamiętać, że zgodnie

- Maja Gunn, *Body Acts Queer*, praca doktorska, Studies In Artistic Research, University Of Borås 2015.
- 6 L. J. Roberts, *Put Your Thing Down, Flip It, and Reverse It: Reimagining Craft Identities Using Tactics of Queer Theory*, w: *Extra|Ordinary: Craft and Contemporary Art*, red. M. E. Buszeck, Duke University Press, Durham 2011.
- 7 Nie chcę tym samym dezawuować pewnych feministycznych praktyk designu (Female Interaction, Femme-den), krytycznych i spekulacyjnych projektów dotyczących tożsamości płciowej (Menstruation Machine by Sputniko!) czy queerowego podejścia do teorii designu (Manifesto for Queer Universal Design, Myers i Crockett, 2012). Jednakże w mojej ocenie przykłady te są problematyczne na wielu poziomach, szczególnie wskutek niewłaściwej w nich reprezentacji różnych płci kulturowych i seksualności, przywoływaniu szablonowych przekonań na ich temat, wrzucania wielu podmiotów do jednego worka, ale w szczególności uporczywego zwracania się do odbiorcy białego, z klasy wyższej, z obszaru anglosaskiego czy eurocentrycznego.
- 8 Cristine Sundbom, Karin Ehrnberger, Emma Börjessonö, Ann-Cristine Hertzö, *The Andro-Chair: Designing the Unthinkable-Men's Right to Women's Experiences in Gynaecology*, Nordes 2015 Design Ecologies Conference, <http://www.nordes.org/opj/index.php/n13/article/view/368/34>, dostęp 10.09.2015; Karin Ehrnberger, Minna Räsänen, Sara Ilstedt, *Visualising Gender Norms in Design: Meet the Mega Hurricane Mixer and the Drill Dolphia*, „International Journal of Design” 2012 t. 6, nr 3, s. 85–98.
- 9 Marcus Jahnke, *Formgivning/Normgivning*, Gothenburg University Press, Göteborg 2006.
- 10 Luiza Prado de o. Martins, *Privilege and Oppression: Towards a Feminist Speculative Design*, Proceedings of DRS2014 Conference, 2014, <http://www.drs2014.org/media/654480/0350-file1.pdf>, dostęp 15.06.2015.

z teorią performatywności płci płec kulturowa i tożsamość powstają poprzez ciągłe powtarzanie działania jako *czynności odgrywania* siebie i dostosowywania tegoż siebie do pewnego esencjalizmu biologicznego i anatomicznego¹¹. Podobnie w przypadku seksualności zaskakująca jest obserwacja, że bardzo intymna i osobista *aktywność seksualna* – jak stosunek seksualny, zaangażowanie uczuciowe czy fizyczna bliskość – stanowi o przypisaniu orientacji seksualnej i prowadzi na całym świecie do agresji i wykluczenia. Tak samo design stale kształtuje ciała i przestrzenie społeczne zgodnie z takimi normatywnymi procesami wytwarzania tożsamości poprzez dystrybucję dóbr, kwalifikację publicznych strojów, organizację przestrzeni itd. Stawiam tezę, że wszystkie takie formy działania wzmacniają konstruowane normy, czasami jednak powodując w nich pęknięcia – a do *działania* queerowego sięgam jako do sposobu na ich rozmontowanie i dekonstrukcję.

Posługuję się terminem *queer* po pierwsze w odniesieniu do perspektywy antyheteronormatywnej i niebinarnej. Binarność pojmuję nie tylko w kategorii matrycy heteroseksualnej, jak dawno sformułowała ją Judith Butler¹² – męskość/kobiecość, męskie/kobięce, mężczyzna/kobieta, heteroseksualne/homoseksualne i ich liniowe konfiguracje – ale również z perspektywy interseksjonalnej, o której mowa powyżej, a więc białe/czarne, zamożny/uboga, wschodnie/zachodnie, wschód/zachód, pełnosprawna/niepełnosprawny, deista/ateistka itd. Po stuleciach takiej segregacji pojęcie *queer* pojawiło się jako wręcz rewolucyjne podejście do takich kategorii – jako subwersja, potwór bez podmiotowości przeciwstawiony „stereotypom, które ustanawiają i regulują struktury władzy”¹³. Jak twierdzi David M. Halperin, „Pojęcie *queer* wedle wszelkich definicji jest sprzeczne z tym, co normalne, usankcjonowane, dominujące [...]. To tożsamość bez esencji. Tak więc *queer* nie określa nic pozytywnego, lecz pozycję w relacji do tego, co normatywne”¹⁴.

Ponieważ dowodzę, że taka „pozycja w relacji do tego, co normatywne” jest istotna i aktywna oraz stale zwraca się na zewnątrz, ku krańcom binarnych norm, preferuję więc stosowanie słowa „queerować” zamiast „queer” – czasownika miast rzeczownika¹⁵. Stąd też *queer*(owanie) jest swego rodzaju *demontażem, czynnością-antidotum*. Jednocześnie jednak tę *czynność-antidotum* rozumiem nie jako bierność,

11 Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, Routledge, New York 1990; Candace West, Don H. Zimmerman, *Doing Gender*, „Gender & Society” 1987, t. 1, nr 2, s. 125–151.

12 Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*.

13 Roberts, *Put Your Thing Down. Flip It, and Reverse It: Reimagining Craft Identities Using Tactics of Queer Theory*, s. 185.

14 David M. Halperin, *Saint Foucault: Towards A Gay Hagiography*, Oxford University Press, Oxford 1995, s. 62.

15 Janet R. Jakobsen, *Queer Is? Queer Does? Normativity and the Problem of Resistance*, „GLQ—A Journal of Lesbian and Gay Studies” 1998, t. 4, nr 4, s. 511–536.

gdyż nawet akt demontażu jest formą działania, a nie utrwalonym stanem. Jeżeli działania, jak design, są konstrukcjami, queer pozycjonuje się jako dekonstrukcja – nie rodząc kolejnego przeciwstawienia, ale nadając aktywny charakter pozycjonowaniu tego, co „anty”, co stale umyka konwencjom i je uchyla poprzez ich destabilizację. Czynność projektowania na styku z queerowością może zmieniać działanie-montaż w działanie-demontaż i służyć za praktykę dekonstrukcji jako taką.

Czynność dekonstrukcji

Zanim zbadamy potencjał designu jako aktu dekonstrukcji, należałoby sprecyzować znaczenie tego terminu przyjęte w niniejszym artykule. Dekonstrukcja jest ściśle związana z teorią queer – jak wskazywano, queer zrodziła „krytyka dekonstruktywistyczna”¹⁶, bądź też odwrotnie – dekonstrukcja pojawiła się w krytyce queer¹⁷. Takie związki wynikają nie tylko z nacisku, jaki w teorii queer kładzie się na podważanie norm i zaburzanie istniejących struktur władzy – w szczególności pod kątem płci i seksualności – ale również z bardziej ogólnej krytyki poststrukturalnej, w tym prac Jacquesa Derridy (1967). Chociaż definicja dekonstrukcji zasadza się głównie na prefiksie „de-”, który oznacza usunięcie, odwrócenie lub rozbiór czegoś już skonstruowanego, ustalonego, zrobionego czy złożonego, to w moim podejściu opieram się na perspektywie Derridy, który uważał, że dekonstrukcja nie stanowi re-konstrukcji, zniszczenia czy kompletnej anihilacji, lecz jest czynnością potwierdzającą, rozplatającą, rozwijającą, obnażającą czy podważającą oparty na dychotomii zachodni sposób myślenia¹⁸. Ponadto w interpretacji Derridy taka binarność to nie tylko przeciwstawienie, ale zawsze również relacja hierarchii. Tak więc problem dotyczy nie tylko dychotomicznej konstrukcji takiej binarności, ale także dominacji jednej jej strony nad drugą, co prowadzi do powielania ich odrębnego postrzegania i stosowania, a stąd i relacji władzy, w które się wpisują¹⁹.

Jeśli zastosować ten argument do różnych binarnych pozycji, dostrzec można oczywiste relacje pomiędzy dwiema stronami – dominującą i zdominowaną – w ich konstrukcjach historycznych, politycznych, społecznych i performatywnych. Oczywiste stanie się również ich odzwierciedlenie i ucieleśnienie w czynnościach projektowania – prze-waga funkcji nad formą (męskiego działania nad żeńską ozdobą),

16 Zob. Carla Freccero, *Queer|Early|Modern*, Duke University Press, Durham 2006, s. 19.

17 Zob. Gary C. Thomas, *No Kingdom of the Queer, w: Derrida and Queer Theory*, red. Michael O'Rourke, Punctum Books, Brooklyn, New York 2017, s. 11.

18 Michele Lamont, *How to Become a Dominant French Philosopher: The Case of Jacques Derrida*, „American Journal of Sociology” 1987, t. 93, nr 3, s. 584–622.

19 Zob. Jürgen Habermas, *Communication and the Evolution of Society*, Beacon Press, Boston, Mass. 1979.

publicznego nad prywatnym (męskiej socjalizacji nad udomowieniem kobiet/niehegemonicznej płci), wypukłego nad wklęsłym (fallusa nad sromem – lub brakiem fallusa), Zachodu nad Wschodem (fajności nad kiczem), białego nad czarnym itd. Tak więc dekonstrukcja jako metoda obnażania i rozplatania takich hierarchicznych relacji może służyć podważaniu hegemonii i dominacji w ramach sfery designu, umożliwiając „ogólną utratę pewności i ponowną ocenę systemu jako całości”²⁰.

Dekonstrukcja jako metoda i możliwość w designie

Jak jednak można zastosować queerowe rozumienie dekonstrukcji jako metodę w designie?²¹. Oczywiście, zastosowanie dekonstrukcji w designie nie oznacza fizycznego aktu zniszczenia, ale zarówno symboliczne, jak i praktyczne podważenie istniejących dominujących, dyskryminujących i opresyjnych form materialności. Pierwszy krok w tym kierunku polegałby na zaprzestaniu ciągłego produkowania przedmiotów z myślą o „technologii”, „innowacji”, „rozwoju”, rzekomym „postępie” – i marzeniu o „lepszem świecie” – ale lepszym dla kogo? – następnie na powrocie do historii takich dominujących przedmiotów, obiektów przestrzennych, przestrzeni, miejsc, ciał, dyskursów i obszarów cyfrowych, a także dekonstrukcji ich problematycznych kontekstów od samych podstaw, a w szczególności ich cech normatywnych i dychotomicznych.

Propozycja ta przypominać może niedawny apel wygłoszony przez Paula B. Preciado²² w kontekście queerowej walki politycznej. W swojej krytyce dotyczącej kwestii małżeństw osób tej samej płci, który od dziesięcioleci stanowi element programu działania aktywistów LGBTI, wskazuje on, że queerowe podmioty bezcelowo trwonią swe siły na tak przestarzałe i skompromitowane zjawisko jak małżeństwo – instytucję w kryzysie. W zamian rzuca charyzmatyczną propozycję połączenia sił przez aktywistów w celu żądania od instytucji państwa, by ta stawiała czoła problemowi u jego źródeł – eliminując określenie płci biologicznej ze wszystkich dokumentów tożsamości, w których w pierwszej kolejności pojawia się materialnie, wizualnie i dyskursywnie biologiczna dychotomia „męskie/kobiece” w bezpośrednim

20 Leon Cruickshank, *The Case for a Re-evaluation of Deconstruction and Design: Against Derrida, Eisenman and Their Choral Works*, „The Radical Designer” 2009 nr 3, http://www.iade.pt/designist/pdfs/003_07.pdf, dostęp 1.09.2015.

21 Jednocześnie Derrida twierdził, że dekonstrukcja nie może być metodą, gdyż nie ma charakteru operacyjnego. W moim zamyśle ma ona stanowić nośnik, kanał czy podejście służące osiągnięciu zdemontowanego stanu rzeczy, choć nie jest metodologicznie przyjętą procedurą ani stylem „dekonstruktywistycznym”.

22 Zob. Paul B. Preciado [ur. Beatriz Preciado], *Conversation between Terre Thaemlitz and Beatriz Preciado*, w: *Gender Talents: A Special Address – The Tanks*, Tate Modern, London 2013, <https://vimeo.com/95178976>, dostęp 10.06.2015.

powtórzeniu matrycy heteroseksualnej. Zamiast dostosowania się do na nowo pomyślanej instytucji małżeństwa jako usankcjonowanej formy powinowactwa i relacji, otwierającej furtkę do asymilacji i normalizacji queerowych ciał, taki akt dekonstrukcji od samego początku eliminowałby dychotomie w instytucjach każdego typu – od szkół do opieki zdrowotnej. Aktywiści nie musieliby walczyć o prawo osób tej samej płci do zawierania związków małżeńskich, gdyby wyeliminować zasadniczy podział na takich jak my i odmieńców. W ten sposób Preciado podpowiada możliwe formy stosowania dekonstrukcji jako strategii i taktyki podważającej przemoc ze strony państwa i wykluczenie społeczne, nie tylko symbolicznie, ale i w codziennej praktyce.

Podobnie, aby ukazać potencjalne sposoby, metody i środki wykorzystania dekonstrukcji jako demontażu w sferze designu, można powrócić do źródeł procesów designu i ich różnych parametrów. Na przykład jeden ze sposobów na taki demontaż mógłby mieć charakter *funkcjonalny*, jeżeli zakwestionuje się drugą stronę utilitaryzmu w postaci dysfunkcji, wady i efektywności produktów designu i etapów produkcji, akceptując możliwość porażki²³. Mógłby też mieć charakter *estetyczny*, jeśli stroje kobiece i męskie, kody kolorystyczne oparte na strukturach różu i błękitu, praktyki upiększania ciała i ideały piękna re-konstruowane przez zaprojektowane ciała udałoby się poddać modyfikacji. Może mieć również domniemany charakter *kulturowy* czy *tradycyjny*, gdy kostiumy czy poszczególne produkty uznają się za kicz czy egzotykę w kontekście dominującego zachodniego czy eurocentrycznego rozumienia designu, bądź za całkowicie wyalienowane w kontekście religii, niższego etapu rozwoju, kobiecości czy nawet prymitywizmu. Może mieć wreszcie charakter *symboliczny* czy *semantyczny*, kiedy wykorzystanie pewnych obiektów czy skonstruowanego środowiska wskazuje na konkretny status, a identyfikacje mogą zostać uwidocznione.

Oprócz środków wyznaczających parametry designu skłaniające projektantów do rozplątania problematycznych konwencji, można również uwzględnić uzupełniające działania instrumentalne jak *oszpecenie*, które ma zaburzać wyżej wspomniane postrzeganie ideału i piękna, nadając im charakter campowy, wulgarny i skandaliczny, nie tylko na scenie, ale i poza nią; *ujawnienie*, które unaocznia potajemnie narzucone nacechowanie płcią obiektów i podziały przestrzeni; *odwrócenie*, czyli wykorzystanie elementów ubioru czy przedmiotów typowych dla przeciwnej płci bądź przesunięcie fizycznych pozycji różnych tożsamości; *poirytowanie* prowokujące strażników normy w sferze designu i w społeczeństwie poprzez hakowanie przedmiotów, ich nadużywanie, a nawet ich seksualne zastosowania czy też odseksualizowanie; *odzyskiwanie*, czyli „nieodpowiednie” lub „bezprawne” zawłaszczanie

23 Zob. Judith J. Halberstam, *The Queer Art of Failure*, Duke University Press, Durham–London 2011.

przestrzeni, dyskursu czy przedmiotów, do których prawo mają tylko niektóre ciała w zależności od płci kulturowej, orientacji seksualnej, narodowości, rasy, statusu ekonomicznego itd. Wyliczam takie metody i taktyki nie po to, by formalnie określić pewne kategorie wzorcowe, ale by podać przykłady możliwych znaczeń dekonstrukcji w sferze designu na co dzień i squeeerować normy i formalne wymogi, w tworzeniu których design uczestniczy jako współsprawca. Jak sądzę, poprzez odzyskanie takich taktyk „jednostka w oparciu o przemieszczone lub przekształcone stereotypy ma możliwość przyjęcia pewnej tożsamości, płynnego poruszania się pomiędzy tożsamościami lub odmowy identyfikacji z jakąkolwiek tożsamością”²⁴.

Dekonkluzje

W uprzywilejowanym dyskursie twierdzi się, że świat jest bardziej pokojowym, wolnym i „sprawiedliwym” miejscem, w którym każdy może być, kim chce. Taka konformistyczna wizja nie tylko oznacza chowanie głowy w piasek w stosunku do queerowych ciał, ale jednocześnie przyczynia się do niesprawiedliwego podziału praw, polityki publicznej, gospodarki, podzielonej granicami przestrzeni, dóbr materialnych itd. Obok walki od setek lat umożliwiającej osiągnięcie tylu ważnych praw to właśnie konkretne działanie stanowi kolejną próbę i wyraz dążenia do „sprawiedliwości społeczno-politycznej” poprzez dotarcie do zakorzenionych konwencji na każdy możliwy sposób. W mojej ocenie taka próba nie jest utopią, ale – jak w wizji Muñoza – „antyantyutopią”, która może również przełamać obecny cynizm²⁵, uwzględniając terażniejszy świat designu – neoliberalny, przesycony wątkami seksualnymi, zorientowany na ekonomię, zgentryfikowany, poddany nadmiernej segregacji. Tak więc dzięki dekonstrukcji można „pojąć, że znaczenia i tożsamości są konstruowane, a w efekcie zacząć sobie wyobrażać alternatywne sposoby myślenia i życia”, a także zadać pytanie, dlaczego świat „jest podzielony w taki (arbitralny) sposób i kto właściwie jest beneficjentem logiki kulturowej, która (re)produkuje tego rodzaju podziały”²⁶.

Podziękowania

Niniejszy artykuł stanowi fragment badań prowadzonych na potrzeby pracy doktorskiej na Uniwersytecie Porto, finansowanych przez portugalską fundację Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT).

<http://sputniko.com/2011/08/menstruation-machine-takashis-take-2010/>

<http://femaleinteraction.com/>

<http://www.femmeden.com/>

24 L. J. Roberts, *Put Your Thing Down, Flip It, and Reverse It: Reimagining Craft Identities Using Tactics of Queer Theory*, s. 187.

25 José E. Muñóz, *Cruising Utopia: The Then and There of Queer Futurity*, New York University Press, New York and London 2009.

26 Nikki Sullivan, *A Critical Introduction to Queer Theory*, Edinburgh University of Press Ltd, Edinburgh, s. 51.

Vice versa. Osoby nieuprzywilejowane a design

W niniejszym artykule wskazujemy, że wspólne tworzenie przyczynia się do rozwiązywania zarówno problemów ofiar wypadków, jak i kwestii humanitarnych. Wydział Designu i Zarządzania Produktami (DPM) w Fachhochschule w Salzburgu skupia się na „odpowiedzialnym designie”, wychodząc z założenia, że tylko poprzez angażowanie się w pozytywne działania design może przetrwać w XXI wieku jako dyscyplina skuteczna i znacząca. Musi on pomagać osobom w potrzebie, a te z kolei pomogą designowi. W artykule opisano potencjał twórczy płynący ze współpracy z osobami nieuprzywilejowanymi w oparciu o doświadczenia autorów zdobyte poza światem designu. Michel Leube – antropolog zajmujący się zagadnieniami pomocy humanitarnej – bezpośrednio poznał straszne skutki katastrof humanitarnych i posiada szczegółową wiedzę o innowacjach projektowych niezbędnych w różnych regionach świata (produkty, usługi, projekty hybrydowe). Dominik Walcher jest z wykształcenia architektem; ukończył też studia podyplomowe w dziedzinie nauk o biznesie i promocji w zarządzaniu innowacjami. Po poważnym wypadku spędził rok w szpitalach i ośrodkach rehabilitacji, obecnie jest niemal całkowicie sparaliżowany od pasa w dół.

Dominik Walcher
Michael Leube

Wstęp

Działający już od ponad dziesięciu lat Wydział Designu i Zarządzania Produktami (DPM) w Fachhochschule w Salzburgu (FHS) powstał niejako z konieczności. Wcześniejsze analizy ekonomiczne austriackiego przemysłu wykazały podstawowy brak ekspertów łączących dziedziny designu i biznesu. Podobnie jak w wielu krajach europejskich, w Austrii również istnieje dużo szkół i uniwersytetów skupiających się na edukacji w sferze designu lub biznesu, lecz brak było instytucji łączącej obie te dziedziny. W praktyce przedsiębiorstwa różnej wielkości powinny reprezentować bardziej zintegrowane podejście do designu¹. W przemyśle, który w coraz większym stopniu podlega dominacji myślenia w kategoriach designu, marki i innowacji, na styku tych dziedzin z powodu odmiennego podejścia i stylów działania przepada ogrom możliwości². Z uwagi na powyższe nasi studenci zdobywają niezbędne umiejętności w zakresie tworzenia produktów, ich wprowadzania na rynek i utrzymywania na rynku. Od niedawna DPM skupia się na wspólnym projektowaniu z udziałem osób nieuprzywilejowanych, zarówno ekonomicznie, jak i fizycznie. Program nauczania oraz praca studentów są ściśle skorelowane z działalnością działu badawczego DPM – DE/RE/SA (Design Research Salzburg), który koncentruje się na „odpowiedzialnym designie”.

Sięgnąć głębiej pod powierzchnię

Ponad 40 lat temu filozof designu Victor Papanek opublikował książkę *Design for the Real World*, w której zaapelował do projektantów przemysłowych o podjęcie realnych, a nie wymyślonych problemów³. Kwestie dotkliwe, jak ograniczone zasoby, nierówny podział dóbr, ograniczony dostęp do edukacji i degradacja środowiska naturalnego, nasiliły się jeszcze bardziej od czasu publikacji jego pracy, a ofiary takich zjawisk wciąż są często pomijane w procesach designu. Podobnie rzadko kiedy pamięta się o pacjentach – ofiarach chorób czy wypadków. Do dzisiaj międzynarodowy design skupia się głównie na wizualnej powierzchni przedmiotów. Wystarczy zajrzeć do programów nauczania różnych szkół designu na całym świecie, by zrozumieć, że inne jego aspekty – usługi, doświadczenia, innowacje społeczne – wciąż podporządkowane są kultowi estetyki. Brak jest zasadniczo krytycznej analizy problemów społecznych i dyskursu na temat celów designu. Aby w pozytywny sposób kształtować naszą

- 1 Tim Brown, *Design Thinking*, „Harvard Business Review” czerwiec 2008, nr 86, s. 6.
- 2 M. Lackus, M. Kolar, D. Walcher, B. Rothbucher, *Communication or Mentality Gaps – Why do Product Development and Design Processes Get Unsuccessful*, w: *14th International Product Innovation Management Conference* [materiały z konferencji, Porto, Portugalia, 10–12 czerwca 2007].
- 3 Victor Papanek, *Design for the Real World*, Thames and Hudson, London 1971. Wyd. polskie: Victor Papanek, *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*, Recto Verso, Łódź 2012.

przyszłość, design w FHS odchodzi od perspektywy egocentrycznej ku altruizmowi i dąży do tego, by od podejścia powierzchownego zmierzać ku holistycznemu.

W naszym przekonaniu studenci designu muszą koniecznie zostać skonfrontowani z każdego rodzaju zacofaniem, aby zaangażować się w pozytywne działania. Mamy tu na myśli nie tylko problemy, przed którymi stoją kraje „nisko rozwinięte”, gdyż nawet najbardziej zaawansowane technicznie kraje pilnie potrzebują rozwiązań designu dla osób nieuprzywilejowanych i niepełnosprawnych. W oparciu o „możliwości” ujęciu stworzonym przez Amartyę Sena wskazuje się, że chociaż nierówności dochodowe to poważny problem, zmiany infrastrukturalne muszą dotyczyć również innych, niezwiązanych z dochodami efektów dobrobytu (jak wyżywienie czy edukacja)⁴. FHS zmienił swój program nauczania, wprowadzając kursy z etyki, socjologii i ekologii. W uzasadnionych przypadkach zachęca się studentów, by swoimi pracami licencjackimi i magisterskimi wpiśywali się w program badań dotyczących „humanitarnego designu” i „designu tworzonego przez pacjentów”. Jesteśmy przekonani, że zawsze, gdy w designie udaje się upodmiotowić pariasa, zachodzi również odwrotne zjawisko.

Współtworzenie

Współtworzenie nie jest żadnym novum. Przeciwnie, stanowi powrót do designu naprawdę skupionego na człowieku, gdyż ludzka kultura jako całość bazuje na uczeniu się w ramach współpracy. DPM od samego początku zachęca do synergii pomiędzy naukami o przedsiębiorczości i sztuką stosowaną, choć wcześniej pomijał współprojektowanie z udziałem użytkowników końcowych. Nowe narzędzia, czy raczej nowe sposoby myślenia o rynku, podniosły poziom świadomości w procesie współtworzenia⁵. Wszystko wskazuje, że współtworzenie na każdym poziomie gospodarczym zwiększa wartość towarów zarówno dla konsumentów, jak i dostawców. Dowodzą tego badania dotyczące ogromnych korporacji, jak Starbucks⁶ czy BMW⁷, a także małych projektów⁸. W oparciu o szybki rozwój technologii teleinformatycznej coraz więcej wewnętrznych procesów korporacyjnych

4 Amartya Sen, *Development as Freedom*, Oxford University Press, Oxford 1999.

5 C.K. Prahalad, Venkat Ramaswamy, *Co-creation Experiences: The Next Practice in Value Creation*, „Journal of Interactive Marketing”, 2004, t. 18, nr 3, s. 5–14.

6 Stephen L. Vargo, Robert F. Lusch, *Service-dominant Logic: Continuing the Evolution*, „Journal of the Academy of Marketing Science”, 1.08.2007, <https://www.iei.liu.se/fek/frist/722g60/filarkiv-2011/1.256835/VargoLusch-JAMS2008-Continuingtheevolution.pdf>, dostęp 20.01.2015.

7 Peter Gloor, Scott M. Cooper, *Coolhunting: Chasing Down the Next Big Thing*, AMACOM American Management Assn, 2007.

8 Elisabeth Sanders, Pieter Jan Stappers, *Co-creation and the New Landscapes of Design*, „Co-design” 2008, t. 4, nr 1, s. 5–18.

otwiera się na interesariuszy zewnętrznych, jakimi są odbiorcy⁹. Konsument zmienia się w wytwarzającego wartość *prosumenta*¹⁰. Otwarte źródło, otwarta innowacyjność i otwarty design to tylko kilka z nowo powstałych dziedzin działania i badań¹¹. W sferze zarządzania innowacjami od lat analizuje się i wprowadza zastosowania stworzone przez *wiodących użytkowników*. Są to osoby, które wcześniej niż pozostali dostrzegają pewną potrzebę, często z powodów osobistych, i jako pierwsze korzystają z wymyślonych rozwiązań, a co najważniejsze, są w stanie samodzielnie je stworzyć¹². Tak więc najbardziej przełomowe innowacje w branży sportowej w ostatnich latach nie były dziełem przedsiębiorstw. Za przykład mogą posłużyć takie sporty, jak skateboarding, snowboarding czy kitesurfing. W rzeczywistości 70 procent wszystkich innowacji w sporcie stworzyli *wiodący użytkownicy*, którzy zawsze szukają czegoś nowego, co da im „kopa”¹³.

Oni wiedzą lepiej – design tworzący przez pacjentów

W sektorze ochrony zdrowia można również odnotować tendencję szerszego włączania pacjentów w proces designu w postaci innowacji tworzonych przez samych pacjentów¹⁴. Takie badania bazują na opracowaniu nowych leków, terapii czy urządzeń medycznych przez pacjentów i ich bliskich. W odróżnieniu od profesjonalnych korporacji (w branży medycznej czy farmaceutycznej), które wprowadzają nowości w celu ich komercjalizacji, osoby bezpośrednio zainteresowane tworzą rozwiązania dla własnych potrzeb, aby podnieść swój standard życia albo po prostu przeżyć – to niezwykle skuteczne czynniki motywujące do innowacyjności. Około 50% terapii i urządzeń w leczeniu mukowiscydozy to dzieło pacjentów¹⁵. Innymi słowy, pacjenci wiedzą lepiej!

- 9 Henry W. Chesbrough, *Open Innovation. The New Imperative for Creating and Profiting from Technology*, Harvard Business School Press, Boston 2003.
- 10 Alvin Toffler, *The Third Wave*, Bantam Books, New York 1990. Wyd polskie: Trzecia fala, tłum. Ewa Woydyłło, PIW, Warszawa 2001.
- 11 *Open Tourism, Open Innovation, Crowdsourcing and Co-Creation Challenging the Tourism Industry*, red. Roman Egger, Igor Gula, Dominic Walcher, Springer, Berlin 2015.
- 12 Eric Von Hippel, *Democratizing Innovation*, MIT Press, Cambridge, Mass. 2005.
- 13 Nicolaus Franke, Eric von Hippel, Martin Schreier, *Finding Commercially Attractive User Innovations: A Test of Lead-User Theory*, „Journal of Product Innovation Management”, 2006, t. 23, nr 4, s. 301–315.
- 14 Hagen Habicht, Pedro Oliveira, Victoria Shcherbatiuk, *User Innovators: When Patients Set Out to Help Themselves and End Up Helping Many*, „Die Unternehmung”, 2012, t. 66, nr 3, s. 277–294; Victoria Shcherbatiuk, Pedro Oliveira, *Users as Developers and Entrepreneurs of Medical Treatments/Devices. The Case of Patients and their Families and Friends*, referat, 2012; Pedro Oliveira, Eric von Hippel, Harold Demonaco, *Patients as Health Care Innovators – The Case of Cystic Fibrosis*, referat, MIT, Cambridge, Mass. 2011.
- 15 Habicht, Oliveira, Shcherbatiuk, *User Innovators: When Patients Set Out to Help Themselves and End Up Helping Many*.

Wiele jest inspirujących przykładów innowacji tworzonych przez pacjentów. Amit Goffer, sparaliżowany wskutek wypadku samochodowego w 1997 roku, był leczony tradycyjną metodą, począwszy od ratującej mu życie pierwszej pomocy, poprzez zastosowanie chirurgii plastycznej oraz fizjoterapii, a wreszcie i wózka, dzięki któremu mógł funkcjonować po sparaliżowaniu. Łącząc wykształcenie inżyniera z doświadczeniami pacjenta, stworzył urządzenie ReWalk, dzięki któremu osoby sparaliżowane od pasa w dół mogą wstać z wózka i chodzić. W 2012 roku sparaliżowana kobieta po raz pierwszy w historii przebiegła maraton londyński, posługując się tym urządzeniem¹⁶. W 1992 roku u Tala Golesworthy'ego zdiagnozowano zespół Marfana, rzadką dziedziczną chorobę aorty. To zaburzenie z grupy fibrylinopatii, powodujące spadek funkcjonalności i odporności aorty. Stan zdrowia Golesworthy'ego pogorszył się do tego stopnia, że konieczny stał się zabieg chirurgiczny, a w jego następstwie leczenie przeciwwązkrowe do końca życia. Jako inżynier wynalazł on urządzenie External Aortic Root Support (ExoVasc), eliminujące konieczność stosowania leków przeciwwązkrowych. W 2004 roku był pierwszym pacjentem, któremu wszczepiono ExoVasc. W 2009 już 19 pacjentów nosiło taki implant¹⁷. [→ s. 263]

Design tworzony przez pacjentów w DPM

Design dla sektora opieki zdrowotnej stał się w ostatnich latach istotnym filarem prowadzonych przez DPM badań. Dość często studenci, ich krewni i znajomi padają ofiarą chorób. Zgodnie z podejściem *innowacji tworzonych przez pacjenta* studenci kierują się w takich przypadkach własną motywacją, tworząc rozwiązania projektowe. W tym kontekście można ich postrzegać jako *wiodących użytkowników*, gdyż mają osobiste potrzeby, korzystają z rozwiązania i są autorami innowacji. Na przykład jedna ze studentek DPM cierpi na celiakię i musi unikać glutenu w żywności. Obecnie pieczywo bezglutenowe jest trudno dostępne i raczej niesmaczne. Sfrustrowana tym studentka stworzyła koncepcję indywidualnego komponowania mieszanek do pieczenia z wykorzystaniem składników wybranych w Internecie. Dzięki znajomości koncepcji *masowej adaptacji i projektowania usług* opracowała rozwiązanie podnoszące standard życia swojego i innych chorych (opis ofert na zasadach masowej adaptacji)¹⁸. Inny student przeżył wstrząśnienie mózgu, gdy podczas meczu piłkarskiego odbił piłkę głową. Po wypadku męczyły go częste i silne bóle głowy. Na rynku dostępna jest spora gama kasków i hełmów, ale rzadko kiedy korzysta z niej młodsza grupa docelowa. Student ów doszedł do wniosku, że bezpośrednią przyczyną tej niechęci jest to, że takie nakrycia głowy wyglądają „niefajnie”. W efekcie opracował skalę

16 *Ibidem*.

17 *Ibidem*.

18 Dominic Walcher, Frank Piller, *The Customization 500*, Lulu Press 2011.

pomiaru „fajności produktów” (na wzór skal marketingowych)¹⁹. Następnie opracował liczne projekty kasków i przetestował je z zastosowaniem własnej skali. Na podstawie najlepszego z nich opracowano prototyp, po testach udoskonalono go, obecnie student regularnie z niego korzysta. Inna studentka po poważnym wypadku na nartach musiała przez rok chodzić o kulach. Doświadczyła również licznych bolesnych efektów ubocznych używania kul, jak zapalenie pochewki ścięgna. Poza tym ich transport i przechowywanie wymagały sporo wysiłku i były mało komfortowe. W oparciu o własne doświadczenia oraz warsztaty z udziałem innych pacjentów zaprojektowała kule dostosowane do długotrwałego użytkowania. Ostatni przykład dotyczy studenta pragnącego zaprojektować odpowiednie urządzenie rehabilitacyjne dla swojego brata – półprofesjonalnego kolarza, który w wypadku złamał nogę, kość miednicy i kręgi grzbietowe. Student brał udział w zajęciach rehabilitacyjnych brata, obserwował moduły ćwiczeń, zbadał szereg różnych urządzeń i przeprowadził warsztaty z udziałem innych pacjentów. Na koniec zaprojektował podwodny rower jednokołowy do ćwiczeń pleców (i równowagi) oraz nóg i bioder. Jego projekt zdobył dwie nagrody, a prototyp znalazł szerokie zastosowanie. [→ s. 263]

Od wiodących użytkowników do innowacji tworzonych przez pacjentów

Obecnie realizowany jest projekt w dziedzinie projektowania usług, który ma umożliwić udoskonalenie procesów obsługi w trakcie fizjoterapii i terapii zawodowej (ergonomicznej) pacjentów niepełnosprawnych. W oparciu o przykłady najlepszej praktyki realizujemy podejście trój etapowe²⁰. Na etapie badań rozmawiamy z terapeutami i towarzyszymy im w codziennej pracy, a także prowadzimy wywiady z pacjentami (z porażeniem dwu- i czterokończynowym) w trakcie terapii i po jej ukończeniu. Jak wiemy, sama terapia jest często bez zarzutu. Przeszkody na drodze do szybszej rehabilitacji pojawiają się w związku z okolicznościami terapii i późniejszego życia. Na przykład do danego budynku trudno wjechać na wózku ze względu na bariery architektoniczne. Na ostatnim etapie studenci sami doświadczają poziomu usługi: wyruszają z domu na pożyczonym wózku, przemieszczają się do ośrodka terapeutycznego, przechodzą terapię i wracają do domu. Na każdym kroku przygotowujemy mapę podróży klienta (czy raczej

19 Zob. John R. Rossiter, *The C-OAR-SE Procedure for Scale Development in Marketing*, „International Journal of Research in Marketing” 2002, t. 19, nr 4, s. 305–335.

20 Zob. IDEO 2010, *Orthopedic Clinic Patient Experience for Changi General Hospital Share, Re-designing a clinic in Singapore to meet patients' needs*, <http://www.ideo.com/work/orthopedic-clinic-patient-experience> (dostęp: listopad 2014); IDEO 2012, *Experience Design for Nemours Children's Hospital Share, A family- and patient-centered experience for a leading pediatric hospital*, <http://www.ideo.com/work/experience-design> (dostęp: 10.11.2014).

pacjenta)²¹, opisującą krytyczne incydenty²². Spojrzenie z perspektywy klienta i świadczącego usługę²³, zrozumienie i doświadczenie poszczególnych etapów procesu, zidentyfikowanie silnych i słabych stron, jak również współtworzenie udoskonaleń i innowacji z udziałem pacjentów i terapeutów stanowi właściwe podejście w projektowaniu rozwiązań problemów realnego świata, które zamierzamy pogłębiać w najbliższych latach.

Oni wiedzą lepiej – współtworzenie z udziałem pariasów

Podobnie jak pacjentów w szpitalu mieszkańców krajów słabiej rozwiniętych uważamy za ofiary zewnętrznych okoliczności. Jak wskazują badania uniwersyteckie, zasadniczą rolę w powstaniu braków infrastrukturalnych w niektórych krajach odgrywają nie czynniki biologiczne, kulturowe czy geograficzne, lecz okoliczności historyczne. Zacofanie rozwojowe danego kraju można zakwalifikować jako „nierozwiązywalny problem”, gdyż w dużym stopniu jest skutkiem działań Europejczyków, a więc bardzo trudno je rozwiązać europejskimi narzędziami²⁴. Wraz z postępującą dekolonizacją, dyskurs teoretyczny porusza się pomiędzy teorią modernizacji²⁵ a bardziej lewicowymi teoriami uzależnienia²⁶, zaś praktyczna pomoc odchodzi od przekazywania darów, zmierzając przez świadczenie pomocy ku samopomocy. Design jako dyscyplina ściśle wiąże się z działaniami humanitarnymi i sam również przechodzi od „projektowania dla” ku „projektowaniu z” nieuprzywilejowaną większością. Tematowi temu poświęcona została cała konferencja Cumulus w Johannesburgu w 2014 roku. Jest dziś jasne, że design, produkcja i marketing mają silny wymiar związany z pochodzeniem etnicznym, pokrewieństwem i klasą społeczną, co wywiera ogromny wpływ na potencjał rozwoju gospodarczego danego kraju²⁷. Coraz lepiej rozumiemy, że design humanitarny jest możliwy tylko wówczas, gdy będzie oparty na wiedzy lokalnej. Badania interdyscyplinarne podkreślają rolę instytucji (np. nieskuteczne świadczenie usług) jako kolejny czynnik

21 Mark Stickdorn, Jacob Schneider, *This Is Service Design Thinking*, BIS Publishers 2012.

22 Dwayne D. Gremler, *The Critical Incident Technique in Service Research*, „Journal of Service Research” 2004, t. 7, nr 1, s. 65–89.

23 IDEO 2010.

24 Richard Buchanan, *Wicked Problems in Design Thinking*, „Design Issues” 1992, t. 8, nr 2, s. 5–21.

25 Walt Whitman Rostow, *The Stages of Economic Growth: A Non-communist Manifesto*, Cambridge University Press, New York 1990.

26 Paul Baran, *On the Political Economy of Backwardness*, „The Manchester School of Economy and Social Studies”, styczeń 1952, t. 20, nr 1, s. 66–84; *The Capitalist World-Economy*, t. 2., red. Peter C. W. Gutkind, Immanuel Wallerstein, Cambridge University Press, New York 1979.

27 Gary Gereffi, John Humphrey, Raphael Kaplinsky, Timothy J. Sturgeon, *Introduction: Globalisation, Value Chains and Development*, „IDS Bulletin” 2001, t. 32, nr 3, pp. 1–8.

występowania nierówności w poziomie materialnego dobrobytu²⁸, co powinno być uwzględniane w dyskusjach o *projektowaniu usług*. Na przykład studenci d.school w Stanfordzie otrzymali trudne zadanie by – pomóc w redukcji poziomu śmiertelności wśród noworodków w wiejskich regionach Nepalu²⁹. Rozpoczynając prace w terenie, zespół planował instalację inkubatorów dla wcześniaków. Jednakże „problemem był tu sam problem”, jak mawia inżynier Paul MacCready³⁰. Wynikał on z tego, że matki rzadko odwiedzały szpitale zlokalizowane w odległych miejscowościach. Nawet gdyby zainstalować w nich inkubatory, i tak by ich nie używano. Rozważywszy problem w nowym świetle, studenci d.school wykorzystali lokalną wiedzę o sposobach utrzymywania ciepłoty ciała noworodków, projektując mobilny inkubator. Organizacja IDEO opracowała „narzędziownik projektowania stawiający człowieka w centrum” (ang. Human-Centered Design Toolkit) z naciskiem na proces designu oparty o współpracę projektantów z zewnątrz i lokalnych mieszkańców³¹. Podejście do designu jako dyscypliny partycypacyjnej i empatycznej napawa optymizmem³², ale z pewnością nie jest to żadna nowość. W rzeczywistości tak popularne *myślenie o designie* to w dużej mierze myślenie socjologiczne.

Projektanci często tworzą przedmioty zgodnie z dyktatem narzuconym przez ilościowe badania rynku prowadzone przez menedżerów produktów. Jednakże prawdziwe potrzeby i oczekiwania przyszłych klientów najlepiej badać metodami jakościowymi. Jak zalecają nowoczesne firmy, takie jak IDEO czy *méthos*, i co jest też oczywiste dla antropologów, projektanta musi przede wszystkim cechować empatia. Francis Müller, etnolog pracujący w szwajcarskiej szkole designu, pisze z wyrzutem, że za mało czasu przeznaczają oni na pracę w terenie, obserwacje i rozmowy z ludźmi³³. Świat designu zrozumiał chyba w końcu, że w centrum stać musi człowiek, ale wciąż niechętnie korzysta z pełnej gamy zaawansowanych narzędzi, jakie zapewniają nauki społeczne. Etnologia również stworzyła zwalidowane, rygorystyczne metody uzyskania wstępu, prowadzenia wywiadów i analizowania informacji *emic* i *etic*³⁴. Tylko wówczas, gdy projektant wejdzie w rolę etnografa, może zyskać niezbędną wiedzę lokalną umożliwiającą udział w pozytywnym cyklu humanitarnego designu. [→ s. 264]

28 UNDP, Human Development Report 2013.

29 Zob. http://dschool.stanford.edu/extreme/impact/embrace_02.html. Dostęp 22.01.2017.

30 Zob. <http://www.azarask.in/blog/post/the-wrong-problem/>. Dostęp 22.01.2017.

31 *Design Kit: The Human-Centered Design Toolkit*, IDEO 2008, <https://www.ideo.com/post/design-kit>, dostęp 22.01.2017.

32 Brown, *Design Thinking*.

33 Francis Müller, *Was Design von der Ethnografie lernt*, „io management”, listopad–grudzień 2011, s. 6–9.

34 Marvin Harris, *Cultural Materialism: The Struggle for a Science of Culture*, Altamira Press, Walnut Creek 2011.

Humanitarny design w DPM

W naszym przekonaniu studenci designu muszą koniecznie zostać skonfrontowani z każdego rodzaju zacofaniem i uczestniczyć w dodatkowych zajęciach poświęconych problemom społecznym i teorii rozwoju. W programie nauczania figurują prace takich myślicieli, jak Thomas Malthus czy Adam Smith, filozof designu Tim Brown czy architekt Christopher Alexander.

Studentów zachęcamy do posługiwania się usystematyzowaną metodologią teorii ugruntowanej oraz budowania hipotez po przeprowadzeniu prac w terenie³⁵. Stosując podejście oparte na badaniach, mogą oni rozpoznać realne problemy, zanim skupią się na rozwiązaniach projektowych. Trudno jest namawiać ich, by na badania wyjechali do dalekich krajów, ale niektórzy połknęli bakcyła. Jedna ze studentek zszokowana warunkami nauczania dzieci w południowoafrykańskich wioskach zaprojektowała modułowy system dla uczniów, który zamienia stół w krzesło w zależności od potrzeb. W trakcie prac w terenie prowadzonych w Soweto (RPA) zauważyła, że dzieci uwielbiają samodzielnie projektować powierzchnie przedmiotów, tak więc uzupełniła proces projektowania o ten element. Inna studentka spędziła trzy tygodnie wśród Masajów w Kenii, by poznać problemy, z jakimi borykają się w zaopatrzeniu w wodę. Dopiero po powrocie z pracy w terenie, obejmującej obserwację uczestniczącą, ankiety i technikę „sondowania kultury” (ang. *culture probes*) z udziałem lokalnych mieszkańców, mogła podjąć pracę koncepcyjną. Lokalne myślenie o designie w połączeniu z europejskim potencjałem przyniosło zrównoważone rozwiązania dotyczące zaopatrzenia w wodę. Inna studentka kończy pisać pracę magisterską na temat szkół specjalnych. Jej wyobraźnię również pobudziły problemy dzieci, co sprawiło, że stworzyła dla nich modułowe meble do sal lekcyjnych. Obecnie zaś dwoje studentów postanowiło poświęcić swoje prace magisterskie możliwościom poprawy losu osób ubiegających się w Austrii o azyl. Dopiero przystępują do pisania prac, ale zamierzają podjąć bezpośrednią współpracę z zainteresowanymi w celu wzajemnej inspiracji.

Podsumowanie

Ludzie od zawsze projektują i udoskonalają swoje życie. Wydaje się wręcz, że działania polegające na nadawaniu istniejącym materiałom nowej formy są cechą korzystną ewolucyjnie, a więc wrodzoną gatunkowi *homo sapiens*³⁶. Rzeczywiście, projektanci pełnią prometejską rolę jako twórcy kultury, aktywnie kształtując przy tym przyszłość

35 Anselm Strauss, Juliet Corbin, *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*, SAGE Publications, Thousand Oaks 1990.

36 David Sloan Wilson, *Evolution for Everyone: How Darwin's Theory Can Change the Way We Think about our Lives*, Random House LLC, New York 2007.

ludzkich społeczności. Podobnie jak zmienia się praktyka designu, tak też kultura korzysta z ciągle nowych rozwiązań. Jednak dopiero wtedy, gdy design zacznie pomagać osobom nieuprzywilejowanym w tym, by same były w stanie sobie pomóc, możliwe stanie się osiągnięcie wzajemnych korzyści. Z chwilą gdy osoby te uzyskają możliwość odmiany własnego losu, design znów będzie mógł rozkwitnąć jako nośnik rozwiązań szeregu problemów. W oparciu o własne doświadczenia, zachęceni historiami osiągnięć na naszym wydziale, jesteśmy przekonani, że proces ozdrowienia zawsze jest owocem współpracy, a jednocześnie apelujemy o prowadzenie dalszych badań w ramach owego pozytywnego procesu.

Aktywność i nomadyzm

Przemieszczanie się ludzi od niepamiętnych czasów miało wpływ na kształt państw i społeczeństw. Korzeni zjawiska nomadyzmu należałoby szukać w najbardziej nastawionych na migrację społeczeństwach, ale także w przyczynach migracji. W ostatnich latach pojawiło się nowe zjawisko – globalny zakres tych przemieszczeń, ich masowość, oddziaływanie na politykę, również międzynarodową. Do niedawna uważano, że powstanie transnarodowych społeczeństw i takiej polityki to zjawisko raczej korzystne. Jednak dziś miliony ludzi szukają pracy, nowej ojczyzny czy po prostu bezpiecznego miejsca do życia. Międzynarodowa migracja, współczesny nomadyzm grup etnicznych różniących się pod względem kulturowym lub społecznym zaczynają być kojarzone z zagrożeniem dla bezpieczeństwa państw. Rzadko zdarza się, aby tylko jeden czynnik doprowadził do zmiany postrzegania danego zjawiska społecznego – bywa jednak tak, że pewne szczególne fakty, na przykład ataki terrorystyczne z 11 września 2001 roku, odzwierciedlają główną dynamikę i determinanty epoki. W wystąpieniu tym rozważam trendy, mechanizmy i strategie napływu migrantów do krajów europejskich – w ramach rozszerzenia Unii Europejskiej (migracje wewnątrz UE), jak i spoza tego obszaru – w kontekście dyskursu politycznego, zmian społecznej percepcji migracji, wyzwań i największego kryzysu migracyjnego, jaki dotknął współczesną Europę.

Krystyna Iglicka

Szkic teoretyczny

Nomadyzm to według definicji encyklopedycznej „tryb życia polegający na ciągłej zmianie miejsca zamieszkania, występujący głównie u ludów pasterskich i stepowych zwanych też nomadami”¹. Nowożytny nomadyzm to również koncepcja, obok koncepcji globalizacji szeroko lansowana przez różne ośrodki polityczne oraz ideowe. Oba zjawiska traktowane są przez część naukowców ze sceptycyzmem, jako zjawiska powodujące wzrost nowych form ryzyka, nierówności społecznych w skali światowej czy też poszczególnych społeczeństw².

Polski uczony Henryk Romanowski podkreślał, że „współczesna koncepcja nomadyzmu przynosi dezintegrację nie tylko życia ekonomicznego, lecz także ruinę całej kultury społecznej i atak na państwo narodowe”³. Jak zauważa Paweł Skrzydlewski, „głosi ona wizję (teorię) życia człowieka »bez konkretnej ziemi«, bez konkretnej i stabilnej rodziny, bez trwałego gospodarstwa domowego – domu rodzinnego, wreszcie bez zorganizowanego w państwo narodu. Wizji tej wydają się służyć systemy ekonomiczne, prawne i edukacyjne, banki i struktury komunikacji, informacji, działania wielu rządów oraz tworzone przez nie systemy współpracy o zasięgu globalnym”⁴.

Skrzydlewski podkreśla również, że „współczesna teoria nomadyzmu, jak i samo jego praktykowanie, niesie ze sobą wiele poważnych zagrożeń, a wśród nich niebezpieczeństwo zakorzenienia się w życiu ludzkim (indywidualnym i społecznym) ideologii sprowadzających sens ludzkiego bytowania do wymiaru czysto utylitarneho, hedonistycznego, skończonego i doczesnego, przesyconego relatywizmem i agnostycyzmem”. Współczesny człowiek nie rozumie zbyt zagrożenia dotyczących destabilizacji rodziny, narodów i państw z powodu hałaśliwej propagandy globalistów czy też kosmopolitów, głoszących hasła nowego porządku światowego (świata bez granic – globalnego, wszechświatowego)”⁵.

Z drugiej strony, „nie pozwala dostrzec tych zagrożeń brak filozoficznego wykształcenia, wspartego należytą erudycją historyczną [...] człowieka, który jeśli nawet dostrzega – to nie rozumie, że współczesny nomadyzm jest swoistą drogą dezintegracji człowieka, rodziny, społeczeństwa i państwa, jest swoistym sposobem unicestwiania cywilizacji Zachodu rozłożonym w czasie i na raty. Nie wolno nomadyzmu lekceważyć, gdyż cała tradycja polityczna cywilizacji łańskiejskiej stoi w sprzeczności z nowożytnymi formami nomadyzmu. Widzi ona w ziemi nie wyłącznie cel, spełnienie życia ludzkiego i działań

1 Encyklopedia Powszechna PWN, Warszawa 1994.

2 Marian Kempny, *Globalizacja*, w: *Encyklopedia socjologii*, Oficyna Naukowa, Warszawa 1998, s. 241.

3 Cyt. za: Paweł Skrzydlewski, *Współczesny nomadyzm i terroryzm*, 21.03.2012, <http://ien.pl/index.php/archives/2060>, dostęp 10.11.2016.

4 Ibidem.

5 Ibidem.

politycznych, lecz środek do rozwoju człowieka oraz form życia zbiorowego: społeczeństw i państwa”⁶.

Kryzys imigracyjny, zmiana paradygmatu imigracji – szansa dla Europy czy powtórka z Cesarstwa Rzymskiego?

Zasadniczą słabością współczesnej Europy jest kryzys wartości, który przejawia się m.in. w kryzysie rodziny i spadku urodzeń oraz masowej imigracji traktowanej do niedawna jako „najłatwiejsze” rozwiązanie problemów demograficznych i rynku pracy.

Dzisiejsza sytuacja w Europie przypomina czasy upadku Cesarstwa Rzymskiego. Wtedy kryzys rozpoczął się także od „kryzysu imigracyjnego”, gdy w noc sylwestrową 406 roku granice Imperium Rzymskiego na Renie przekroczyły setki tysięcy Wandalów, Swebów i Alanów. Wówczas władze Cesarstwa, zamiast bronić zbrojnie granic, zgodziły się na osiedlenie ludów barbarzyńskich na własnym terytorium. W efekcie w ciągu życia dwóch pokoleń, bo już w 476 roku, Cesarstwo Zachodnie upadło.

A jak jest/będzie teraz?

Przemieszczanie się ludzi od niepamiętnych czasów miało wpływ na kształt państw i społeczeństw. Korzeni zjawiska nomadyzmu należałoby szukać w najbardziej nastawionych na emigrację społeczeństwach, przyczynach emigracji i trwałości procesów migracyjnych w czasie i przestrzeni.

Najważniejszymi przyczynami migracji są: 1. struktura światowego rynku, gdzie postępująca penetracja kapitalistycznych gospodarek wpływa na peryferyjne społeczeństwa poprzez osłabienie tradycyjnych form społecznej i ekonomicznej organizacji (postępująca mechanizacja, niemożność konkurencji tradycyjnej gospodarki chłopskiej czy też reforma własności ziemi); 2. geograficzne różnice w stopach zatrudnienia i płacach pomiędzy krajami; 3. zagrożenie stabilności siły roboczej w kraju peryferii (na przykład poprzez przejście od centralnej regulacji do liberalnej gospodarki – ta destabilizacja spotkała Polskę w okresie transformacji po 1989 roku, a masowa emigracja z naszego kraju wzmocniona została ideą Europy bez granic i możliwością „swobodnego przepływu” osób po wejściu Polski w struktury Unii Europejskiej w 2004 roku); 4. chroniczny popyt na pracę tanich robotników cudzoziemskich w nowoczesnych uprzemysłowionych gospodarkach⁷.

Z drugiej strony, jak wspomniałam powyżej, migracje odbywają się również w czasie i przestrzeni, a zjawisko to bardzo dobrze objaśnia teoria instytucji⁸. Jej twórcy uważają, że z chwilą, gdy rozpoczyna się

6 Ibidem.

7 Krystyna Iglicka-Okólska, *Analiza zachowań migracyjnych na podstawie wyników badania etnosondażowego migracji zagranicznych w wybranych regionach Polski*, SGH, Warszawa 1998.

8 J. E. Taylor, *Differential Migration, Networks Information, and Risk*, w: *Research in Human Capital and Development, Migration, Human Capital, and Development*, red. O. Stark, t. 4, Conn JAI Press, Greenwich 1986.

proces migracji, powstaje szereg instytucji prywatnych i organizacji społecznych, których celem jest zaspokojenie popytu kreowanego przez nierównowagę pomiędzy dużą liczbą ludzi, pragnących dostać się do bogatych krajów, a ograniczoną liczbą wiz imigracyjnych przez te kraje oferowanych. Tworzy się podziemny rynek migracji (przerzut ludzi). Z upływem czasu, gdy organizacje rozwijają się, aby wesprzeć, utrzymać i promować ruch migracyjny, staje się on coraz bardziej zinstytucjonalizowany i niezależny od czynników, które go spowodowały. Rządy mają trudności z kontrolą przepływu, restrykcyjna polityka imigracyjna spotyka się z oporem organizacji humanitarnych⁹.

Nowy w XXI wieku jest jednak globalny zasięg przemieszczeń migracyjnych, ich masowość, interakcja z polityką, także międzynarodową (konflikty interesów mocarstw w Afryce Północnej i na Bliskim Wschodzie) oraz kolosalne konsekwencje polityczne, ekonomiczne i społeczne.

Do niedawna uważano, że powstanie transnarodowych społeczeństw i takiej polityki to zjawisko raczej korzystne. Jednak dziś miliony ludzi szukają pracy, nowej ojczyzny czy po prostu bezpiecznego miejsca do życia. Międzynarodowa migracja, współczesny nomadyzm grup etnicznych różniących się pod względem kulturowym lub społecznym powoli zaczynają być kojarzone z zagrożeniem dla bezpieczeństwa państw. Rzadko zdarza się, aby jeden tylko czynnik doprowadził do zmiany postrzegania danego zjawiska społecznego – bywa jednak tak, że pewne szczególne fakty odzwierciedlają główną dynamikę i determinanty epoki.

Na początek powinniśmy zdać sobie sprawę z atmosfery, jaka panuje wokół imigracji na Zachodzie. Następuje tam odwrót od pozytywnego nastawienia wobec dużych ruchów ludności. To całkiem inna narracja niż w „biblii” badaczy imigracji, tj. książce *Wiek migracji*. Jej autorzy oceniają wiek XX jako czas ruchów ludności i zauważają, że stosunek zarówno państw, jak i społeczeństw przyjmujących był do niej zazwyczaj pozytywny¹⁰. Ci sami „guru” badaczy migracji zauważają jednakże, że od początku naszego stulecia widać wyraźną zmianę w paradygmacie – w stronę niechęci i braku akceptacji dla wielkich przemieszczeń ludności.

Wynika to w wielu czynników. Trzy najważniejsze to:

1. masowość imigracji
2. fiasko polityk integracyjnych
3. fiasko tzw. *welfare state*, czyli systemów zabezpieczenia socjalnego w Europie.

Do tego dochodzi niezwykle poczucie zagrożenia kulturowego i zrozumienie, że zaczynamy mieć do czynienia z wojną kultur, a za tragedią

9 Iglicka-Okólska, *Analiza zachowań migracyjnych na podstawie wyników badania etnosondażowego migracji zagranicznych w wybranych regionach Polski*.

10 Stephen Castles, Mark J. Miller, *The Age of Migration. International Population Movements in the Modern World*, Macmillan, London 1993.

setek tysięcy uchodźców kryją się interesy wielkich mocarstw, ISIS oraz ogromny biznes związany z przemytem ludzi, brutalnie wykorzystujący cierpienie wielu niewinnych ofiar. Zmiana do nastawienia wobec imigracji znajduje także odzwierciedlenie w tragicznych wydarzeniach, które stopniowo zaczęły zmieniać narrację polityczną.

Początkiem był tu 11 września 2001 roku i World Trade Center, następnie zamachy w Madrycie i Londynie, w 2010 roku zaś ukazała się książka Thilo Sarrazina z Deutsche Banku *Deutschland schafft sich ab*, w której krytykuje on wprost politykę multikulti. Podchwyciła to Angela Merkel, wypowiadając słynne zdanie: „multikulti kaput”. W tym samym mniej więcej czasie Szwajcarzy zagłosowali w referendum za zakazem budowania w tym kraju minaretów. Kolejna ważna data to rok 2011, kiedy Francja zakazała noszenia w miejscach publicznych chust kobietom o muzułmańskim pochodzeniu. „The Economist” zacytował wówczas brytyjskiego premiera mówiącego także o końcu wielokulturowości. Proces ten zamyka m.in. ostatni zamach w paryskiej redakcji „Charlie Hebdo”. Po drodze był jeszcze zamach Andersa Breivika w Norwegii i próba wprowadzenia zakazu anten satelitarnych przez parlament duński, kiedy w debacie padały argumenty o wpływie przekazu telewizji Al Jazeera na postawy i poglądy imigrantów w tym kraju¹¹.

Widać wyraźnie, że zmiana paradygmatu wobec migracji w narracji politycznej kreowana jest przez państwa narodowe: Niemcy, Szwajcarię, Danię, Francję. Niektóre z nich pragną powrotu granic, co wiązać się może z upadkiem strefy Schengen. Jednak inny, inny przekaz płynie ze strony Unii Europejskiej – władz naszego współczesnego Imperium Rzymskiego. Oficjalny stosunek Brukseli do zachodzących zjawisk wciąż jest wyidealizowany, tonie w poprawności politycznej pod hasłem „pomagania, wsparcia, przyjmowania” i nacechowany jest dużym zamieszaniami aksjologicznym. Obecne doświadczenia ludzi Zachodu i najnowsza historia podpowiadają, że należy podchodzić z dystansem do imigrantów z innych kultur, ale nieco dalsza przeszłość, cały czas istniejące poczucie winy za kolonializm, zrozumienie, że tak naprawdę gospodarki bardzo dużo zyskały na wyzysku taniej cudzoziemskiej siły roboczej – kierują oficjalny przekaz w stronę konieczności przyjmowania imigrantów. Społeczeństwa Europy Zachodniej są obecnie dość wymieszane etnicznie, co wzmacnia ten bałagan aksjologiczny i przemawia do niektórych grup odbiorców w poszczególnych państwach.

Pamiętajmy jednak również o tym, że część imigrantów i ich dzieci posiada pełnię praw wyborczych w krajach Europy Zachodniej, a tamtejsi politycy bardzo liczą się z wyborcami. Zamiast powiedzieć „nie”,

11 Myria Georgiou, *Between strategic nostalgia and banal nomadism. Explorations of transnational subjectivity among Arab audiences*, „International Journal of Cultural Studies” 2012, <http://www.lse.ac.uk/media@lse/WhosWho/AcademicStaff/pdf/StrategicNostalgiaBanalNomadism.pdf>, dostęp 10.11.2016.

łatwiej mówić enigmatycznie o „solidarności” europejskiej i podzucać „kukułcze jajo” krajom Europy Środkowej.

Polska wobec kryzysu imigracyjnego i nomadyzmu

Przyjmowanie przez nas imigrantów z Afryki czy Azji jest marnowaniem naszego wysiłku i potencjału. Potraktują oni Polskę jedynie jako przystanek w docelowym miejscu osiedlenia, czyli głównie w bogatych Niemczech, Francji, Wielkiej Brytanii czy Włoszech. Wszelkie badania i nasze dotychczasowe doświadczenia dowodzą, że Polska nie jest krajem atrakcyjnym dla imigrantów. Już teraz powinniśmy niezwykle silnie powiązać politykę migracyjną z polityką bezpieczeństwa wewnętrznego. Artykuł 13(2) Powszechnej Deklaracji Praw Człowieka stwierdza, że „każdy ma prawo żyć w dowolnym kraju, wliczając jego własny, podobnie jak powrócić do swojej ojczyzny”. Jest jednak także inna uniwersalna reguła, która stanowi, że każde państwo ma prawo odmówić wjazdu cudzoziemcom¹².

Nasza strategia odnośnie polityki migracyjnej i bezpieczeństwa wewnętrznego powinna być dyskretna. Należy bez rozgłosu wypuszczać tych ludzi, którzy chcą Polskę opuścić. Ponieważ zachodnia granica jest otwarta, problem może rozwiązywać się sam. Tak robią w tej chwili wszystkie kraje na południu Europy, będące dla imigrantów z Afryki i Bliskiego Wschodu tzw. pierwszym bezpiecznym krajem.

Powinniśmy także mieć przemyślaną strategię na wypadek narastania w Europie nastrojów zmierzających do zniesienia strefy Schengen. Ponieważ nie jesteśmy krajem atrakcyjnym dla imigrantów, możemy się zgodzić na to, by wróciła granica na Odrze.

Trasy przerzutu imigrantów są inne, napływają oni głównie z południa. Sądzę, że ewentualni uchodźcy, którzy trafiliby do Polski, wobec faktu istnienia granicy na Odrze, próbowaliby przedostać się przez Bałtyk do bogatej Skandynawii. Pamiętajmy także, że likwidacja strefy Schengen oznaczałaby wzmocnienie polskiej granicy południowej, nie tylko poprzez ustanowienie granicy pomiędzy nami a Czechami i Słowacją. Kraje te przecież wzmocniłyby też swoje południowe granice.

Imigracja ze Wschodu a interes gospodarczy i kulturowy Polski

Można wyobrazić sobie, że będziemy przyjmować sporą liczbę przesiedleńców ze Wschodu – naszych własnych repatriantów, których problemu nie rozwiązaliśmy do dzisiaj, czy też bliskich nam kulturowo Ukraińców. W takiej sytuacji możemy w Brukseli i Berlinie przekonywać, że jako kraj graniczący z objętą wojną Ukrainą mamy poważny problem z imigrantami stamtąd i dlatego nie jesteśmy

12 *Immigration Policies and Security*, red. Krystyna Iglicka-Okólska, CSM, Warszawa 2006.

w stanie przyjmować kolejnych uchodźców. Musimy przecież wypełnić nasze zobowiązania wobec rodaków ze Wschodu.

Trzeba postawić jednak następujące pytanie: jaka Polska ma w tym interes? Bo choć można przyjąć, że dla Brukseli będzie to jakiś argument, to przecież nawet ci przyjmowani Ukraińcy mogą uciekać od nas na Zachód. Z powodu nieatrakcyjności ekonomicznej Polska jest dla nich krajem głównie migracji czasowej. Poniesiemy zatem koszty ich asymilacji, edukacji, a oni i tak wyjadą, tak jak to robią w tej chwili młodzi Polacy. Kluczowe jest zatem stworzenie takiego modelu rozwoju Polski, by bliskim kulturowo imigrantom opłacało się w Polsce zostawać. Wracamy tutaj do modelu rozwoju gospodarki opartego na budowaniu dobrobytu, realnej polityce rodzinnej, wsparciu rodziny i młodych ludzi. Bez tego trudno wyobrazić sobie, że polityka ściągania bliskich nam kulturowo osób ze Wschodu będzie dla nas w długiej perspektywie opłacalna. Należy również zauważyć, że być może słaba gospodarczo i politycznie Ukraina nie powinna w obecnej chwili pozwolić sobie na drogę, jaką przeszła Polska po 2004 roku – drogę masowych migracji, wiążącą się z utratą kapitału ludzkiego.

Brak aktywności

Pragnę wygłosić swego rodzaju apologię... braku aktywności. Nie odpoczynku od pracy, czy zwykłego lenistwa, którego każdy z nas doświadcza (jako zaburzenia codziennego, aktywnego rytmu życia), ale prawdziwego, masywnego nieróbstwa, zawieszonoego w próżni, bez zdefiniowanego początku i końca. Nieróbstwa, które wzorem heideggerowskiej *Grenzsituation* ma potencjał wymuszenia (w cierpieniu często) autentycznej i indywidualnej (co dziś coraz rzadsze) kreacji. Działanie takie, choć znane i praktykowane od dawna – dziś, w czasach dyktatu aktywności notorycznych, zbiorowych, sieciowych (które znacznie łatwiej i szybciej satysfakcjonują) staje się wartością deficytową, ale również znacznie trudniej wpisywalną w kulturowy kontekst.

Temat apologii nieróbstwa przyszedł mi do głowy, a w dalszym ciągu wydał się godny rozwinięcia nie tylko ze względu na przyrodzoną mi ułomność charakteru, lecz także ze względu na to, że obciążony powyższą, popadając czasami w stan będący przedmiotem tego opracowania, czerpałem z niego i mam nadzieję czerpać w przyszłości wymierne korzyści. Zanim cokolwiek więcej napiszę, zastrzec muszę, że poniższe nie jest żadnym, naukowym wywodem a jedynie spostrzeżeniem (praktycznym i metafizycznym) czynnego projektanta, artysty i człowieka żyjącego we współczesnym świecie. Co więc zostanie poniżej napisane, traktowane być powinno jedynie jako zespół subiektywnych sądów, z których jednak czytelnik może wyciągnąć pożytek niezależnie od tego, czy zgodzi się z nimi, czy nie.

Dyktat aktywności jest we współczesnym świecie coraz silniejszy. Kulturowym standardem szanujących się, modnych ludzi jest nie tylko bycie aktywnym, lecz również legitymowanie się wymiernymi wynikami aktywności uprawianych na najróżniejszych polach. Stąd tak powszechnie akceptowane i uprawiane jest dzielenie się, na wszelkiej maści społecznościowych portalach, osobistymi osiągnięciami zdobytymi na najbardziej zdawałoby się do niedawna niedorzecznych i mało kogo obchodzących polach. Pajęczyna społecznościowych portali nie tylko doskonale wpisuje się, ale także podsyca pęd aktywności wypełniających pustkę czasu wolnego na zasadzie *horror vacui*. Modne dziś i stosowane bezkrytycznie pojęcie aktywnego wypoczynku jeszcze do niedawna mogłoby być uznane za oksymoron. Na tym tle, rozważanie o lenistwie, czy nieróbstwie (subtelności różnicy obu pojęć wytłumaczę za chwilę) narażone może być jak sądzę na uznanie za niezgodne z duchem czasu i najpewniej bezproduktywne. A jednak, na przekór temu podejmę ten temat i postaram się dowiedzieć, że popadanie w nieróbstwo (o ile w ogóle jest możliwe) jest z punktu widzenia potencjału kreacji stanem wartościowym i przez to (szczególnie u twórców, więc i projektantów) czasami pożądanym.

W tym miejscu, dla uściślenia pragnę rozróżnić pokrewne pojęcia lenistwa i nieróbstwa. Pierwsze pojmuję jako stan zaniechania działań, które wcześniej zostały zdefiniowane i których leniący się podmiot nie wykonuje, bądź wykonuje niechętnie, niedbale, zbyt wolno, bez należytego zaangażowania. Lenistwo wymaga więc nie tylko podmiotu (lenia), lecz i przedmiotu, wobec którego tenże niecha określonych działań. Lenistwo nie jest dla niniejszych rozważań stanem interesującym i w ogóle (w mniemaniu autora) szczególnie wartościowym. Inaczej jest z nieróbstwem, które prócz podmiotu (nieroba) nie tylko nie wymaga, lecz w zasadzie nie dopuszcza żadnego przedmiotu zaniechania. Tak rozumiane nieróbstwo powinno być stanem czystym, nie obciążonym żadnym, przedmiotowym kontekstem. Czy jednak jest możliwe?

Jeśli zamierzyć rygorystyczną dialektycznie interpretację pojęcia, zapewne okazałoby się, że czyste nieróbstwo o tyle nie może istnieć, o

ile zamierzający nic nie robić podmiot istnieje, na dodatek istnieje fizycznie i na kolejny dodatek nie w próżni. Musi więc na przykład jeść, a choćby nie jadł, to chociaż oddychać, a choćby i tego zaniechał, to wystarczy, że jest, a swym zaniechaniem, czy tylko zamiarem zaniechania (więc myśleniem) dowodzi, że absolutne, czyste nieróbstwo w zasadzie nie jest możliwe. Bez obaw jednak, nie wpadniemy w tę, starą jak świat, dialektyczną pułapkę. Nie będziemy rozpatrywać pojęcia nieróbstwa w oderwaniu od rzeczywistości, która (przynajmniej jako postrzeżenie) leży u podstaw rozumowego poznania. Wiemy więc i godzimy się z tym, że nasze nieróbstwo z organicznych przyczyn musi być ograniczone. Gdy zaakceptujemy powyższe, będziemy mogli bez intelektualnego dyskomfortu (do woli jedząc, pijąc, myjąc się, oddychając i myśląc) nie tylko rozważać o nieróbstwie, ale i doświadczać go, jeśli taka nasza wola. Tu, nieco przypadkiem wprowadzając pojęcie woli dochodzimy już dość blisko sedna. Wola jest bowiem tym, co w praktyce pozwala nam nie tylko zdefiniować pojęcie nieróbstwa, ale i zdecydować o oddaniu się mu zgodnie z tą definicją. Godząc się więc z nieosiągalnością absolutnego stanu pojęcia, definiujemy jego stan praktyczny. Nieróbstwem praktycznym będzie więc stan wynikającego z woli (nieroba) uwolnienia się od wszelkich obowiązków, zobowiązań, czy działań, które tenże uznałby za naruszające jego stan nicnierobienia.

Zgodnie z tą definicją byłoby więc nieróbstwo nie tyle stanem faktycznym, co praktycznym stanem świadomości nieroba, w którym uzna on, że nic nie robi i także nic (żadne ograniczenie czasowe, gatunkowe, czy inne) nie ogranicza mu tego stanu. Idąc dalej tym tropem, możliwe jest nie tylko zaakceptowanie pewnych, (jak wyżej wspomniano organicznych, koniecznych do życia) czynności, jako nieistotnych, pomijalnych w świadomości nic nie robiącego podmiotu, ale w zasadzie dowolnych czynności, które podmiot uznałby za nieistotne. Można by więc, w skrajnej sytuacji (czy skrajnej interpretacji) oddawać się nieróbstwu podczas ciężkiej pracy. Warunkiem byłoby uznanie jej przez podmiot za czynnik pomijalny, nie wpływający na generalny stan świadomości własnego nieróbstwa.

Mimo tak ryzykownej i postulującej tak skrajny subiektywizm definicji możemy jednak prowadzić dalej nasze rozważania. Mało tego, liberalnie postawiona definicja tym jaskrawiej uwidoczni kruchość i efemeryczność stanu będącego przedmiotem rozważań, a wobec późniejszego dowiedzenia, że jest on pożądany, cenny, wskaże też na konieczność i sposoby jego wspierania, ochrony.

Skoro nieróbstwo jest subiektywnym stanem świadomości podmiotu, to nie istnieje żaden, obiektywny powód, dla którego (każdy z osobna) podmiot mógłby mylnie zdefiniować, czy zinterpretować ów stan. Nic nie robię, jeśli czuję, że nic nie robię. Jeśli zaś czuję, lub wiem, że coś robię, to robię właśnie to, co czuję, lub wiem, że robię, niezależnie od tego, czy jest to tylko oddychanie, myślenie czy ciężka, fizyczna praca. Zgodnie z tą teorią o nieróbstwie nie można więc także

nikogo oskarżyć. Nie można powiedzieć komuś „nie robisz nic”, bo być może w swej świadomości ten ktoś ciężko pracuje myśląc, czy cierpiąc. Podobnie nie można czyjegoś nieróbstwa wykluczyć na podstawie zewnętrznych oznak ciężkiej pracy, bo być może praca ta w sposób zupełnie nieistotny współistnieje z kompletną pustką, nicnierobieniem w jego umyśle, w jego świadomości. Skrajny subiektywizm rozumienia i odczuwania nieróbstwa w sposób niemal doskonały uwalnia to pojęcie od wielu, pejoratywnych konotacji. Zdejmuje wręcz z niego jakikolwiek, wartościujący charakter. Nieróbstwo rozumiane i odczuwane subiektywnie, w samotności, bez potrzeby i możliwości konfrontacji z zewnętrznym podmiotem nie może też być fałszywe. Stan rozumiany i odczuwany subiektywnie jest poza wszelką jurysdykcją, jest subiektywnie jedynie prawdziwy.

Rozumiane jak wyżej nieróbstwo jest więc w zasadzie niezależne od zewnętrznego świata, jednak jest jednocześnie niezwykle wrażliwe i zależne od stanu doświadczającego go podmiotu. Wystarczy, że tkwiąc w nieróbstwie na moment zdamy sobie sprawę z wagi, bądź celowości jakiegokolwiek, dotychczas niezauważanej, bądź uznanej za nieistotną, a jednak wykonywanej przez nas (fizycznej, bądź mentalnej) czynności, a stan nieróbstwa pryśnie. Wystarczy, że zamierzmy jakąś czynność do wykonania w przyszłości, a nieróbstwo zostanie ograniczone do horyzontu czasu, w którym czynność tę mielibyśmy wykonać. Po jego przekroczeniu zamierzona, a niewykonana czynność (jeśli zamiar pozostanie w mocy) zmieni zaś nieróbstwo w lenistwo. Jest więc nieróbstwo efemerydą, delikatnym, labilnym stanem, w którym nie tyle zaiste nie robimy nic, a w którym doświadczamy nierobienia niczego *par excellence*.

Wydawać by się mogło, że tak pojęte nieróbstwo może być bliskie stanowi swoistej nirwany, błogiego zawieszenia ponad, czy poza zasięgiem obowiązków, czy oddziaływania zewnętrznego świata. Stan taki, choć możliwy i mogący utrzymać podmiot w nieróbstwie, nie jest jednak konieczny do jego doświadczenia. Możemy bowiem pozostać w pełni świadomi naszej obecności „tu i teraz”, w określonym, oddziałującym na nas (nawet silnie) kontekście, a jednocześnie w świadomości własnej pasywności wobec tego kontekstu. Co więcej, pozostanie w tym stanie pozwoli nam doświadczyć nieróbstwa w sposób bardziej pełny, bardziej jaskrawy. Doświadczymy wówczas zapewne swoistego niepokoju, napięcia budowanego rozdzwieniem pomiędzy naszą pasywnością a aktywnością otaczającego nas świata i instynktownym poczuciem bezpowrotnie upływającego, niejako traczonego czasu. Prawdziwe, masywne (rozciągnięte w czasie i świadome) nieróbstwo prowadzi często nie do błogostanu, nirwany, a do cierpienia, znużenia, jaspersowskiej sytuacji granicznej, w której wymuszony zostanie w nas stan prowadzący do zmiany perspektywy odbioru, pojmowania i reakcji na otaczający nas świat. Stan sytuacji granicznej jest więc jak gdyby celem, ale też kresem nieróbstwa. Doświadczając go zdajemy sobie bowiem przeważnie sprawę z tego,

że nastąpił przełom, że nasza pasywność, wywołała w końcu coś, co kontrastując z tą pasywnością w sposób zupełnie naturalny i logicznie zasadny anuluje ją, kończy, unieczynnia, przez zaprzeczenie pasywności wzbudza aktywność.

Z powyższych rozważań wyłania się powoli obraz nieróbstwa jako swobodnego katalizatora następujących po nim działań. Nie byłoby w tym jednak nic godnego apologii (i pisania w ogóle), gdyby działania wzbudzone nieróbstwem miały zwykły, porównywalny do niezaburzonych nim charakter. Tak jednak nie jest. Wspomniana sytuacja graniczna, przełom, powoduje z natury swej radykalne odcięcie, a co za tym idzie, przeważnie przewartościowanie postrzegania i rozumienia rzeczywistości. Aktywność po przebytych nieróbstwie (nie tylko ze względu na upływ czasu i związany z nim aspekt deterministyczny), będzie więc zapewne inna od tej, którą uprawialibyśmy nie oddawszy się mu wcześniej.

Jak wspominałem nieco wyżej, nieróbstwu rozumianemu jako stan praktyczny (nieabsolutny) towarzyszą różne, mimowolne, organiczne procesy. Nie zaburzają one ani nie niweczą nieróbstwa, o ile w świadomości podmiotu nie mają wpływu na jego poczucie nicnierobienia. Są wśród tych procesów dwa szczególnie istotne dla niniejszych rozważań, niezbywalne, właściwe każdemu żywemu i świadomemu podmiotowi – myślenie i wrażanie (doznawanie wrażeń). Choć obydwa procesy, w stanie nieróbstwa niepoddane są żadnej kalibracji, niesformatowane żadną celowością, to pozostają aktywne, niczym *proces beczynności* w działającym, a nieobciążonym żadnym innym zadaniem komputerze. Im mniej zadań zdefiniujemy liczącej maszynie, tym większy procent jej (wymuszonej zasilaniem) aktywności zajmuje właśnie ów *proces beczynności*. W interesującym nas przypadku (przypadku człowieka), im bardziej pogrążeni jesteśmy w nieróbstwie, tym intensywniej doznajemy izolacji własnego myślenia i jałowości wrażania (postrzegania) świata. Tu dochodzimy już w okolice sedna i jednocześnie w okolice krańca naszych krótkich rozważań, czyli do wzbudzanych nieróbstwem, pojawiających się nieuchronnie na jego granicy i niepostrzeżenie anulujących to nieróbstwo, elementarnych, kreacyjnych aktywności. Pierwszą jest spekulacja, pochodna od niezbywalnego procesu jałowego myślenia, drugą – indukcja, pochodna od niezbywalnego procesu jałowego postrzegania.

Spekulacja, jest oparta tylko na konstrukcji umysłu, zamknięta w nim, odcięta od zewnętrznych bodźców oraz bezcelowa. Wraz z upływem czasu, w wyniku spekulacji umysł nieroba gromadzi w sobie potencjał myślowych konstruktów klarujących się niejako samoistnie, bez wcześniej zdefiniowanych, myślowych założeń, koniecznych do prowadzenia świadomego wnioskowania. Zgodnie z kantowską terminologią, konstrukty nieróbczej spekulacji będą, oczywiście, sądami syntetycznymi *a priori*, ale jednocześnie sądami samoistnymi, niczym nieprovokowanymi, niekalibrowanymi żadnymi, wcześniejszymi założeniami, zawieszonymi w próżni.

Indukcja to aktywność oparta na postrzeganiu. Pograżony w nieróbstwie podmiot, wrażliwy mimowolnie otaczający go świat indukuje w swym umyśle konstrukty będące wynikiem tych wrażeń. Jeśli by użyć konsekwentnie kantowskiej systematyki, konstrukty indukcji byłyby (bardziej pospolitymi) sądami *a posteriori*, więc (z natury tych sądów) także syntetycznymi. To, co wyróżnia konstrukty indukcji od zwykłych sądów *a posteriori* i co (jak w przypadku spekulacji) nadaje im szczególnych (pozornie deprecjonujących) cech, to również ich samoistość, zawieszenie w próżni.

Rozumiane jak powyżej pojęcia indukcji i spekulacji są dość silnie, przy czynowo powiązane z nieróbstwem. Nieróbstwo jawi się jako przyjazne środowisko, w którym obie elementarne aktywności mogą zakiełkować. Nie jest to, oczywiście, środowisko konieczne by jakkolwiek spekulacja i indukcja mogły nastąpić. Tylko jednak w wyniku nieróbstwa spekulacja może osiągnąć dostateczny dystans, izolację od zewnętrznych, zaburzających jej czystość kontekstów. Podobnie, tylko w wyniku nieróbstwa (zrywającego wszelkie, praktyczne konteksty postrzegania), indukcja może wzbudzić prawdziwie niezależne, przez to potencjalnie odkrywczymyśli.

Z racji ograniczeń objętości niniejszego tekstu, z racji jego koncentracji na problemie nieróbstwa, z racji trudności, niejednoznaczności i subiektywności definicji, nie podejmę głębszego opisu obu, powyższych rudymenarów. Zakończę zachętą do rozwinięcia własnego studium ich powinowactwa z nieróbstwem, ich cech i potencjalnych wartości. Na koniec napomknę o hipotezie i wiele obiecującym poziomie domniemania, że zarówno spekulacja, jak indukcja są w znacznym stopniu odpowiedzialne za twórczy, innowacyjny, czasem rewolucyjny charakter działań wielu artystów, projektantów i im podobnych nierobów.

Chyba.

FAIR DESIGN | Międzynarodowa Konferencja Teorii i Krytyki Designu

Począwszy od 2015 roku Wydział Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie rozpoczyna organizowanie cyklu konferencji poświęconych teorii i krytyce wzornictwa, które musi dostosować się do coraz szybciej zmieniających się uwarunkowań społecznych, kulturowych, technologicznych i ekonomicznych. W naszym zamierzeniu konferencje te miałyby stać się forum umożliwiającym uczestnictwo w dyskusji także osobom spoza środowiska zawodowych projektantów. Taka wymiana poglądów toczy się już od dłuższego czasu na świecie, co umożliwia zarówno teoretykom, jak i praktykom projektowania lepsze zrozumienie celów, metod i strategii designu w zmieniających się warunkach funkcjonowania społeczeństw. W miarę jak wzornictwo coraz częściej postrzegane jest jako rodzaj „kultury designu“, w dyskusję tę włączają się specjaliści z takich dziedzin, jak filozofia, socjologia, ekonomia czy antropologia kultury. W Polsce jednak taka debata właściwie nie istnieje i platforma wymiany poglądów na te tematy ogranicza się do publikacji w czasopiśmie naukowych, zawodowych oraz popularnych. Drukowane tam teksty rzadko konfrontowane są z odmienną refleksją czy poddawane rzetelnej krytyce, nie prowadzą więc ani do prawdziwej wymiany myśli, ani do kształtowania kompleksowego poglądu na stan dzisiejszego wzornictwa.

Cykl Międzynarodowych Konferencji Teorii i Krytyki Designu FAIR DESIGN w naszym zamyśle ma zainicjować debatę na temat zdefiniowania bądź zastosowania istniejących już narzędzi badawczych, które posłużyłyby do opisu i analizy zmian zachodzących we współczesnym wzornictwie. Mamy nadzieję, że tego typu spotkania byłyby okazją do wymiany poglądów między teoretykami z różnych dyscyplin a praktykami wzornictwa. Od teoretyków oczekujemy opisu stanu

współczesnego społeczeństwa z perspektywy nauk humanistycznych i społecznych (w tym zajmujących się teorią designu), od praktyków podzielenia się refleksjami na temat ich doświadczeń w projektowaniu dla dzisiejszego nieustabilizowanego świata. Do udziału w sympozjach chcemy więc zaprosić ludzi związanych zarówno z wzornictwem, jak i ze sztuką, filozofią, antropologią czy ekonomią. Od wszystkich oczekivalibyśmy refleksji na temat szybko zmieniających się relacji w kulturze, polityce, społeczeństwie i, oczywiście, w designie.

Rada Programowa

Wydział Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie

Katedra Historii i Teorii Designu

dr Józef Mrozek

dr Magda Kochanowska

Przedstawiciele innych wydziałów Akademii Sztuk Pięknych

w Warszawie:

dr Monika Murawska / Wydział Sztuki Mediów i Scenografii

dr Katarzyna Kasia / Wydział Zarządzania Kulturą Wizualną

dr hab. Andrzej Leśniak / Wydział Zarządzania Kulturą Wizualną

ACTIVITY

The problems that have appeared over at least the last two decades have exceeded the capacity of design in terms of its readiness to propose solutions, be it in the sphere of theory, or the practice developed in the 20th century in the different design centres.

These basic problems include:

1. the disappearance of the so called 'great narratives' – ideas from the areas of philosophy, social sciences, culture, and politics, which were consistent and could holistically encompass life, culture, and human behaviour, and which could be relied on and serve the function of reference points;
2. the crisis of moral values resulting from the above (relativism, permissivism), and a perception of the world as well as the creation of one's own identity not on the basis of ethics, but aesthetics (the cult of celebrities);
3. the accelerated technological development, which has reduced the time needed to 'tame' its effects to an insufficient minimum,
4. the transformation from the 'industrial era' to the 'era of information technologies', where an ever bigger part of the economy is focused on data processing and generation of services,
5. the economic instability which, in the times of globalisation, means a global influence of unsustainable economy. Economy in a state of crisis is becoming the norm,
6. the multicultural society – a state in which different social groups, following different principles, values, faiths, and using different languages, live in cohabitation (the net-tribal society). Such cohabitation, however, does not necessarily mean tolerance of the 'others'. The phenomenon also includes the disappearance of old territorial (political) borders,

7. secularisation, which takes place in parallel to the formation of new sects and emergence of religious conflicts, contributing to the destabilisation of the international situation.

Design is entangled, in different degrees, in all the above situations. Designers are not only there to solve aesthetical problems, but also to deal with the social, economic, political, and cultural ones. Many of the attitudes and strategies that have been postulated, such as designing with the long period of endurance of the product in mind, designing for sustainable development, design for all, ergonomics based on the physical human abilities, 'regional' design, etc., stand in contradiction or require a re-definition in the face of post-modernism. If designing, at least ever since the times of William Morris, is to be seen (also) as a 'social mission', and if it wants to preserve this specificity, then a choice must be made of whether it should strive to change the present model of the post-modern society or, instead, adapt to it in terms of its strategies.

The aim of the FAIR BOOK is to present views and discussions in connection with the subjects mentioned above. We would like to dedicate the first edition in the series to the issue of the different forms of ACTIVITY observed in contemporary society, as it is a formative factor of our awareness to a degree much bigger than what it was in the past. The traditional methods of learning about the world, which historically involved a passive absorption of knowledge generated and processed by others (education, literature, the press, television, etc.), are increasingly more frequently supplemented (or even replaced) by active/interactive forms. The situation is true both in case of the real world (work, active recreation, travelling, interpersonal relations), as well as the virtual one, though, in any way, both spheres are mutually permeable. Furthermore, the scope of experience has expanded so that it now encompasses the whole world, and the speed with which one acquires and verifies information is incomparably faster these days. New social groups are constituted (such as the so-called creative class, as it has been termed by Richard Florida), there are new family or partnership models, and a different life pace (hyperactivity vs. slow life). Internet activity also comes in different forms (social media portals, blogging, information processing, music making, but also aggression, such as cyberbullying, particularly among the young). In the sphere of consumption, the activity modes are also changing (services, information, software).

These new forms either overlap or intertwine with the traditional ones, particularly that, as never before, they are carried out – together or next to each other – by representatives of different generations, from small children to people 80+. The relatively uniform model of life, which was popular just a few decades ago and which was built on the professional activity of people from 20 to 60 years of age representing two or three generations of a single family, and which was based on direct interpersonal relations and contacts as well as shared (at

least declaratively) values and a specific cultural area, has been replaced by a mosaic of attitudes, stances, activity types, objectives, etc. The situation is inevitably leading to cultural, religious, social and political conflicts. Throughout most of the 20th century, there have been design tools developed which were adequate to the problems related to this traditional model. Design should now aim at redefining its methods and the tasks standing before it.

Dr Józef Mrozek

Dr Magda Kochanowska

Faculty of Design, Academy of Fine Art in Warsaw,
Department of Design History and Theory:

Dr Monika Murawska

Faculty of New Media Art, Academy of Fine Art in Warsaw

Dr Katarzyna Kasia

Faculty of Management of Visual Culture, Academy of Fine Art
in Warsaw

KEY WORDS:

design

future

human faculties

modernisation

individual competencies

social development

society

The Functions of Design in an Increasingly Non-designable World

It is endemic in political ideologies to seek to design societies and the world at large according to their values. Major business companies also strive to design people's customs and habits to make their markets foreseeable. Modern history is full of frantic attempts to do so. But despite increasing efforts to predict and control what will happen, the world turns increasingly unpredictable. The dynamism and dialectics of globalisation, digitalisation, innovation and unforeseeable synergisms systematically increase the impotence of predictions and hollow out the possibility to design our future. In the wake of this, the ambition to control and design the apparently controllable in one's environment also increases. Hence, today, articles and physical items of all sorts, one's body and even one's mind and taste become objects of an enhanced impulse to design whatever seems designable in this increasingly un-designable world.

Lars Dencik

As a young professor in Zürich Albert Einstein finished preparing the yearly examination test for his physics students. He called for his secretary to have the questions typed out. She took the manuscript and left the office. After a while she returned clearing her throat in embarrassment: – *Herr Professor*, she said, do you realise that these are the same questions that you gave the students for their previous test last year? Einstein looked up from his desk and said: – Well, yes, *Fräulein*. *Aber ruhig* (but take it easy, young lady): I have changed the answers!

There is a highly relevant wisdom contained in this anecdote, I think. The world is constantly changing, today at a higher speed and more far-reaching than ever before. But the basic questions remain the same: Who am I in this world? How should we behave? What could be done to make the world a better place?

Such questions about identity, ethics, and development appear almost eternal. They are posed already in the Hebrew Bible and answered many times since in History – although never conclusive enough to prevent them from being posed again and again by every new generation.

The future is not what it used to be

In modern psychology, it is usually assumed that it takes 30 years for a newborn to reach personal and psychological maturity. In demography, 30 years is also the time span usually used to delimitate a generation. So please, dear reader, just pause for a few seconds and think back to the world you experienced 30 years back in time. We are now in the year 2015, so please try to remember 1985.

Think of, for example, Poland in 1985. What was the reality here 30 years ago? Communism. A country encircled by the Iron Curtain, symbolised by the harsh reality of the Berlin Wall. But there was no Internet, no laptops, no smartphones, etc. Hardly anyone had yet eaten sushi or kebab in Europe. Even fewer met hundreds of thousands of refugees from Bosnia, Iraq, Syria, Eritrea and other Arab or African countries desperately trying to escape war and massacres by risking their lives when crossing the Mediterranean Sea and walking the highways of Europe in masses to seek asylum in one or the other of the, so far, more peaceful European countries.

Still, these are everyday experiences today.¹ Could we have foreseen them? Were we just blinded by naivety not to foresee that these things would come?

Let us say we were just naive, or blinded by fatalism, lack of imagination or too locked in conventional thinking. Had we not been all of that, had we been more aware of and more sensitive to what was going on around us, would not we have been able then to predict what would come? The answer is ‘No’. Today we know a lot more

1 The first version of this article was finished in September 2015.

about 1985 than we did in 1985. But even if we now asked our best students to use all of the now accessible data about 1985, and even if we let them use all theories of economic, social, technological and political development developed since then and also all the computer power they could wish, all attempts to forecast the situation in 2015, based on whatever data and indicators we could collect about 1985, would end in failure. Not even in retrospect can a pertinent picture of the conditions we live in today be produced out of the data we now have about 1985. As a matter of fact, long-term prognostications increasingly tend to end up in a mass grave of futurological fiascos.

However we look at it, there will be changes – changes in all kinds of spheres – the technological sphere, the political sphere, the economic sphere, our private sphere, etc.

So, what about the world thirty years from now, that is 2045? Who dares to predict what life conditions will be then, socially, economically, technologically, politically and so forth? There is no way of knowing. Still, we are, for good reasons, eager to try to look forward in a bit longer perspective than till tomorrow or next year. So, let me state three things I am fairly sure of about the future.

- The future is full of surprises. I will soon elaborate on that by speaking on the invasion of ‘black swans’.
- The future will be very different from the world we live in now – but *how* it will be different is difficult to say. Again, compare with how the world looked 30 years ago, in 1985, and how one imagined the future then. Consider how different from that image the world is now! How has it become what it actually is? Well, there have certainly been many coinciding and interacting factors behind this. Anyway, we can be sure it is not due to any concerted effort by a single or collective political or social agent. The fact is that both we as individuals, and more generally also politics and organised opinions to a lesser and lesser degree have a possibility to direct or control the development around us and thus shape the conditions we are going to live in. No single agent has the power to do so. So, instead of trying in vain to execute the power we do not possess, we have to cultivate ‘the art of powerlessness’.
- Just because of our lack of ability to control how society will develop, or – which means the same – to *design* our future, we will increasingly devote ourselves to designing whatever can be designed in our everyday life, i.e. the objects around us, as well as ourselves as persons. Put in political terms: design will colonise our everyday existence.

What we are witnessing today is a continuously accelerating modernisation of modernity, which is driven mainly by three intertwined social processes: *rationalisation*, *secularisation* and *individualisation*.

- *Rationalisation* means that processes, be it production processes, the way social relationships are handled, or how everyday

mundane activities are carried out, are subsumed under a 'logic' of effectiveness and cost-benefit calculations. Among others it implies increasing merging between technology and design.

- *Secularisation* in this context means that established moral and behavioural codes, rules, and practices can be questioned. Modernisation of modernity means that anything – traditions, value systems, styles, rules of behaviour, etc. can and will continuously be put in question. Nothing is 'holy', i.e. unquestionable, which implies constant breaking of all kinds of normative rules – also with respect to how material things may look and function.
- *Individualisation* means that the individual becomes increasingly released from whatever ascribed belongings he/she has traditionally been defined through: family background, gender, birthplace, social class, ethnicity, religious affiliation and so forth. This is not to say that such factors are not salient anymore to the individual him/herself – they may very well be intensely so – what it means is that the individual in society to a lesser and lesser extent is met and treated as a representative of any of those mostly ascribed characteristics. Nor should the very formal belonging to any such collectivity be acknowledged as the criterion for how the *individual* is treated. Another term for what I refer here to is 'institutional individualism.'² On a practical level, this also implies that services, products, time-schedules, medications, experiences (e.g. TV-viewing, information-seeking, life experiences, etc.) to a growing extent will be adapted to the particular *individual* needs and preferences of persons.

One effect of the operations of these three constantly active and intertwined processes in the social machinery is that we will live in a more and more radicalised modernity.

What implications will it have for the functions of design in society?

Era of constant shifts³

Before answering that, I need to stress another central feature of the social conditions we appear to be entering today.

While it is beyond doubt that we will encounter even more changes, we also have to consider that a change in one sphere will also increasingly have repercussions in other, not immediately connected fields. A change in one field of the increasingly intertwined skein of sectors will bring calls for adaptations, i.e. changes, also in other fields.

2 Ulrich Beck & Elisabeth Beck-Gernsheim, *Institutionalized Individualism and its Social and Political Consequences*, London: Sage Publication, 2002.

3 In a previous article on the functions of design, I introduced and defined the concept 'the era of shifts'. See Lars Dencik: *Into the Era of Shifts: How everything gets designed in an increasingly non-designed world, in SHIFT: Design as Usual – Or a New Rising*, Stockholm: Arvinius Forlag, 2005.

A change, say, in technology demands and shapes new changes, say, in labour markets, which in turn demand new changes of people's lifestyle – and so it goes on nowadays at a continuously accelerating pace of change. Thus, we are entering what could be labelled *turbo* society.

Why 'turbo'?

Two parallel processes contribute to our era deserving this qualifier:

- a) developments today go turbo, i.e. proceed at an extremely high speed, and
- b) this in turn causes constant turbulence in people's everyday life.

What happens is not only a constantly accelerating pace of change. The changes also often go in unpredictable directions, which means that people have to cope with constantly new conditions that, in turn, pose new challenges and impose requirements on individuals who need to be able to live up to new demands and handle unusual social relations. It seems we have entered an era of constant shifts. Again, we can trace three intertwined factors contributing to this: *globalisation*, *digitalisation* and ever more surprising *synergisms* – actual elements of very different kind and origin combined in a complex and absolutely unexpected way.

This leads me to the presentation of the Black Swan Theory. Most of us have surely come across the sequence often referred to in textbooks on epistemology and theory of science: 'All swans are white – this is a swan – hence, it is white.' This is of course true. That is – until an absolutely unforeseen discovery of a *black* swan that overthrows the very premise of the conclusion.

'Black swan events' is a metaphor that refers to events that come as a total surprise and have major effects, and which are additionally often inappropriately rationalised *post hoc*.

To offer instances, I may refer to, e.g., the outbreak of WWI on 28 July 1914, the collapse of the Berlin Wall on 9 September 1989, the terrorist attacks in New York and Washington D.C. on 11 of September 2001, the bankruptcy of Lehman Brothers on 13 September 2008, and the subsequent worldwide financial crisis it caused, etc. Today, at the end of September 2015, we are witnessing huge crowds of refugees from the Middle East, Asia and Africa walking the high roads of Europe desperately seeking asylum here – who could have foreseen that just half a year ago?

The theory of black swan events was launched in 2007 by the Lebanese-American professor and statistician Nassim Nicholas Taleb in the book titled *The Black Swan. The Impact of the Highly Improbable*.⁴ In this book, professor Taleb elucidates the significant role of sudden, pervasive and rare events that are beyond the realm of normal expectations in social affairs, history, science, art, finance,

4 Nassim Nicholas Taleb, *The Black Swan. The Impact of the Highly Improbable*, New York: Random House, 2010.

and technology. Further, he demonstrates that there are no ways, with the use of scientific methods, to assess the probability of such events occurring and their repercussions on the human condition and on societal developments.

The Black Swan Theory points at the role of unexpected events of large magnitude and consequence and claims that such events play vastly larger roles in shaping the course of development than expected and planned occurrences. Thus, it is the totally *unplanned* and the absolutely *unexpected* that most fundamentally change the world. As the philosopher Friedrich Hegel already stated about 200 years ago: ‘The only thing we learn from history is that we learn nothing from history.’

In this perspective, the future presents itself as a flock of black swans successively landing at an ever-greater pace in our life and shaking up the established premises of our life conditions. It appears Bob Dylan got it right when he sang: ‘You always have to be prepared, but you never know for what.’

Innovation society

What will characterise the societal conditions we are entering?

As just argued, to pretend to be able to say anything of substance about the future is almost futile. However, one feature I dare to predict is a systematically increasing impotence of prognostication.

Why ‘systematically’? Because this increasing impotence of prognostication is due to neither lack of qualifications, nor stupidity or naivety – no, it is a consequence of the very conditions of globalisation and surprising synergisms we live in.

The accompanying feature is a lack of ‘order’. One might think that it is just here and now that things are in constant turbulence and that, as soon as things have settled, there will be order and predictability again.

But what is ‘order’, actually? One feature of order, as seen from the individual’s perspective, is recognisability. In this case, the new conditions one needs to cope with are already well known. Which is of course a *contradictio in adiecto*. However, if you think you recognise what you have never experienced before, you are in fact forcing novelty into already fabricated frames of reference. Another term for this is to pre-judge. To be guided by such prejudgement might give the person some cognitive comfort, but is in effect misleading. At best, it is just another self-deceptive illusion, more often a base for what professor of sociology Zygmunt Bauman in his book on *Modernity and Ambivalence*⁵ identified as a verbal or cognitive ‘rape of reality’. In reality things go on, and – as I have stressed – at an accelerating pace of change and in unforeseen directions. So we had better realise:

5 Zygmunt Bauman, *Modernity and Ambivalence*, New York: Cornell University Press, 1991.

we are systematically cut off from recognising the upcoming conditions. There will *never* be order again!

What then? Are there ways of adequately handling the fact that almost everything changes at high speed and develops in unclear directions? My suggestion is that in place of stability and recognisability we will need increased sensibility and more creativity. In short, *perception* will surface as the most profitable of human faculties in what can also be called *innovation society*.

Since one of the existential predicaments will be the one in which people increasingly have to share their life with people with whom they do not share experiences, the ability for empathy and, more generally, the ability to perceive with high sensitivity will be necessary more than ever. In order for people to communicate and interact effectively with people and conditions with which they have had no previous connections, they will need increased capacity for empathy.

New 'social grammar'

Every language that can be used for communication has an underlying grammatical structure. In order to communicate effectively, we have to follow the rules and customs of the language we speak. As native speakers, we are often not even aware that we do so.

This, *mutatis mutandis*, is true also for other means of communication than language. All social interactions have an underlying tacit *social* grammar. When interacting in recognisable, well known, stable, and orderly conditions, we [can] interact without reflecting much on the norms, codes and tacit rules that guide behaviour. But what happens when people are driven out of the well-known into the situations and conditions where the familiar social grammar is not adequate anymore? Then we are a bit like immigrants in a new culture. Codes of behaviour, tacit cultural norms and the like have to be learnt and should be practiced at best not automatically, but consciously.

In this light we should realise that entering the future we are like immigrants or even refugees. *Refugees are the avant-garde* as it was painted on a shipside in Copenhagen as far back as 1996, when Copenhagen was appointed European Capital of Culture. The social grammar of the 'old' homeland does not work in the new country and culture one has entered, and one is not yet in the position to practice the social grammar of the new country automatically.

As refugees, or the mythological wandering Jew, time and again, we will have to learn the grammar of the new social conditions and situations we are being brought into by continuous and rapid societal developments.

To sum up on this point: individuals today increasingly need to be able to perceive, and adapt to, not clearly articulated rules of a continuously changing and tacit social grammar.

How are such successive challenges to one's sense of security handled? Not so long ago in European history there were several attempts at avoiding this kind of insecurity by implementing what could be described as grand-scale social design sketches, i.e. attempts to plan and shape the world according to thoroughgoing ideological theories. We know them as Marxism or Communism and Fascism or Nazism. Political philosopher Hannah Arendt categorised such inclusive ideological theories as variations of totalitarian movements.⁶ The basic point in her analysis is that totalitarian regimes seek to dominate every aspect of everyone's life. In the final section added to the second edition of the book in 1958, she suggests that individual isolation and loneliness – compare to what I said above about the continuously increasing individuation as a feature of modernisation – are also pre-conditions for a possible totalitarian takeover.

It remains to be seen whether we will encounter anything like that. So far, we may rejoice in having witnessed the total failure of these grand-scale social design attempts on European soil – leaving behind only massive destruction (and perhaps also a punchy symbolic/heraldic aesthetic legacy). But at the same time we also face such new attempts at a totalitarian takeover, this time in the shape of Islamic Jihadism – so far mainly in the parts of the Middle East where it has already produced mass deaths and destruction and made millions of people become refugees seeking asylum also in Europe.

As time goes by and globalisation, digitalisation and ever more unforeseen synergisms become everyday realities, one should increasingly realise that the idea of designing the future is becoming obsolete. In a world in constant flux, planning is becoming more and more impossible. Instead, sensitive perception of, and adequate reaction to what is actually around us have become more and more called for.

Increasingly non-designable world

At the end of his career, Kenneth Boulding, economist and peace researcher, summed up his long experience in social science thus: 'The only law in the social sciences that remains reliable is *the iron law of irony*.'

Things tend not to turn out the way they were intended or planned. For reasons indicated above, attempts at designing future social conditions according to preconceived plans will increasingly end up as fiascos. In effect, we are approaching an increasingly non-designable world.

Grand-scale designing is becoming less and less possible to pursue successfully. What conclusions for design should be drawn from realising that? If we cannot look ahead, and if we are not guided by looking

6 Hannah Arendt, *The Origins of Totalitarianism*, New York: Schocken Books, 1951.

back – then where should we look? Look around, I suggest. Which means to sense what is around us in a highly sensitive way, to pay intense attention to and contemplate the artifacts and conditions of the material reality as well as consider what is going on in social relations and in the minds and mentality of people.

Based on that, I suggest that the mental faculty of perception, the human capacity to perceive, will turn out as the most valued and valuable of human faculties.

It was commonly said not long ago that politics is ‘the art of the possible’. The reasoning behind it was that if we can gather supporters behind our ideas, we can shape the society according to our collective will. The late Swedish Prime Minister Olof Palme was one of the leading democratic politicians who believed in this. Shortly before he was murdered while walking in a street of Stockholm in 1986, he published what became his last book, *Politik är att vilja* (‘Politics is to Want’ – my translation). One might find it a dramatically symbolic coincidence that perhaps the last, at least partly successful social reformer in the era of High Modernity published a book with that particular title just as that historic era was fading out.

It is probably more than just a coincidence that Swedish furniture producer IKEA so successfully built its now global business position at around the same time as the Swedish social democrats with Olof Palme as their leader were ruling Sweden. The slogan IKEA used to describe the very design idea they apply is ‘democratic design’, implying, of course, that they design for the people and are also particularly sensitive and responsive to their needs. By branding themselves thus, IKEA profited from the associations with the greatness of the Scandinavian welfare state model⁷ – then successful and world-renowned – but now largely gone. This popular, egalitarian and democratic model, promoting social welfare and human rights, materialised itself in the Swedish *Folkhem* (‘people’s home’ – a metaphor launched to capture the idea of the modern Swedish welfare state).

If the decades after World War II and up to about the time of the assassination of Olof Palme can be described as High Modernity, we today, 30 years later (but, of course, not because of the death of Olof Palme), live in what I have referred to above as Radicalised Modernity. It is significant that these are largely forces outside and beyond our individual or national control that affect and shape our conditions. The art of the possible has become impossible to pursue successfully. Refining strategies to mobilise people’s volition, e.g. by designing propaganda campaigns, to make people want as collectives, etc. will not do anymore. Another art must be cultivated: *the art of powerlessness*, i.e. the ability to manoeuvre flexibly and adequately in unknown and cascading waters.

7 Esping Andersen, *The Three Worlds of Welfare Capitalism*, Cambridge: Polity, 1990.

If this is an existential predicament in the innovation society we are entering, then *timing is everything* – as the slogan goes in show business – turns out to be the tactical dogma of our time.

Long-term perspectives are becoming more and more futile. ‘In the long run we are all dead’, as the great British economist John Maynard Keynes sarcastically noted about a hundred years ago. Rather than long-term perspectives, today we need more and more of the short-term agility.

If, for instance, you are about to launch a new idea or a new product, now more than ever you have to sense when it is the right time to do it. If you do it a little prematurely, the product will die before it even starts to live. If you wait a little too long, the window of opportunity might already close.

In fact, you even have to sense what people out there long for without even being aware of that; they realise that it is what they have been longing for as soon as they see it. In other words: it is necessary to perceive what is latently relevant at the present moment. With respect to launching new products and presenting new ideas, the thing is to seize the moment in the constantly fading *Zeitgeist*.

In the fashion industry, competing brands and chains, like H&M and Zara, might try to find out, for instance, when it is the right moment within the present wave of conservation and animal rights consciousness to be the first to launch, e.g. a ‘no leather’ or made of ‘only sustainably grown cotton’ collection. In a highly dynamic field, *relevance* is what matters. Heightened sensibility and increased flexibility are needed more than ever to achieve that.

It is the transient, but still, at every instance concretely present entity of *Zeitgeist* that demands momentary and at the same time precise relevance. Design has a double role: today, more than ever, design is at the same time both the prisoner and creator of *Zeitgeist*.

This has not always been so, at least not to the same degree. In order to understand the particular situation of modern design, let us look at the functions of design from a historical perspective.

Epochal design demands

What is primarily required of design to be successful in different historical epochs?

I have demarcated three historical phases of society. The first two are the well-known agrarian and industrial society. We are entering now the third phase and, in this context, I dubbed it innovation society.

In each of these historical epochs a different source of human skills turns out to be the most salient power for successful production. In agrarian society, it is mainly the human body itself, muscle strength, which counts.

In industrial society, it is rather the ability to plan, organise and calculate. Brain power plays a decisive role.

In innovation society, you need most to be very sensitive to your environment. You have to be able to sense vibrations of your ever-changing

contemporaneity and react adequately in every new situation. In other words, the mental faculty you need most is perception.

Corresponding to these epochal demands on human capacity are emphases on different aspects of design – what it should achieve to serve its purpose.

In agrarian society, the primary requirement is *functionality*. Think of a spade.

In the industrial society, the primary requirement is *efficiency*. Think of an assembly line.

In innovation society, what is primarily demanded of design is *relevance*.

Think of the continuous launching of new products and upgraded versions of what is already on the market by companies like Apple.

The kind of design matching this requirement of continuously renewed relevance could also be called *responsive design*.⁸

The two first of the three epochs I have just described correspond more or less to a well-known classification in sociology: *Gemeinschaft* und *Gesellschaft*.⁹ In *Gemeinschaft*, few people live close together, having complex relations with each other: your neighbor is not just your neighbour, he/she is also likely to be your relative, your workmate, your friend and/or enemy, etc., as it has often been the case in the villages of agrarian societies. In *Gesellschaft*, we move to big cities that have grown with industrialisation. Your neighbour is now your neighbour, your relatives live somewhere else, your workmate is just that – your workmate, your friends again are the people who you relate to because you like to be with them, regardless of whether they are neighbours, family members, workmates or have any other ascribed relation to you. Such was very often the case in the metropolises of High Modernity.

But the world does not end there – the world is moving out of High Modernity into Radicalised Modernity. What will characterise individual's life in such conditions?

Let us contemplate on some of the requirements on individuals that appear to be accentuated in what I have defined as turbo and innovation society:

- In a society where things are continuously shifting, one of the things the individual has to master is the ability to separate oneself from the ingrained habits, well-known environments and established conditions.
- Correspondingly, there is a rise in the demands on the ability to integrate oneself into new settings, to behave adequately among hitherto unknown people, to be sensitive enough to apprehend

8 This concept is used with a partly different meaning in relation to Web-design ('responsive Web-design'). In my analysis I use the concept in a more general sense.

9 Ferdinand Tönnies, *Gemeinschaft und Gesellschaft. Abhandlung des Communismus und des Socialismus als empirischer Culturformen*, Leipzig 1887.

new social codes, to master new social grammars, etc.

- At the same time, one has to be able to extract and combine in a useful way the information and experiences one can get out of being in, and shifting between, these ever-changing situations.
- And, while doing so, one still has to be able to keep one's identity, integrity and self-control.

To get a picture of a situation that fairly adequately captures these predicaments you may think of a cocktail or mix and mingle party. On the one hand, it is an intensely social situation; on the other hand, being brought together with many partly unfamiliar people that way underscores the existential loneliness one simultaneously dwells in. You are among people, interact diligently, but superficially with several people unknown to you, with whom you may share neither background nor experiences.

Therefore, it is more than just a play on words when I define this post-*Geellschaft* phase of human history as *Alleinschaft*.

***Alleinschaft* as a design predicament**

Since *Alleinschaft* may turn out as a human predicament in innovation society, it is worth trying to investigate a little more what it may imply for design.

Firstly, design to a large extent will increasingly become adapted to purely individual needs. One already speaks of, e.g. *nano-design* whereby you design materials, be it pharmaceuticals or textiles that are adapted to the specific bodily characteristics of the user. In a way, what you do is putting instructions into the materials so that they, like e.g. stem cells, produce those kinds of cells that the specific body needs, or textiles that store and give back the energy you release while e.g. jogging.

Secondly, design is focused on sorting out certain individuals. One may refer to this phenomenon as *excluding or rebuffing design*. An example of this are park benches constructed on purpose so that a homeless person cannot lie down and sleep there – such benches can increasingly be found in many urban environments, e.g. the city of Umeå in Sweden and at Kastrup Airport in Copenhagen. There are also examples of muzak designed especially to scare away vagrants, petty criminals and drug addicts – as it is used, e.g. in the waiting hall of the Copenhagen Main Railway Station. In this particular case, the musical design uses a mixture of opera arias and military march music.

There seem to be two seemingly opposite, but in fact interconnected sides of the predicament of *Alleinschaft*: on the one hand, an enhanced tendency towards *Individuation*, implying that the individual is increasingly treated by the society as just an individual person, detached from formal ties and bonds to other persons or collectives. And on the other hand, there is a corresponding urge to belong. This can be regarded as the accompanying shadow side of individuation.

It implies a reinforced longing for community, a correspondingly increasing yearning to feel that one is a part of a strong social grouping, be it a family, a nation, a race, a religious, political, cultural or artistic collective. Basically, this has to do with what is meant by identity. The word 'identity' comes from Latin and means that some attribute is shared with others who have the same attribute. Hence, 'identity' is a relation of belonging.¹⁰ For instance, being 'Polish' means that one belongs to the category of Polish citizens, defined e.g. as those who have the right to a Polish passport. Having a female identity, or Jewish identity, likewise, means that one in that particular respect is identical to others, namely those who also feel they belong to the category of women or the category of Jews. Likewise, you may have an identity as an 'artist', 'designer', 'scientist', etc. if that is a salient element of the context in which you find yourself. Identification takes place through categorisation. Any identity is simultaneously and necessarily both inclusive and exclusive.

You get your identity, you become who you are, one may say, by putting yourself into a category or by being categorised into one by others. You may, of course, belong to several categories simultaneously – being, to use the examples above, at the same time Polish, a female and a Jew.

Identities, however, are quite often contested. You may, for instance, define yourself as a Pole because you carry a Polish passport. Others may, however, disregard this fact and instead regard you as primarily e.g. a Jew or a Muslim. Any individual is always both defined by her/himself and by others. These two sides do not always correspond. Still, nobody can avoid being categorised by others if they want to have a sense of belonging.

To be a person you need an identity. To have an identity you need to belong. Alluding to a well-known socio-psychological theory of the Self,¹¹ one can word it thus: *'I need a 'we' to become truly 'me'*.

In traditional societies, individuals identify themselves and are identified by others mostly by categorisation into ascribed social categories such as family background, nationality, sex, etc. But such entities do not play the social role they used to. In turbo and innovation society, even the traditionally ascribed sense of belonging is much more relaxed and voluntary – as a matter of fact, one is today freer than ever to choose between belonging to a particular group according to one's own preferences.

This has huge repercussions for design. The fact that today these are

10 For an elaboration of the concept of 'identity' see Lars Dencik, *Transformations of Identities in Rapidly Changing Societies, in The Transformation of Modernity. Aspects of the Past, Present and Future of an Era*, ed. M. Carleheden, M. Hviid Jacobsen, Ashgate, London 2001, pp. 183–221.

11 George Herbert Mead, *Mind, Self and Society*, Chicago: University of Chicago Press, 1934.

your own choices – what you choose and how you combine it – that matter, opens up the concept of *style*. This is where design as a big business enters the picture. More than ever is the individual engaged in and responsible for ‘styling’ him/herself. Today, more than ever before you identify yourself and are identified by the style you adhere to – be it life-style, dress-style, music style, artistic style or any other style that designers today have a major influence on shaping.

An increasing number of people today use a lot of energy and other resources to stage-manage, style and design themselves, their homes and immediate environment. Previously, one was not able to change much more than perhaps one’s hairstyle. But today many revert to plastic surgery, tattooing, body building and total body makeover. And not only body – the same goes for our ‘mental make-up’. The market is flourishing with all kinds of hocus-pocus therapies, meditation and mindfulness courses, etc. that people join in an attempt to shape their inner life according to some psychological ideal.

Erlebnisgesellschaft

It is how you experience yourself, and how your environment perceives you that come to the forefront here. But not only how you perceive yourself. Virtually anything becomes assessed based on what aspect of experiences it feeds into. Take for instance potato chips. Statistics show that the sales of potato chips and similar snacks increase dramatically on Fridays compared to regular weekdays. Why is that? Could it be that our biological clock is set to activate craving for fat, salt and starch just on Friday nights? What is it that we actually buy when we buy a bag of chips? Is it the particular mix of fat, salt and starch? Is that really what we want and pay for then?

No, but these are the experiences we hope to emulate by bringing this bag home – cosiness, comfort, family togetherness, etc.

This aspect of our existence, i.e. not so much what things are *per se*, but what experiences they emulate and offer is today of such importance that it may even contribute to defining the society we live in now. There is a pertinent German term for it, *Erlebnisgesellschaft*, but no good English term yet. A poor English translation could be ‘event society’ (‘sensation society’). The point is that it is the very moment of experiencing as such, whatever the event is, that matters. It is about searching for, even chasing, experiences for the sake of experiencing.

But in innovation society you do not savour the experience for long. Soon after you have experienced something, almost regardless of what that is, you look for another experience. In innovation society everything goes turbo and there is much stronger pressure for change in all aspects of life. That is why I refer to the times we are entering now as an era of constant shifts.

How does that affect culture?

I think we are approaching a cultural situation in which what I would

label *instant culture* will become dominant. What could be meant by 'instant' in this context? I use the word 'instant' as in such expressions as e.g. instant coffee – a product that is meant for instant dissolution, but is also very evanescent. The taste might be intense, but it does not last long.

In this context, we should acknowledge that design is today a more vital and integral part of culture than ever before. To some of us this might be a quite welcome development. But then, we should also recognise that seduction, e.g. visual seduction, is one element – often even the basic element – in design. With smart and relevant design you seduce almost instantly, but soon everything is over. It is like in fashion, and also among some species of spiders: seduction, then death. When the act of seduction is over, the male spider is killed by the seductive female-spider. In fashion, the 'style' that won the public's heart in one season is dead and ugly already in the next season.

Does this mean that design is just superficial? No. Not anymore! Quite the opposite. The transition to our present historical phase has also implied a cultural transition. Things become turned inside out. In the wake of the radicalisation of modernity, the surface will assume the place of the very content of things. Increasingly, we will experience the design of an object as the very core of the object.

Think of how news and information is presented and consumed today! Rarely just as naked and crude facts. Today, they are also objects of design – presented so that they attract attention. They are made thrilling, spectacular, dramatic, funny or anything else that tickles the audience. It is that aspect, i.e. the entertaining aspect of information, that today often surfaces as really interesting. That is why news and facts, even about wars and catastrophes, are often presented and perceived as *infotainment*.

That is why political debates, such as for example the presidential campaign that is getting massive media coverage in the USA these days, are not primarily focused on the political content presented by the candidates, but rather on the very cock fight between them – because that is what is perceived as entertaining. Politics is becoming *politainment*.

The same supreme logic applies to us as individual persons. We are who and how we are – until we decide to change something in our persona or identity that is not funny or up-to-date anymore. Hence, we can also speak of *identitytainment*.

In *Erlebnisgesellschaft* design applies not only to material objects: markets, political messages as well as attitudes, personal styles and whole life-styles become subject to design nowadays.

Why is that so?

Design as substitute power

We have noted that both as individual persons and as human collectives

we can expect to have diminishing control over what will happen. Black swans will invade our lives. What can be done about that? In fact, nothing. After the collapse of the grand-scale social design efforts, people in our part of the world increasingly realise that there is nobody who possesses the power to control the world's development and to design our collective future. In the wake of that, people may at least try to increase their control over themselves as persons, as well as over the objects in our environment that modern technology makes increasingly manipulatable. And so we are doing it on a rapidly increasing scale. Anything around us is getting designed. Just think of the increasing interest in home styling, interior decoration, and also – as just mentioned – the styling of oneself as a person.

One might understand this as a kind of expanding substitute for the powerlessness we confront with respect to controlling and designing the world and future according to our wishes.

Instead of trying to practice outwardly directed macro-power of the grand-scale design, we strive to expand inwardly directed micro-power, that is the power to control by designing the objects and artifacts that surround us. Increasingly, any object and artifact around us, also the most trivial and negligible, is getting designed. But do we thereby also gain control over these objects and artifacts?

In fact, the opposite seems to be true. These are the objects we have designed that tend to take control over us! The more designed they are, the more they tend to take control over us. They become *fetishes*. By this I mean – here I quote the originator of the notion of *Warenfetischismus* ('Commodity fetishism') Karl Marx¹² – a situation in which 'products of the human brain appear as autonomous figures endowed with a life of their own, which enter into relations both with each other and with the human race.' We speak here of a special kind of power connected with fetishes.

As much as we are in control when we are designing, things that have been thoroughly designed gain the power to control us – even if we do not like to admit that. Just think of the power the paraphernalia of the fashion industry exercise over the way we dress. For instance, the compulsion to wear Converse shoes – or whatever is *à la mode* in your circle just then – if you are one of today's aspiring teenagers. Or think of how people submit to the sophisticated training equipment at the gym, or how we are controlled by our smart phones, or the extent to which the elegance and functionality of an iPad makes it almost irresistible.

The progressive and accelerating modernisation of modernity causes a growing symbiosis between design and technology. In this context, we should bear in mind that design always means balancing between optimising functionality and seeking beauty. These aspects

12 Karl Marx, *Das Kapital*, vol 1.

have often been contradictory. There has to be a trade-off between the two aspects, but still unresolved tension often remains. However, due to advanced digitalisation and the invention of new materials, today, we witness a rapprochement between these two aspects – almost a symbiosis – as in some of the above-mentioned Apple products. As a matter of fact, new technologies have set design freer than ever before. When it comes to new constructions of artifacts, from household gadgets to whole houses, design has gained the upper hand. Not because design as such has improved *per se*, but because modern hyper-technologies such as nano-technology, 3D-printers, and the availability of new flexible, but still sustainable materials allows for much more aesthetic freedom than ever before.

How free can design become? Is it not necessary to find a compromise between functionality and beauty anymore? Well, yes, but less so than before. Finding a workable compromise between the two aspects is unavoidable. Nevertheless, among some of the contemporary designers there seem to pop up some daring attempts at ‘squaring the circle’, i.e. to subordinate functionality to design, but without losing any functionality. In this way, design will not be merely the surface of the matter anymore. This transformation rather means that the surface itself becomes the very core of the objects.

In broader terms, we can speak of the generally increasing power of the visual. In this context, we may recall the well-known and extremely powerful photos of children and Nazi soldiers from the Warsaw ghetto, of children burned with napalm in the Vietnam War and, most recently, the image of the boy, Aylan Kurdi, drowned in the Mediterranean sea. The pictures that by their visual power have fundamentally changed people’s attitudes and even affected world events.

In the 1960s and 1970s, communication theorist Marshal McLuhan proclaimed: ‘The media is the message.’¹³ Today, when the surface tends to become the very core of things I think it is appropriate to paraphrase McLuhan’s statement by stating: *The Image is the Message*.

Design = the congenial art of our time

The suggestion that the image is the message clearly has a bearing on our understanding of design and its position in the contemporary innovation society / *Erlebnissgesellschaft*.

In a recent issue of the design journal *Iconeye*,¹⁴ there is an interview with the San Francisco-based designer Yves Béhar, known for distilling complicated ideas into simple, intuitive products. In this interview, he states: ‘We’re definitely entering a golden era of design . . .

13 Marshall McLuhan, *The Medium is the Message: An Inventory of Effects*, London: Penguin Books, 1967.

14 *Iconeye*, no. 148, 15.09.2015.

I'm comparing it to the early 90s, when designers were subservient vendors, versus today, where they have a much bigger influence on the world.'

Consequently, at the London Design Festival in September 2015, Béhar elaborated on the concept of *100% Design*. One may interpret this to mean that anything and everything will become designed. And totally designed.

As we have noted that the surface is increasingly becoming the core of objects, we may also note that design is turning out as the congenial art of innovation society. From that perspective, by way of conclusion, I think that we may look forward to increasingly more design in an increasingly less designable world.

KEY WORDS:

'liquid' society

individualisation

sociality

shared meanings

Re-designing Society

Contemporary 'liquid' reality is usually described as a space of choices for individuals who are to be governed in their behaviour only by their preferences. Such a description passes over our dependency on others' behaviour that produces various forms of sociality based on 'shared practical understanding' of reality. The text focuses on three most general systems of such shared understanding. The author argues that they format reality in different ways, resulting in distinct societies produced in the course of social practices.

Mirosława Marody

One of the most powerful metaphors of modern times is that of 'liquid modernity'. It was coined by Zygmunt Bauman¹ and nicely grasps a sort of formlessness that seems to be a dominant feature of the contemporary society – the society with scattered structures, connections, rules and norms, in which no clear guidelines and responsibilities for individuals exist. In sociological discourse, this type of society is usually described as structurally individualised, which means that people are no longer constrained in their activity by social or class bonds, and they can freely choose their aims and ways of behaviour.

Although the individualization hypothesis is well supported by empirical data, at first glance it seems not to fit very well our everyday experience. When we look around, we do not see the remnants of society, but institutions, forms of connection and patterns of behaviour that have a long tradition and are still used by people. We still live in national states, start families, work in firms and offices. This is all true, but all these institutions have lost their 'modern' functions, and the place which they once had in individuals' lives. The national state ceased to be the main actor on the political stage and the key point of reference for individual identification; starting a family is no longer perceived a natural duty of an adult person and there is a slim chance that we might spend our whole occupational life in just one workplace. In other words, disintegration of social structures does not mean that the old well-known institutions are simply vanishing. Rather, these institutions are no longer taken for granted and stop being elements of 'normal life', mostly due to the fact that alternative structures emerge. In consequence, however, they also cease to justify, to give good reason for these specific actions that we intend to take, since every decision can be challenged by the fact that others behave in a different way.

On the other hand, this growing, though hidden, instability of the institutional world does not mean that our life is evolving into an ocean of unlimited, individual choices. We are still dependent on others not only in our activities, but also in regard to such social 'goods' as influence, recognition or status. Therefore, we have to take into account others' habits and aspirations when choosing our aims and the course of action. Here too, however, we witness radical change. Because of the disintegration of institutional structures, also our place in society ceases to be clearly determined, and our identity is no longer defined by our social roles in groups and institutions. In other words, although we are still dependent on others, we have lost the inner knowledge of who is really important to us.

Eminent French sociologist, Alain Touraine,² describes this situation as the 'end of the social world'. According to him this means that in

1 Zygmunt Bauman, *Liquid Modernity*, Cambridge: Polity Press, 2000.

2 Alain Touraine, *After the Crisis*, Cambridge: Polity Press, 2014.

the contemporary society, characterised by the growing complexity and fragmentation of the world, it is increasingly more difficult to determine individual identities, which leads to the disappearance of social actors who may be identified by their place within social relationships, or by their shared interests, or common culture. Social actors have been replaced by non-social ones, with forces referring to certain values playing the major role. They can be conceptualised in terms of shared practical understanding of reality, an understanding which more generally orientates individual activities and organises them into social practices.³

In order to find such non-social actors, we should turn to various specialised communities which emerge in the social space, both real and virtual. We join them – for shorter or for longer – because of the similarity of lifestyles, problems we are seeking to resolve, favourite pastimes, or for any other reason. Their ideas, beliefs and images are usually partial, dispersed and, from time to time, contradictory. But taken together they are an attempt to introduce an order into the fragmented, ‘liquid’ reality. The order which has clearly axiological character, since it not only constructs the World from scattered pieces of shared experience, but also separates ‘proper’ from ‘improper’ behaviours, ‘wanted’ from ‘unwanted’ relations, ‘reasonable’ from ‘unreasonable’ aspirations.

Three types of such axiological orders organised around three leading values are now the most visible.⁴

The first one – a residual version of the modern axiological order – is still focused on economic success to be attained through competition among individuals, companies, political parties, states and the like. The set of basic rules regulating this competition in all spheres of life is derived from an idealised model of free market and this means that the activities of social actors are to a greater and greater extent subordinated to economic rules. The role of normative justifications for given actions, which were once provided by the protestant ethos, is now played by the principle of effectiveness.

The second type of axiological order is organised around the leading value of community. Borders of such communities are drawn along the lines of basic social identities: religious, ethnic, territorial, national. In this type of axiological order, particular emphasis is laid on protection of the traditional family, perceived as a kind of ‘incubator’ of community ties and values. Normative justifications for actions are found in the imperative to safeguard this community against the Others, whereby the criteria which decide on being so classified are established in the course of specific social practices.

3 Theodore R. Schatzki, ‘Introduction: Practice Theory’, in *The Practice Turn in Contemporary Theory*, ed. T. R. Schatzki, K. Knorr-Cetina, E. von Savigny, London–New York: Routledge, 2001.

4 Mirosława Marody, *Jednostka po nowoczesności. Perspektywa socjologiczna*, Warsaw: Wydawnictwo Naukowe Scholar, 2014.

Finally, the third type of axiological order is organised around the leading value of 'being yourself', that is the capability to live in line with one's inclinations and opportunities created by the ever-changing reality. Normative justifications for actions guided by so understood individualisation are provided by the notions of self-realisation and self-development. The principle of respect for lifestyles different than ours is supposed to regulate relations with other individuals, at least as long as these lifestyles do not collide too much with the one chosen by us.

In spite of radical dissimilarity among the leading values which organise these three competing axiological orders, they share two common features. Firstly, they are not based on different attitudes towards contemporary systemic institutions.⁵ Rather, they are grounded in diverse reactions to the primary feature of the post-modern society, that is advancing structural individualisation. In this sense one may say that the recognition of economic success as the leading value is followed by the acknowledgment that the process of structural individualisation is unavoidable and indisputable. Next, safeguarding the traditional forms of community may be seen as a manifestation of opposition and resistance to this process. Only the emphasis on the significance of self-realisation allows for searching for new forms of being-shared-with-others. Secondly, each of the axiological orders generates meanings of holistic character, that embrace entire human lives, not merely some of their aspects. In this sense each of these orders holds a bud of an alternative society, which is produced in the course of social practices. We can see this clearly when we look at the collective aims generated by these orders.

And so, recognition of success as the leading value leads to the economisation of social life, i.e. to formulation of aims in terms of potential benefits and losses, regardless of the sphere of activity to which given actions would pertain. This attitude dominates thinking about institutions, as well as about group practices and individual activities. This is not to say that individuals who adopt this attitude are particularly rational or effective. It is rather about an overriding orientation, in which aims, once formulated in terms of autotelic values, are now subordinated to economic categories. Presently, we can observe manifestations of such an orientation especially clearly both in the transformations of science and academia, and in the changes of sexuality – prevalence of sexual relations with 'no strings attached' is often explained by 'excessive costs' of emotional commitment.

In the case of practices stemming from adoption of community as the leading value, at first glance a radical reconstruction of the social

5 Manuel Castells, *The Power of Identity*, Oxford: Blackwell Publishers, 2002.

order appears to be the main aim. However, many social thinkers⁶ suggest that communities of this type are an inherent product of modern times, as they fully, or at least to a large extent, accept contemporary economic and technological order. What they do reject then are only cultural values, systemically supported and specific for the present. Thus, one can say that regardless of the differences in their 'ideological superstructure', such communities aim at taking over those systemic institutions, which are the gatekeepers of sources of social power. Therefore, the main aim of the practices stemming from 'communal' convictions is a redistribution of systemic resources. Obviously, more or less profound reconstruction of systemic institutions may accompany the realisation of this aim; in this sense such communities are perceived as advocating a different social order from the one systemically produced at present.

Finally, practices organised around the value of self-actualisation seem to be characterised by the propensity to protect general rights enabling free and unlimited 'being yourself', rather than by the will to construct specific social institutions organising individual activities into precise patterns. This is more than well illustrated by the reactions stirred by the attempt to introduce the ACTA agreement. However, we should note that only practices based on so defined authenticity reject the system of meanings fundamental to the systemic institutions, subordinated to the market logic. So, precisely in this case we deal with aims which have the greatest potential for building of an alternative social order. This claim is supported primarily by the fact that the efforts guided by the principle of individuation are by definition contrary to all the efforts that determine the activities of 'market society'.⁷

Writing about the three competing axiological orders I might have given the impression that there are also three corresponding communities of meaning, or, to put it in Touraine's terms – three types of non-social actors. This is not quite the case, as what I have presented here is in fact an analytical model derived from scattered motifs of public discourse, characteristics of more or less permanent communities and individual activities. What characterises contemporaneity is rather the fact that activities of individuals are to a vast extent influenced simultaneously by meanings generated by the aforementioned orders. Individual strategies employed by the majority of members of the contemporary society can be thus described by a well-known saying – they would like to 'have their cake and eat it, too', to succeed economically as well as keep the possibility to be themselves and/or to nest in a community congruent

6 Bassam Tibi, *Fundamentalizm religijny*, trans. Janusz Danecki, Warsaw: PIW, 1997; Manuel Castells, *The Power of Identity*.

7 Erich Fromm, *To Have or to Be?*, New York: Bantam Books Inc., 1981.

with their views. Although it would be possible to indicate actors most specific for a given order, we can't overlook the fact that processes of re-designing the contemporary society have to include the construction of institutions, which would channel individual activities into frames set by the leading value.

At the same time, however, it is worth bearing in mind that the competing principles of people we happen to live among cannot really be thought of as examples of 'cultural contradictions of capitalism',⁸ since each of them has a potential of generating meanings that encompass the entirety of human life and not just its individual aspects. In other words, within each of them there is the seed of a different society, brought into being through social practices.

The search for alternative forms of sociality is fostered by the growing difficulties of living in a post-modern society, and expanding possibilities for choosing new patterns of actions, connected with rapid technological development. And thus, on the one hand, we may observe the accumulation of problems called by Ulrich Beck 'side-effects' of modernisation.⁹ These problems are in fact the effects of the expansion of processes leading to the 'marketisation' of society. Among them one should mention growing economic inequalities, rising unemployment, overexploitation of nature and people leading to deterioration of quality of life, and, most of all, ever-accelerating disintegration of meanings that once gave sense to social actions. On the other hand, the embedment of the practices being a reaction to these problems in 'individualised mass-communication',¹⁰ situates them on the frontline of ongoing transformations of human life; transformations which stem from exploration of new solutions offered by the technological revolution in which we are presently participating.

8 Daniel Bell, *The Cultural Contradictions of Capitalism*, New York: Basic Books, 1976.

9 Ulrich Beck, Christoph Lau, 'Second Modernity as a Research Agenda: Theoretical and Empirical Explorations in the "Meta-change" of Modern Society', *The British Journal of Sociology*, no. 4, vol. 56, 2005, pp. 525–557.

10 Manuel Castells, *Communication Power*, Oxford–New York: Oxford University Press, 2009.

KEY WORDS:

William Morris

design history

post-work

commons

sharing economy

Global Tools

historiography

political economy

neo-liberalism

The Politics of Design in Post-work Culture

This paper explores how a critical historiography might be usefully employed in interrogating the politics of contemporary design practices, which promote post-work environments within a neo-liberal context. From William Morris's utopian novel *News from Nowhere* to the 1970s Italian Global Tools initiative, creative practitioners and writers have time and again placed existing as well as imagined future labour relations at the centre of design discourse. Considering past judgment, current debates show how civic space today has become a contested terrain on which the sharing economy seeks to re-invent the working world by dissolving the boundaries between formal and informal production around the realm of the Commons; whereas the kind of post-work fluidity most publically celebrated by Silicone Valley firms recasts 'users' as 'people' in acts of corporate appropriation that fuel a de-politicised work ethic in which notions of personal fulfilment gloss over the broader reality of exploitative employment conditions.

Alison J. Clarke

Introduction

Design history is, of course, as much a history of work as of objects; design's politics and scope are inextricably bound to those of labour and political economy. From William Morris's nineteenth-century critique of industrial alienation, through to the material feminism engendered in Schütte-Lihotzky's functionalist 'Frankfurt Kitchen', and the post-Fordist rejection of 'design labour' embraced by Radical Italian designers of the 1960s, design has moulded and contested the potential of work. As the concept of 'labour' under the rubric of neo-liberalism becomes evermore fluid (non-site specific, unbounded, socially-embedded) what is design's critical role in contesting the contemporary culture of work? As calls for dematerialised services, local cosmopolitanism, and economies of sharing transform design practice itself, can design historical precedents offer us new insights?

Future Utopias – Alternative Economies

In the closing decade of the nineteenth century, William Morris, socialist activist and instigator of the Arts and Crafts movement, published a utopian, and quasi-science fiction work titled *News From Nowhere*. First published in serial format in the British socialist newspaper *Commonwealth* (a publication representing the views of the Socialist League and founded by William Morris himself as editor in chief), *News from Nowhere* was intended to challenge the most prominent criticism of communist thinking: that of the role of labour.¹ So prescient is the book, part romantic novel, part-futurist economic treatise, that its reading should surely be an obligatory part of the curricula for all present design-related students – especially as Morris himself, the Arts and Crafts movement, and their European corollaries, have been reduced in the popular imagination to purveyors of quaint wallpaper and handcrafted anti-industrial objects. *News From Nowhere* is at once critical, speculative, didactic and unnerving in its contemporary relevance to the evolving area of post-work discourse. Morris is considered the founder of a political economic approach that positioned design at the forefront of social change; in the battle against the industrial revolution's denigration of work and perpetuation of social inequality, the quality of lives and 'things' became resolutely intertwined within the rhetorics of the Arts and Crafts movement. Beyond Morris's reputation as the chief proponent of this design movement, and the championing of the craftsperson against the onslaught of mass industrialisation's alienating affect in the aim of broader socialism, *News From Nowhere* reminds us that design has long been seen as central to alternative models of work and economies of sharing. This utopian novel extends Morris's

1 The Kelmscott Press, William Morris's art publishing venture, published *News from Nowhere* as a novel in 1892.

relevance further into the twenty-first century in light of contemporary shifts towards the re-invention of the so-called ‘sharing economy’ and post-thing debates within design theory.²

The pretext of *News from Nowhere* is the transportation of the reader to a future twenty-second century utopia (specifically, 2102) in which the last vestiges of a capitalist political economy are rendered redundant and a pastoral England is born again. Work and money are replaced by a vision of social exchange in which labour has evolved as a non-commodified entity, a pleasure inseparable from the qualitative well-being of everyday life in a society defined by collective ownership and social equality. Through the book’s fictional narrator and key protagonist, William Guest, who, having fallen asleep following an acrimonious meeting of the Socialist League, awakes to find himself transported to a future socialist utopia, Morris takes the reader on a journey through the major questions of what life in a socialist utopia might resemble.

Art, life, work and meaningful social relations thrive in a society devoid of private property or ownership; environment and landscape too are freed from the blight of industrial labour. In this vision, the distinction between thinkers and makers is replaced by a model of labour in which a weaver might also be a mathematician; formal education is abandoned in favour of tacit learning, and the cultural reproduction of knowledge in the pleasure of making perpetuated as a type of work as pleasure unrecognisable to the capitalist model: ‘children are mostly given to imitating their elders, and when they see most people about them engaged in genuinely amusing work, like house-building and street-paving, and gardening and the like, that is what they want to be doing.’³ Factories are replaced by small-scale localised ‘Banded-workshops’ (rather like maker’s collectives and pop-up fix-it initiatives today) becoming instead ‘places where people collect who want to work together.’⁴ Informal networks of cooperation and the sharing of civic space replace parliamentary democracy, with amenities closely resembling the twenty-first-century notion of ‘the Commons’.⁵ Indeed, Morris’s novel pre-empted the Commons’ key pretext of thwarting the saturation and subordination of shared life to the will of neo-liberal market, presaging the emergence of a ‘post-work’ economy.

Post-Work Utopianism or Neo-liberal Reality

There is a consensus emerging from all sides of the political spectrum that the post-work society is now undeniably upon us. But this

2 Cameron Tonkinwise, *Shared Being: Transitions to Post-Work-Personhood in the Sharing Economy*, IWSE Conference, Utrecht University, 2015.

3 William Morris, *News from Nowhere*, London: Kelmscott Press, 1892, p. 43.

4 *Ibid.*, p. 64.

5 Ann Thorpe, *Architecture and Design Versus Consumerism: How Design Activism Confronts Growth*, Abingdon–New York: Routledge, 2012.

post-work society does not resemble Morris's socialist utopia, neither the fifteen-hour working week economists and sociologists promised decades ago, nor through the liberating vision proffered by André Gorz in his millennial book and his work around the 'virtualised realities of the intangible economy'.⁶

Despite the glossy representation of the 'new times' worker, who, stripped of the traditional identities and strictures of the twentieth-century workplace, moves with stealth between sites and networks, released from defunct delineations of time and place, gender and social class, a growing body of evidence suggests 'The myth of the reflexive worker' has hidden the stark reality of neo-liberal times.⁷

To quote Derek Thompson, writing last month in a comment piece in the reputed us journal *The Atlantic*⁸, 'when [economists and technologists] look up from their spread sheets, they see automation high and low – robots in the operating room and behind the fast-food counter. They imagine self-driving cars snaking through the streets and Amazon drones dotting the sky, replacing millions of drivers, warehouse stockers, and retail workers. They observe that the capabilities of machines – already formidable – continue to expand exponentially, while our own remain the same. And they wonder: Is any job truly safe?'⁹

Unlike previous predictions of 'the end of work', that foretold of increased leisure time and the freeing up of individuals to allow for better citizenship and belonging to 'bigger societies'; there is, according to a range of experts and academic studies, every reason to believe that, to quote Thompson again, 'the ongoing triumph of capital over labor, the quiet demise of the working man [sic], and the impressive dexterity of information technology' are generating a less than a utopian world.¹⁰

In 'Four Futures: Life After Capitalism', Peter Frase, editor of the *Jacobin* magazine,¹¹ through speculating on possible futures including extremism, socialism, rentism and communism, considers the major shifts underpinning post-work and the necessity to abandon the pre-existing conflation of work, economy's production of goods, wage labour and life purpose. Similarly, 'post-workists', drawing on decades of feminist discourse around the valorisation of invisible labour, advocate the rise of the care economy, in which relationships rather

6 André Gorz, *Reclaiming Work: Beyond the Wage-Based Society*, Cambridge: Polity, 1999.

7 Will Atkinson, 'The Myth of the Reflexive Worker: Class and Work Histories in Neo-liberal Times', *Employment & Society*, no. 3, vol. 24, 2010, pp. 413–429.

8 Derek Thompson, 'A World Without Work', *The Atlantic*, 2015, <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2015/07/world-without-work/395294/>, accessed 27 November 2016.

9 Ibid.

10 Ibid.

11 Peter Frase, *Four Futures: Life After Capitalism*, London: Verso, 2015.

than work define a purposeful life; such ideas could entirely undermine conventional understandings of the role of design and innovation – as John Thackara argues in his recent book.¹²

Within design itself forewarnings of the death of practice-specific areas have littered the pages of design journals, debates, and curatorship in recent years: In a typical online posting, designer Guy Butters, reflecting on the rise of non-graphic-led website design and the complication of corporate design with the rise of social media, asks ‘Is Graphic Design Dead?’ – concluding unequivocally that ‘Graphic design companies, as we knew them, are dead.’¹³

In a recent article titled ‘The Death of “Users” and “Product Design”’, Julie Zhuo, director of product design at Facebook, declared that under a diktat from Mark Zuckerberg himself, the word ‘user’ should no longer be utilised when describing the end consumers of a design process – the word ‘people’ should be used instead. Likewise, the term ‘product design’ has fallen out of use, according to Zhou, through failing to denote effectively that ‘the best design work is not just about a product, but about creating a great experience outside of a product.’¹⁴

‘[The F]uture of design will be more and more about crafting experiences rather than products, shifting closer to the industry of service and away from the industry of manufacturing. We’re starting to see this already with more integrated platforms and simpler, less-frictioned apps (Yo, Wut), more magical and predictive experiences (Siri, Google Now), more connected objects that talk to each other to holistically make things easier (health trackers, smart watches, home appliances), and greater transformations in connecting the online to offline world (Lyft/Uber, Postmates, Tinder)... Goodbye, user. So long, product design.’¹⁵

The postwork, post-Fordist workplace in which employees are represented as active agents, fluid, mobile, connected, and are integrated in virtual and analogue spaces that encourage collaboration, discussion and dialogue (as in virtual spaces such as Dropbox, Google Drive, or Facebook, among many others, etc.) is exemplified by the vision of the corporations themselves.

The Googler Nap Pod at the visitor centre at Google, Palo Aalto, designed for the ad hoc relaxation of the company employees resembles a populist sci-fi design that would not be out of place in the early 1980s

12 John Thackara, *How to Thrive in the Next Economy: Designing Tomorrow's World Today*, London: Thames & Hudson, 2015.

13 Guy Butters, *Is Graphic Design Dead?* (2013) [blog], <http://www.guybutters.com/is-graphic-design-dead/>, accessed 10 May 2015.

14 Julie Zhuo, *The Death of ‘Users’ and ‘Product Design’*, (2014), blog *The Year of the Looking Glass*, <https://medium.com/the-year-of-the-looking-glass/the-death-of-users-and-product-design-a857f1ad2f3b>, accessed: 27 November 2016.

15 Ibid.

Disney World Epcot Centre. [→ p. 254] The idea that ‘people’ – not users – are part of the Google story is furthered by the interactive visitor board, in which the post-it note – the ultimate artifact of the creative design process – is used to allow Google people – not users – to post their own dreams and visions.

It is not a historian’s job to wearily ask ‘haven’t we seen this all before?’ – but it is the historian’s job to point out that there is a broader historiography attached to design’s relation to post-work ideas and theories that might prove fruitful in formulating and critiquing contemporary ideas regarding design’s future role. [→ p. 254]

In the early 1970s, designers engaged with a growing discourse around post-work and post-commodity culture led by feminists questioning the patriarchal relation of means to production, and unequal recognition of formal work over so-called ‘domestic’ and ‘reproductive work’, and theorists such as André Gorz advocating the demise of work and consumer culture and the rise sharing economies.

Italy in the 1970s, the nation of product design extraordinaire, turned into a ‘laboratory for new types of political activism and thinking.’¹⁶ The Italian design movement Global Tools, whose work is described in excellent detail in a new online book¹⁷, stood at the forefront of the refusals to work. ‘It is not possible to give a definition of creativity’, the architect and designer Andrea Branzi asserted in the first Global Tools Bulletin, ‘without assuming a different social reality, that is, without assuming a non-productive aim of creativity itself. The hypothesis is the ABOLITION OF WORK.’¹⁸

It is significant to observe that Kathi Week’s recent book¹⁹, like the Italian Radicals of the 1960s and 1970s, draws on theories and practices of the Italian Autonomist Marxists and their debates around work. Similarly, Week argues, in much the same way as Gorz, that in assuming work as a given aspect of society it has become ‘depoliticised’ as tied to moral cultural values, and thus removed from the realm of political critique, whereas the entire realm of value around work and worklessness needs to be re-politicised.

Conclusion

In his essay ‘The Politics of Getting a Life: Work in Capitalist Society Is a Conflicted and Contradictory Phenomenon’, Peter Frase argues that we have ‘arrive[d] at a third iteration of the work ethic in the

16 *Work and the Politics of Refusal*, 13.07.2013, <http://thedisorderofthings.com/2013/06/13/work-and-the-politics-of-refusal/>, accessed 27.11.2016.

17 *Global Tools 1973–1975*, ed. Silvia Franceschini, Valerio Borgonuovo, Istanbul: Salt, 2015.

18 Andrea Branzi, *Global Tools Bulletin 1*, Milan: Edizioni L’uomo e l’arte, 1974.

19 Kathi Week, *The Problem with Work: Feminism, Marxism, Antiwork Politics and Postwork Imaginaries*, Durham: Duke University Press, 2011.

post-industrial era, where work is now represented neither as a path to salvation nor as a road to riches, but as a source of personal identity and fulfilment. This ethic is exemplified by hip Silicon Valley firms.²⁰

As the objects, relations and meanings of design shift with the emergence of a post-work culture, design must re-examine its critical role. Re-visiting its historical relation to core ideas around the nature of work and political economy offers a crucial starting point from which design might extrapolate itself from the de-politicised 'Googlese' myths of Silicon Valley and the endless models of social innovation, and denial of the opportunities and pitfalls of a world without work.

20 Peter Frase, 'The Politics of Getting a Life: Work in Capitalist Society Is a Conflicted and Contradictory Phenomenon', *Jacobin Magazine*, 2012, <https://www.jacobinmag.com/2012/04/the-politics-of-getting-a-life/>, accessed 27 November 2016.

KEY WORDS:

design culture

economy

creative industry

Design Culture and Design Economies

Design culture, both as a mode of study and as an object, is deeply entangled in the rise of neoliberal economic systems. This lecture explains some of the ways in which each performs for the other. It also shows how they might diverge. On the one hand, it is nice to think that working with a concept of design culture we might get to better situated and socially-oriented practices. On the other, the demands of corporate intellectual property produce a constant fragmentation and privatisation of the material grounds of design culture. Are these at all reconcilable?

Guy Julier

Introduction

It has become fashionable to talk about ‘design culture’ rather than ‘design’ these days. This is hardly surprising for several reasons. Firstly, the object of design has widened so far that it is difficult to pinpoint what we might be talking about in terms of design objects in a particular case. Who would have thought, ten years ago, that behaviour or policy might be design objects. And yet, these have fallen in policy speak in many countries of late. Secondly, design culture as an object of tourism or a claim to knowledge capital has been on the rise. By this, I mean the local conjunction of creative professionals, cultural infrastructure and productive resources. This has become as important, if not more, than the products that are actually made. Thirdly, there appear to have been some qualitative changes going on that suggest that rather than design being about alienated, commodified objects, it has become incorporated into everyday life as a way of living. Just as the nineteenth century saw the rise of the visual, and thus visual culture becoming most commonplace, so have the late 20th and early 21st century seen the rise of design as a cultural medium, process and aim.

Academically speaking, we can undertake extensive, in-depth studies of the conjunctions of the economic work of design, productive processes and social practices at varying scales, alive to the role of objects and their agency in these. In turn, this could feed into political thinking wherein some form of stability is sought between these to produce an on-going ecology of the artificial.¹

Nonetheless, I want to propose that, at least currently, there is no hope of such stability. Climate change, environmental disasters, economic crises, political upheavals and social re-ordering constantly upset this hope of stability. But we do not need to just expect these. The destabilisation of design cultures is taking place all the time, not least through the processes of neoliberalisation that course through and re-course through territories. This is not just a case of the work of financiers, venture capitalists, tech start-ups. Objects are doing some of the work here as well. They have agency in that they are functioning to re-produce or facilitate certain dispositions, ways of being, forms of cognition that keep the neoliberal machine moving. In fact, they have been at work for well over 30 years – since the consolidation of neoliberalism as a distinct but heterogeneous set of economic practices.

Within this context, I want to ask, therefore, what *is* the neoliberal object? And is there a neoliberal cognitive style? How might these work on and in each other?

This essay focuses on how certain objects and processes function or have functioned to habituate their users to particular ways of being and

1 Guy Julier, Malene Leerberg, ‘Kolding – We For Design Life: Embedding a New Design Culture into Urban Regeneration’, *The Finnish Journal of Urban Studies*, no. 52(2), 2014, pp. 39–56.

acting that align with and, indeed, produce neoliberal behaviours and dispositions. This is not a brainwashing effect. It is a simple set of affects that adjust the senses to the rhythms, concerns and purposes of contemporary capitalism. Design is heavily implicated here. There are objects that give themselves over more obviously to this affective domain of neoliberal action than others. This is all part of general disciplining to a 'technology of the self.'² It is where individuals regulate their behaviour and learn acceptable forms of conduct in accordance with how best they want to be perceived within a power system.

This essay charts the emergence of a series of objects that appeared during the mid-1980s that coincided with particular socio-technological discourses. Ultimately, then, the aim of this essay is to push against any notion that economics is about abstract statistical data. Instead, it makes a case for paying greater attention to material, visual, spatial and temporal qualities of design that bear onto economic action and thinking at a most intimate and very real level.

Object Environments, Intensified Movement, Episodic Measurement

Neoliberalism and design culture are both global in their reach. And yet, by reviewing the confluence of a few objects that appeared around the consolidation of neoliberalism in the West, we can get a handle on their qualities and relationships. These changes took place in the political economy of the Thatcherite revolution and the roll-out of Reaganomics in the mid-1980s. These were hugely influential across Europe and, later, much of the rest of the world.³ This was, after all, the moment when global financial and trade systems were stripped of much of their regulatory strictures. Money and goods could henceforth flow fast and loose. Let us turn to some specific objects of that moment.

In 1986, the Nintendo Entertainment System (NES) was introduced in Europe, having been tentatively rolled out in the USA the year before and in Japan in 1983. The NES included a very advanced control system which was more ergonomic, comfortable and intuitive. Video gaming at home became a more embodied activity as compared to earlier consoles that were clunky and difficult to manage. This, combined with its graphic language, meant that games developers could design much more sophisticated, episodic games. The NES was released with Super Mario Bros which became a significant entry-level game for consumers. The NES provided home computer

- 2 **Michel Foucault, 'Technologies of the Self', in *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*, ed. Luther H. Martin, Huck Gutman, Patrick H. Hutton, Amherst: University of Massachusetts Press, 1988, pp. 17–49.**
- 3 **Stuart Hall, *The Hard Road to Renewal: Thatcherism and the Crisis of the Left*, London: Verso, 1988.**

gaming that upped the stakes in terms of bringing bodily action into the object environment of Super Mario Bros. It promised a Hall of Fame in which progress was clearly calculated. Each of its episodes would be a measurable experience. The overall game was broken down into audited parts, just like cost centres in some design consultancies had functioned at that time.⁴

In 1985, Philips introduced Magnavox, the first universal remote control that could interact with both the television set and the VCR. The spread of the use of the TV remote from the mid-1980s had serious implications on how the green-eyed monster in the corner of the room was used. While multiple cable stations and pre-recorded programmes were available, the universal remote facilitated 'grazing behaviour' and 'zapping' that in turn re-structured TV scheduling, advertising approaches and contributed to the integration of the electronics producers and entertainment corporations, such as the merger of Sony and Columbia in 1989. Again, product use became more immediate, more embodied, more about the user's agency in determining the narrative.

In 1985, the Silicon Valley company, Adobe Systems introduced the first version of the PostScript computer programming language. This meant that, in computer graphics, for the first time, text and image could be combined on one page, on-screen. Previously, these would have to be generated separately to be laboriously and literally cut and pasted onto paperboard. Secondly, it streamlined PC-to-printer communication so these no longer needed separate drivers and protocols. Most importantly, PostScript instigated 'what you see is what you get' between what was on the PC screen and what was received through the printing process. Effectively, it provided the means for desktop printing, revolutionising the entire print industry by cutting out the artisanal stage of typesetting that was carried out by printers. Printing the graphic design would be quicker and cheaper. It also meant that designers could begin to play more inventively with fonts on-screen, without the burden of specifying and explaining to a third party. Like the TV remote, new, more deeply entangled relationships between hardware and software were being forged, whereas technical and commercial barriers between these were being removed. Faster and more direct engagement between bodily action and the outcome was being fostered. Movement between creative conception (of a page layout, for example) and its realisation into print was shortened and intensified. Feedback loops of input and output were shorter.

In the mid-1980s, across Western Europe and beyond to Japan, interior design switched to a higher gear. This is most forcefully seen in the design of a number of bars, restaurants and clubs by a small but influential group of architects. One of the most renowned examples of

4 Guy Julier, *British Design Consultancy and the Creative Economy, British Design 1948-2012*, London: V&A Publications, 2012.

these was Caffè Bongo, which opened in Tokyo in 1986, designed by the British architectural design studio Branson Coates. Through its lavish and exaggerated forms, the design of this bar was like a chaotic avant-garde theatre space.⁵ As such, these became semi-immersive spaces to move through – scenographies for the night-time economy. Writing in 1988, Nigel Coates acknowledged the need ‘to reactivate the otherwise empty social stage, which television as a phenomenon (but not as a language) appeared to have forced us to abandon.’⁶

How best do we sum up these cognitive shifts of the 1980s? Words such as ‘immersion’, ‘interaction’, ‘embodiment’, ‘flow’, ‘movement’, ‘transaction’ fill the descriptive language of that period. But perhaps we could only fully work out what these shifts were if they were actually experienced in their situated, material realities.

The examples that have been discussed in this section share three qualities with different emphases. These qualities connect to a set of economic priorities and practices that were emergent at their time. These are aggregated into the following table.

QUALITY	EXAMPLE	COGNITIVE EFFECT
object environments	<ul style="list-style-type: none"> • shopping centres • narrative architecture • TV universal remotes • games consoles 	<ul style="list-style-type: none"> • new sense of embodied action where movement is ‘virtualised’ • new forms of interfaces technology – human • multidirectionality in restricted spaces
intensified movement	<ul style="list-style-type: none"> • desktop publishing 	<ul style="list-style-type: none"> • concentration of interactions • speeding up of processes
episodic measurement	<ul style="list-style-type: none"> • computer games 	<ul style="list-style-type: none"> • breaking down of tasks into measurable sections • emotionality and calculation are combined (counting becomes exciting) • multilinear narrative structures

Human-Machine Interaction

It is not coincidental that Donna Haraway published the first version of her ‘Cyborg Manifesto’ in 1985 in which she notes the loosening of the boundaries between animal and human, animal-human and machine, and the physical and non-physical. Fascinated by the economic and technological changes that were taking place and their effects on social life, including gender roles – she argued against the idea of essential properties of objects, wanting to draw more attention to how artefacts are absorbed into networks and systems which,

5 Nigel Coates, *Street Signs*, in *Design after Modernism: Beyond the Object*, ed. John Thackara, London: Thames & Hudson, 1988, pp. 95–114.

6 *Ibid.*, p. 98.

in turn, function to facilitate movement between different types of materiality, experiences or identities.⁷

Along with Haraway, several other authors were concerned, during the mid-1980s, with the relationship of artefacts to humans, in particular spurred on by how advances in digital culture were changing it. Sherry Turkle had already published a book⁸ in which she challenged the division between the physical and the social. Here the term 'interaction' appears as not something that is exclusive in terms of human-to-human communication, but also happens between the human and the machine. In this, humans get 'rewired', and their cognitive processes become adjusted to encompass the language and processes of digital technology. They become hybrid with these machines.

Similarly, Lucy Suchman argued that cognition was situated and contextual.⁹ This means that far from being fixed, it is formed in ever-changing ways according to dynamic interactions which take place between humans and their material environments. Meanwhile, Winograd and Flores¹⁰ were also concerned with the functioning of the interface. Again, they saw it as a dynamic relationship rather than a separate realm. The user is *in* it rather than a separate viewer *of* it. In this way, they were breaking away from a sense of Cartesian dualism whereby the experience of external phenomena is assumed to largely engage the mind rather than the whole body.

Apart from Haraway, these authors were primarily concerned with understanding the relationships of technological and human processes. The coincidence of their work with the kinds of developments which were described in the previous section are stunning. To push further, what kind of interactions take place if we use numeric data as in video gaming, for instance? And how does materiality function in different modes?

A Neoliberal Sensorium

If we were to turn to McLuhan's maxim that a transformation of the mind and the central nervous system takes place and that the senses get externalised in devices,¹¹ so we must turn to a more detailed understanding of what this means in terms of content of different sensorial epochs.

7 Donna Haraway, 'A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century', *Socialist Review*, no. 80, 1985.

8 Sherry Turkle, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, New York: Simon and Schuster, 1984.

9 Lucy Suchman, *Plans and Situated Actions: The Problem of Human-Machine Communication*, New York: Cambridge University Press, 1987.

10 Terry Winograd, Fernando Flores, *Understanding Computers and Cognition*, Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation, 1986.

11 Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York: McGraw-Hill, 1964.

The work of Karin Knorr Cetina engages close observation of the environments and devices used by stockbrokers, but perhaps takes the analysis closer to thinking about their affective elements. In the first instance, she shows how screens are ‘epistemic things’: they show information but also do some of the ‘thinking’; they carry knowledge but also do some of the work of interpreting that knowledge.¹² They are also always partial and unfinished, not least because the information they carry is subject to constant updating. However, in a more complex sense they are partial in that they pertain to complex networks – other computers, stock-markets, brokers and so on – whose participation in these creates an ever changing constellation that each part is responding to.¹³ They are ‘global in scope’ but ‘microstructured in character’. In other words, they are networked around the world but are highly detailed and focused in their constituent elements. Thus, they are ‘apresent’ in that they do not necessarily ‘fit’ their immediate vicinity but are connected to other nodes around the world that are equally ‘apresent’. As such, they are active in a highly refined ‘timeworld’ where temporal coordination between other stockbroking nodes is vital for their functioning.¹⁴

In a study of a wider scope, Nigel Thrift picks up on the question of the relationships between devices, space and the senses in contemporary capitalism.¹⁵ Thrift identifies the notion of ‘qualculation’ as central to everyday practices, a term developed by Callon and Law.¹⁶ This involves the qualitative assessment of phenomena through data, digital or otherwise. Thrift argues that this kind of continual assessment at every encounter is rife in modern life. Cochoy¹⁷ takes the example of pushing a trolley around a supermarket, constantly making calculations as to value-for-money versus quality. The shopping list, the trolley, information on the packaging all work as devices that contribute to this process.

- 12 Karin Knorr Cetina, Urs Bruegger, ‘The Market As an Object of Attachment: Exploring Post-social Relations in Financial Markets’, *Canadian Journal of Sociology/Cahiers canadiens de sociologie*, no. 25(2), 2000, pp. 141–168.
- 13 Karin Knorr Cetina, ‘Objectual Practice’, in *The Practice Turn in Contemporary Theory*, ed. Theodore R. Schatzki, Karin Knorr-Cetina, Eike von Savigny, London-New York: Routledge, 2001, pp. 184–196.
- 14 Karin Knorr Cetina, ‘From Pipes to Scopes: The Flow Architecture of Financial Markets’, *Distinktion: Scandinavian Journal of Social Theory* no. 4(2), 2003, pp. 7–23.
- 15 Nigel Thrift, ‘Movement-space: The Changing Domain of Thinking Resulting from the Development of New Kinds of Spatial Awareness’, *Economy and Society*, no. 33(4), 2004, pp. 582–604.
- 16 Michel Callon, John Law, ‘On Qualculation, Agency and Otherness’, *Environment and Planning D: Society and Space*, no. 23(5), 2005, pp. 717–733.
- 17 Franck Cochoy, ‘Calculation, Qualculation, Calculation: Shopping Cart Arithmetic, Equipped Cognition and the Clustered Consumer’, *Marketing Theory*, no. 8(1), 2008, pp. 15–44.

By extension, we may see this different corporeal action as part of a performance of wider economic processes. The loosening of trade and financial regulation in the 1980s implies a heightened sense of mobility. It also meant a greater sense of flexibility – which direction one might go in, what hours one might work, where one might invest financial surplus. The growth of the use of internal accounting procedures within companies where each department becomes a cost centre required to make its financial utility implies a sharper attunement to the calculation and demonstration of value.

Conclusion

This essay might have taken a different approach by selecting the macro-economic processes that shape design cultures. Or it might have looked at how design cultures are co-opted into economic frameworks such as in the promotion of creative industries as part of the ‘knowledge economy’. Instead, I wanted to focus on the actual, material effects of certain objects – how these create a certain affective domain that in turn produces neoliberal dispositions. These are, in part, concerned with speed and calculation that become embodied, but equally, function in hybrid ways between people and devices. Design culture thus becomes interconnected with design economies through these phenomena.

In doing this, I wanted to show some of the pervasiveness of neoliberalisation through objects. There is much to be said, in addition, about the role of design practice itself in this which has been radically and exhaustively re-wired over the last 30 years, just as so much of our everyday existences becomes re-wired. For the time being, suffice to say, it is as well to remember that once you understand the wiring of something, you can begin to adjust its coordinates, reverse its polarities or, watch its batteries run down. And then . . . think of alternative energy sources.

KEY WORDS:

design

leisure

labour

scripted

unscripted

time

Product(ive) Leisure: Hindering and Enhancing Leisure by Design

The challenge to design, in an age of leisure marketing, leisure destinations, and higher education degrees in leisure, is to enhance leisure without being overly deterministic. Just as Adorno cautioned that the art of giving gifts is all but lost, we are now in danger of ceding leisure to the industries that produce (and design) environments that script the escape of pressure and the pursuit of pleasure. Understanding the relationship between the scripted and the unscripted, between time as a unit of measure and time as experience, and recognising whose time and labour are entailed in shaping those experiences are prerequisites for designers addressing leisure today. For whether it is pursued socially – community gardening, playing sports – or in individual activities – reading, daydreaming – leisure is incomplete unless it allows for genuine agency and the possibilities of meandering and serendipity. Otherwise, leisure runs the risk of eliciting its nemesis: anxiety.

Susan Yelavich

Introduction

Thank you for asking me to reflect on leisure. The timing could not have been more serendipitous. When I accepted your generous invitation I was in the midst of the academic year – teaching and directing a Master’s program in Design Studies; leisure seemed a very foreign idea. But by the time I started writing this talk in July, I was on a sabbatical – and time had taken on an entirely different dimension. So too, leisure.

Suddenly, there was a different balance between the obligatory and the optional, and I understood just how conditional that relationship is. I had a glimpse of what life might be in that Valhalla called retirement, of what life might be like when you outlive your friends whether you worked for wages or not. Ironically, it took a day at the beach – time off from writing – for these thoughts to crystallise. On the left, you can see my mother (a housewife, not a wage-earner) under her umbrella. There is my lone blanket below her. On the right, are the thousands of parents and children at the very same beach, on the very same day, at the infamous Jersey Shore.¹ It is the difference between the spaces of these images, as well as the difference in my shifting perception of time, that helped me realise and internalise, what is probably just common sense by now, given the vast literature on leisure and labour, from Aristotle to Veblen to Mihaly Csikszentmihalyi. Common sense, but still worth stating. Namely, that ‘leisure’ is a type of time – free time – and that ‘leisure activity’ occurs in space, and as such is a matter of and for design. [→ P. 255]

Without that distinction, leisure would seem to be exempt from design’s interventions. The word itself implies unstructured pleasure from activities chosen and pursued at will; whereas design aims to reconfigure experiences and mediate them through systems, places, and things. Even design that positions itself as a catalyst – like a hiking trail that is more means than end – exerts a measure of control and configuration. Admittedly, there are leisure activities like yoga that do not depend on things, but even they require space, whether found or purpose-built. So, counterintuitive as it may seem, leisure is not exempt from, but rather open to, design. In fact, it may be a bit too open.

Document

The challenge to design in an age of leisure marketing, leisure destinations, even higher education degrees in leisure, is to enhance leisure without being overly deterministic. Just as Adorno cautioned that the art of giving gifts is all but lost,² we are now in danger of

1 Also the title of an American reality television series (ed. note).

2 Theodor Adorno, *Minima Moralia: Reflections on Damaged Life (1944)*, quoted in Clive Dilnot, ‘The Gift’, *Design Issues*, no. 2, vol. 9, Autumn 1993, http://www.jstor.org/stable/1511674?origin=JSTOR-pdf&seq=1#page_scan_tab_contents, accessed 26 May 2017.

ceding leisure to the industries that produce (and design) environments that script the escape of pressure. Case in point, Disney's Magic Bands. These bright-coloured bracelets not only make getting on rides faster – so you can consume more leisure in less time – but they are loaded with sensors so they know where you are during every moment of your visit to their theme parks. However, as easy as it is to target Disney for amassing data to wring more dollars out of its 'guests,' I must admit their designers do understand a critical component of leisure. When you activate them, the Magic Bands' sensors can also be used to tell Goofy just where your child is and give him the illusion of a 'surprise' appearance. It may be an illusion, but it is experienced by the child as unscripted. Now, the Magic Band is hardly a design model I want to defend. In fact, Disney is worthy of an entire lecture on what is wrong with leisure today, but I cannot compete with Banksy's Dismaland for that. Nonetheless, the brand and its parks provide a useful set up for my argument, which is this:

Understanding the relationship between the scripted and the unscripted, between time as a unit of measure and time as experience, and, crucially, recognising whose time and labour are entailed in shaping those experiences are prerequisites for designers addressing leisure today. I will argue that whether it is pursued socially – through community gardening or playing sports – or in individual activities – like reading and daydreaming – leisure is incomplete unless it allows for genuine agency and the possibilities of meandering and serendipity. Without that space for movement, leisure becomes too constricted. It runs the risk of eliciting its nemesis: anxiety. It is a short path from the lawn chair in the allotment garden – this one is in Sępólno – to the couch in front of the television cooking program. But maybe it is not inevitable, as I hope to show with a few examples of thoughtful design approaches to more open-ended forms of leisure. Not, however, before problematising leisure further, beginning with the ways in which it is co-opted toward completely other ends under the influence of politics and profit.

I want to begin with the issue of time, since leisure depends on making time. There are some, like designer Hugh Dubberly, who would say that 'making time' is, itself, a kind of systems design, as are the activities of design. But as elegant as they are, Dubberly's maps of baseball and play diagram the life out of leisure. In the words of Michel de Certeau, they inscribe a 'functionalist administrative space'. Missing are the time-outs, the errors, the accidents that occur over the course of time, be it a game with rules or not. They are as rigid as the notion of 'le weekend', with its origins in religious prescription. Originally, a day of rest – Friday for Muslims, Saturday for Jews and Sunday for Christians – the weekend came with the duty to worship. Leisure – time set aside from work – was compromised from the start.

However, such legislated concepts of leisure, which are defined in relation to work and which segregate activities done in separate places, at separate times, do not account for those who are not ‘on the clock’. In his autobiographical novel *My Struggle*, Norwegian author Karl Ove Knausgaard, a writer who is not bound by an externally-imposed regime of work, describes a period in his life when his children were young with wants and needs that did not operate on schedules either. He writes: ‘. . . when evening came and we sat down to watch a film we wanted to be entertained and it had to be with as little inconvenience as possible. It was the same with everything. I hardly read books anymore; if there was a newspaper around, I would prefer to read that. And the threshold just kept rising. It was idiotic because this life gave you nothing, it only made time pass.’³

Interestingly, one of the stock definitions of leisure is ‘passing time’. It appears along with achieving fulfilment, escaping pressure, and exercising choice.⁴ Missing from this list is any mention of the sensory, of the haptic possibilities of leisure, missing because they are relative – be it the aroma of sun block when you are half-dozing on a beach or the spray of snow when you are careening down a mountain. Clearly, extreme sports, at least before they became the stuff of Olympics, began both out of the need to escape the rules, and to sense and feel the relation of body to board to mountain more intensely. These are the very qualities – freedom and sensation – that make leisure more than passing time, and that make it fully satisfying. To cite Knausgaard again: ‘Indifference is one of the seven deadly sins, actually the greatest of them all, because it is the only one that sins against life.’⁵ If we direct this thought toward leisure, then leisure should be an affirmation of our aliveness – a state imbued with agency. And yet, so much of what is recognised as leisure is dedicated to limiting that state of agency.

In *The Emancipated Spectator*, Jacques Rancière writes that when leisure is recognised as an aesthetic pleasure – and not as a way to recharge for work – not only is it liberated from utility, but workers can escape the hierarchies of inequality that link leisure to class.⁶ I will come back to the politics of leisure a bit later, but for now I want to stay with the first part of Rancière’s thought: leisure as an

3 Karl Ove Knausgaard, *My Struggle*, Book 2, New York: Farrar, Straus and Giroux, 2014, pp. 368–369.

4 Lee N. Davis, Jerome D. Davis and Karin Hoisl, ‘Leisure Time Invention’, *Organization Science*, no. 5, vol. 24, September–October 2013, pp. 1439–1458, http://www.epip.eu/conferences/epip04/files/DAVIS_Lee.pdf, accessed 21 July 2015.

5 Karl Ove Knausgaard, p. 590.

6 Jacques Rancière, *The Emancipated Spectator*. London: Verso, 2009, p. 20. Note that while *The Emancipated Spectator* is directed toward the possibilities of art, I find it no less relevant to design, which is even more engaged with the everyday.

aesthetic activity, independent from work, and more broadly, from the forces of power.

It seems that a lot of what we are offered – and to be fair, much of what we choose to do for leisure – is usually in service of power beyond our own. Consider shopping. I imagine many of you are familiar with the film *Czech Dream*, or if not, at least with its critique. In short, two film students, working with a spectrum of designers – in fashion, product, graphics, and marketing – create and launch an ad campaign for a fake hypermarket – a place that will never exist. Shopping had, and has, become entertainment – though perhaps not as novel as it was right after 1989. Still, family after family tell the camera that they spend their free time roaming these enormous stores, not just to get bargains but also because it is what everyone likes to do together. Children are bored by walks in the forest and have to be appeased by a trip to the mall. The promise of dreams and the over-abundance of choice has now become a form of relaxation – and not just in the former Eastern bloc but all over the world. It is relaxing, however, only until the bills arrive. That is when the work of leisure takes over: balancing credit cards, managing debt, and, of course, earning more money.⁷ Arjun Appadurai made these points in 1996 in his seminal book *Modernity at Large* in a chapter devoted to the commodification of time – specifically leisure time.

Today, we do not wait for the credit card bill to arrive. We are updated all the time by our phones. The process of tracking and being tracked is an infinite loop. There are apps that let you watch your house while you are traveling. They prey on our obsession with security; their real message is this: ‘Take a vacation, but do not. Go away, but police your house while you are gone.’ As Appadurai noted some twenty years ago, the market has eradicated the line between work and leisure, to the point that there is now a phenomenon called ‘wedge leisure.’ De Certeau would call it tactical, stealing time – or in colloquial French, *la perruque*, the wig, the disguise. *La perruque* is checking a football score on the job, posting on Facebook, or any practice in which the worker ‘diverts time (not goods, since he uses only scraps) from the factory for work that is free, creative, and precisely not directed toward profit.’⁸ But even this assertion has become distorted by twenty-first century MBAS.

With apps like HeadSpace, *la perruque* has been stolen back by no less than the likes of Goldman Sachs, which maintains the health of its factory by buying subscriptions to HeadSpace for its employees.⁹

7 Arjun Appadurai, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, Public Worlds, vol. 1, Minneapolis: University of Minneapolis Press, 1996, pp. 79, 82.

8 Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life* [1984], Oakland, California University of California Press, 2011, pp. 24–26.

9 Lizzie Widdicombe, ‘The Higher Life’, *The New Yorker*, 6/12 July 2015, p. 20.

They offer it as an antidote to the stress that comes with the relentless pursuit of money and power – while still pursuing money and power. HeadSpace is really designed to keep us within ‘the fences of the neoliberal capitalist paradigm. It says, “It’s your problem, get with the program, fix your stress, and get back to work!”¹⁰ Posing as leisure, this brand of secular mindfulness is also a reductive form of meditation. Buddhist scholar David L. McMahan, critical of HeadSpace’s indifference to the ethical dimension of meditation, says, ‘It would be as if somebody went to the Catholic Church and said, “I don’t buy all this stuff about Jesus and God, but I really dig this Communion ritual. Would you just teach me how to do that bit? Oh, and I want to start a company marketing wafers.”’¹¹ HeadSpace, of course, is just the latest in a long line of therapies meant to jump start the epiphanies that come when we shift the focus of our attention.

It is hardly news that fresh ideas tend to surface when we are at rest. The issue is ‘at rest’ for whose purpose. Google knows all the effects of changing gears; their spaces are designed for it on the principle that you will work better – but also longer if there is a basketball court around. Notice that images of these spaces rarely show women, much less individual kinds of leisure like playing a piano; they are all about the virtue of the team. And when leisure is openly rationalised as virtuous, as with voluntourism, we have to wonder how far away it moves from the missionary mentality.

Far more interesting than such explicitly short-term commitments is the collaborative work of co-design fostered by Ezio Manzini and the DESIS Labs, like this one in Hong Kong, led by Yanki Lee, which addresses aging as a time of possibility – something increasingly urgent in Poland, and in the EU as a whole, where the median age is projected to increase from 38 to 52 by 2050.¹² According to sociologist Agnieszka Kozerska, the loneliness of aging is exacerbated in Poland by the fact that seniors have limited social networks and limited opportunities for company.¹³ This might be ameliorated by the kind of communal activities developed in Hong Kong. Although, a different model might also work, a more traditional model of design, one that is object-centred rather than systemic. Certainly, the Together Canes, designed by Lanzavecchia + Waiin 2012 foster mobility and increase the odds for sociability. In either case, designers working with Polish seniors have to contend with their lack of trust

10 Ibid.

11 Ibid.

12 Xavier Devictor, ‘Aging and the Economy’, *World Bank News*, 14 June 2012. <http://www.worldbank.org/en/news/opinion/2012/06/14/poland-aging-and-the-economy>, accessed 31 July 2015.

13 Agnieszka Kozerska, ‘Social Network Types Among Polish Senior Citizens and Perception of the Quality of Their Lives’, *Society, Integration, Education*, vol. IV, accessed 31 July 2015, <http://dx.doi.org/10.17770/sie2015vol4.340>, accessed 31 July 2015.

in relationships and activities outside of family. As Kozerska writes, 'Polish older adults lived most of their lives in a totalitarian country. Even though Poland has been a democratic country for over 20 years, it seems difficult to change habits.'¹⁴

But we can change the habits of designers. This is exactly what Manzini and the DESIS networks are doing – DESIS meaning Design for Social Innovation and Sustainability. In his book *Design, When Everybody Designs*, Manzini reconfigures the design process to include lay and professional voices, operating across a spectrum, which in practice is far less rigid than this graph makes it seem – unlike Hugh Dubberly's, it is less proscriptive and more schematic. Without sacrificing the particular expertise of professional and nonprofessional designers, Manzini attacks the hierarchies that Rancière finds false.

This is a dismantling process that, at least in part, can trace its roots to the counterculture of the 1960s. Roots that did not quite take, I might add. We were supposed to be the experts on leisure. Goals were passé. Careers only led to heart attacks. Needless to say, this was a very privileged perspective. If you did not have a trust fund, or were not ready to take vows of poverty, you compromised. And fashion was ready to broker the deal with leisure suits and safari suits, all made out of wrinkle-free synthetics – no ironing, no work required.

Maybe the only thing worse than compromised leisure is enforced leisure, or the kind of 'strongly suggested' leisure that is actually an oath of loyalty. Regimes of all stripes have engaged what I am going to call propagandistic leisure, and, needless to say, design played a role. The Volkswagen was the star vehicle of Nazi leisure. Mussolini's Italy organised its recreation in clubs called *Dopolavoro*. During the same period, on the eve of World War II, the U.S. – *still* not ready to engage – glorified its national parks with romantic posters. Isolationist? Perhaps. But not fascist. We had and have a different problem: capitalism. Leisure in the parks is continually under threat by the forces of development, despite the fact that, as the textbooks earnestly point out, leisure – and access to it – is protected by the US Constitution with its guarantee of the pursuit of happiness.¹⁵

While regimes of fossil fuel extraction continue to threaten the wild, urban leisure is being corrupted by powerful bands of team owners, stadium developers and *their* designers. During the last two decades, 90% of U.S. sports stadiums have been rebuilt on the dime of local taxpayers. Some \$12 billion was spent on 51 new luxury facilities between 2000 and 2010 alone, so that wealthy and healthy

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ Kathleen A Cordes, *Applications in Recreation & Leisure for Today and the Future*. Urbana: Sagamore Publishing, 2013, p. 258.

bodies can watch from private pools designed into and above the stadium bleachers.¹⁶ The rest of us are quite happy to swim in public pools.

But what of bodies and leisure? Whose bodies labour for our leisure?

If we shift our gaze from aquatic suites to hotel suites, we will no more see the bodies of housekeepers than the bodies of those who clean the stadium pool. Yet, the sore backs and invisible labour that keep hotel interiors magically perfect may not be the most egregious problem. Now there are companies who sell fleets of chambermaids and janitors like cheap cigarettes, undercutting the experienced and only slightly better-paid workers who hold these jobs now. To wit, there is a very ill-considered poster that advertises Hospitality Staff Services by picturing Lilliputian workers standing in vending machine slots. This is a company whose website claims that 'it shaves 12 percent of its clients' costs on average.'¹⁷ Clients like Hyatt and Marriott.

An alternative, which is equally misguided, is to replace human labour with robots, as was done at the Henn-Na, a theme park hotel in Nagasaki Prefecture. Shifting the labour to the guests, however, is not such a pretty picture. In fact, it looks pretty dismal. As ludicrous as the Henn-Na Hotel may seem, it is not an isolated phenomenon. It is an example of a broader kind of corporate D.I.Y. – a common practice from food courts to the kind of high-end self-service dining establishments that have you pick your own oysters for dinner. The downside is that it puts some people out of work – though I doubt the oyster industry is threatened by this kind of niche worker – the upside is that this leisure is not passive, and that these folks know how and where their food lives before they eat it. However, even this kind of active leisure, the kind that demands getting wet, is still contained within parameters. They may not be as obvious as the lines of Millie Marotta's best-selling coloring books for adults, but parameters nonetheless. This type of leisure recognises that there is a particular kind of *pleasure* in the partially scripted, be it choose your own oyster or color.

16 Allegra Kirkland, 'John Oliver Explains Why Funding of Sports Stadiums Makes No Sense At All,' *Talking Points Memo*, 13 July 2015, <http://talkingpointsmemo.com/livewire/john-oliver-sports-stadiums>, accessed 10 September 2015.

17 Dave Jamiesen, 'As Hotels Outsource Jobs, Workers Lose Hold On Living Wage,' *Huffington Post*, 24.11.2011 http://www.huffingtonpost.com/2011/08/24/-hotel-labor-living-wage-outsourcing-indianapolis_n_934667.html, accessed 17 July 2015. Note that Jamiesen writes: 'in interviews, a half-dozen HSS employees in Indianapolis claimed the agency often failed to pay them wages they were owed. Many of them are full-time workers earning \$7.25 per hour, the federal minimum wage, and taking home between \$10,000 and \$15,000 per year. The current HSS workers asked that their names not be used, for fear that they would no longer get work through the agency.'

Those of us lucky enough to love our work may have difficulty identifying anything *other* than work as pleasurable. Mihaly Csikszentmihalyi reminds us that leisure (which he calls expressive action) and work (which he calls instrumental) should be seen as interdependent, otherwise we end up with '[m]eaningless work and useless leisure'.¹⁸ In point of fact, there are numerous examples of designs that try to broker a compromise between work and leisure, some of which appeared well before we invented the weekend, well before apps invaded the office. Thomas Jefferson's Campeche Chair – or as he would have pronounced it 'Campeachy' – not only embodies Csikszentmihalyi's conflation of work and leisure, but also a kind of populist politics. To paraphrase Cybèle Gontar, for leaders like Jefferson, deliberately emulating the ancient prototype of Cincinnatus – the farmer-cum-ruler who returns to his fields, all the time resisting the temptations of hereditary monarchy – the Campeche gave rest not just to their bodies, but to their democratic souls.¹⁹ Roughly a century and a half later, Niels Diffrient, inspired by the third President of the United States and the advent of mobile technology, designed the Jefferson Chair. Produced in 1984, the year Apple released the first Macintosh personal computer, it was amazingly prescient. Both Niels and Hella Jongerius, albeit somewhat later, recognised early that digitally-driven work makes the desk entirely optional – and that if the desk could disappear, the chair could become a bed. Interestingly, at the same time that office interiors started emulating playgrounds, hospitals started to look like spas. No wonder so many working people I know fantasise about being hospitalised. It is the one place you are not expected to work – no matter how hard its architects try to emulate the wood-panelled executive office.

While I agree that life would be richer if the distinction between leisure and work disappeared – if work were the source of the refreshment we expect of leisure – I also think we will always crave the frisson of contrast between necessary and chosen activities. Moreover, what is necessary will shift over the course of a life. Leisure is not contingent on whether you are retired or whether you are working two jobs to pay the bills. The issue is how much autonomy design can afford, given that leisure and design are both relational practices.

Using the relational character of graphic design and social media, the Cloud Appreciation Society has now made cloud watching a worldwide project. However, more important than society's manifesto that clouds are not gloomy, more vital than the number of books sold, or the volume of web hits, is that the Society recognises that,

18 Mihaly Csikszentmihalyi, 'Leisure and Socialization', *Social Forces*, no. 2, vol. 60, Special Issue December 1981, Oxford University Press, pp. 332–340, <http://www.jstor.org/stable/2578438>, accessed 29 June 2015.

19 Cybèle T. Gontar, 'The American Campeche Chair', *The Magazine Antiques*, May 2009, <http://www.themagazineantiques.com/articles/the-american-campeche-chair/>, accessed 29 June 2015.

as Elaine Scarry says, beauty is de-centring. That beauty makes us think of people and things (in this case clouds) outside of ourselves.²⁰ So even when cloud watching teeters on the scripted, we have to ask whether the experience is diminished. A cynic's view is that the experience is reduced by virtue of being institutionalised – note that their annual conference at the Royal Geographic Society in London coincides with this conference. Meanwhile, the optimist sees sharing pictures of unusual clouds as an act of generosity that follows from – and does not compromise – the informal discoveries found during leisure.

As much as leisure is associated with the ad hoc – or as much as I might like it to be – it is, in fact, a state of mind that can occur in the most constructed of environments, like Peter Zumthor's *Therme Vals* – a maze of pools carved through a mountain with views of the Swiss Alps. The physical parameters of this space of leisure are strictly drawn, but the experience of swimming-as-meandering is eminently open and charged by unfamiliar shifts in scale, light, and perspective.

Even in projects like *Urban Training* where Grazione Carbone turned Milan into an informal gym, design can never totally avoid 'scripts' or what de Certeau would call strategies. This is because design happens within both the space of strategy and performativity of time. But design can imbue those scripts with possibilities by weighting them *towards* time. This is what I mean by partially-scripted leisure. The more open-ended the design, the more vital it is, because it respects and acknowledges the part of non-designers in making the world. After all, the point of *Urban Training* is not to make signage but to show the possibilities for exercise apart from paying for membership in a gym. It is also worth noting that there is a Rancièrian politics to this kind of leisure activity design, a politics of democratic access.

Another project by the collective *Cliostraat* is similarly open. Just by painting lines on the campo in Siena – including lines that intrude on building walls – the city becomes a playing field. This is not just for would-be gym rats, but for everyone from small children to the shop owners, who can kick the ball back up the incline to keep impromptu games in play.

My favourite and final example is an equally democratic but far less strenuous form of leisure. This sign juts out onto the public space of the sidewalk in my neighbourhood; and every time I go by I hold my breath for five to thirty seconds. My shoulders drop and my feelings rise. Modest in its suggestion, taking up minimal time and space, this is the most concise form of urban leisure I have ever encountered. [→ p. 255]

20 Elaine Scarry, *On Beauty and Being Just*, Princeton, NJ: Princeton University Press, 2001, p. 7.

For someone who is not inclined to join groups, play sports, but nonetheless thrives on urban energy, this project embodies something of what Rancière calls 'being together apart', offering an aesthetic space of solitude.²¹ This space of retreat and contemplation is something to be protected – within, or even apart from, the spaces of gathering and exchange.

Conclusion

So I close with a caution. As design pursues its righteous and necessary ambition to address pressing social and environmental problems, care should be taken that activities of private reflection are not castigated as elitist or antisocial. To overlook the nurturing possibilities of retreat would be as dangerous as to ignore the effects of prolonged isolation. As Knausgaard so eloquently phrased it: "Only an individual self can feel for another."²²

21 Jacques Rancière, p. 53.

22 Karl Ove Knausgaard, 'The Inexplicable: Inside the Mind of a Mass Killer', *The New Yorker*, 25 May 2015, p. 32.

KEY WORDS:

sport

sports equipment

physical fitness

design studio

kitesurfing

kite

HEADIS

TRX

Designing Sports Equipment for New Disciplines – Observations of a Designer

Designing sports equipment means, on the one hand, precision work with modern materials and technologies, and on the other — particularly in the case of nascent sports disciplines — producing simplified prototypes and fully functional products by way of utilising, for example, everyday consumer goods. An interesting example of the development of a sports discipline and its dedicated accessories is the sport of kitesurfing — one of many sports for which our studio designs equipment. Using this particular example, I will outline the development process of a new sports discipline in the article below. The second part of the article offers a comparison of kitesurfing with other young and budding sports, with the intention to provide a general overview of the process through which new disciplines and their equipment are created.

Dorota Kabała

Document

When discussing sports equipment design, the first things that come to mind are advanced technologies, high-grade materials and complex production techniques. To a large extent, these connotations are correct. The products associated with various sports disciplines have impact on the safety of the athletes, be they professionals or amateurs, and on their performance, health and comfort in training and in recreational sports activity. For that reason, design decisions often come down to a tenth of a millimetre, with the knowledge of materials and technologies playing a vital role.

For any sports discipline, we can, with some degree of precision, identify its exact genesis, the moment it was invented. Regardless of whether a given sport develops gradually over a period of time or emerges relatively quickly through, say, a single idea, its arrival is generally accompanied by the intense development of new products. When a new sport is born, its equipment is often simple, made from everyday consumer goods or through the adaptation of equipment from other sports. It is like a working prototype, fulfilling its basic function yet still leaving a broad range of possibilities to be re-engineered for better and more efficient use.

An interesting example of the development of a sports discipline and its accessories is the sport of kitesurfing – one of many disciplines for which our studio designs equipment. Using kitesurfing as an example, I will outline the development process of a new sports discipline in the article below. The second part of the article offers a comparison of kitesurfing with other young and budding sports, intended to form a general picture of the process leading to the emergence of new sports disciplines and their equipment.

Kitesurfing is today a popular sport whose current form took shape in the 1980s, but whose earliest incarnations date further back. The sport has its roots in the kites used on battlefields in the early twentieth century, called ‘war kites’, which were quickly adopted for use in meteorology and for amusement. These were box kites, constructed around a rigid three-dimensional frame. They served as an alternative to hot-air balloons for lifting people into the air, allowing them to visually survey a much larger area, to track and report back on the movements and positioning of the enemy. Even in those early days, the kites were easy to transport, lightweight, and relatively quickly assembled, all of which made them highly mobile – a quality that to this day characterises the equipment used in kitesurfing. The builder of those early kites, Samuel Franklin Cody, also foresaw their utility in areas like water-based transport and in 1903 he successfully crossed the English Channel in a small collapsible boat hitched to a kite of his own design.

Another significant precursor to kitesurfing – one entirely unrelated to Cody’s kites – was a 1950’s era pentagonal flat kite on a cross frame. Paired with water skis, this kite gave rise to a discipline in which the

user could be pulled along the surface of the water and become airborne. The 'skier' was towed on a line behind a motorboat, launching from a fixed point on land. Remaining attached to the line pulled by the boat, the user would ski on the surface of the water and take to the air while holding on to a sort of boom in the kite's structure, to which he was attached by a harness. This allowed for various kinds of acrobatics to be performed.

The person credited with the invention of kitesurfing is the Dutchman Gijsbertus Adrianus Panhuise, who in 1977 was awarded the first ever patent related to the sport. He described kitesurfing as a sport in which a surfer/pilot sails on the water atop a board similar to a surfboard, propelled by the force created by a parachute-like kite to which the user is attached. This patent was never applied commercially, though it proved to be one of the more significant developments of the seventies and eighties, at which time many enthusiasts attempted to combine various types of kites with personal watercraft like kayaks and water skis or with roller skates, ice skates and snow skis. It is worth noting that this last combination eventually gave rise to an analogous winter discipline known as snowkiting.

Proving crucial to kitesurfing's modern incarnation were a number of inventive experiments by the brothers Bruno and Dominique Legaigoux, the result of which were prototypes for inflatable box kites, eventually put into commercial production. A fundamental aspect of their kites' construction – nowadays present in the vast majority of kitesurfing kites – were airtight tubes of specific design which, when inflated, endowed the kite with an aerodynamic shape. The prototyping of these kites took place over a span of more than ten years before their introduction to the market, with the Legaigoux brothers hand-making many of them and personally testing their subsequent iterations. The commercialisation of the first kites drove further testing and the design of new constructions, leading to improvements being made. Other kitesurfing brands soon emerged, directly referencing the Legaigoux brothers' Wipika brand kites, their arrival ushering in growth to the popularity of the sport and competition among the manufacturers. When Bruno and Dominique first identified the potential for the rise of a significant new sports discipline, they thought of it as one which could partially capitalise on the great popularity of windsurfing in those days. The characteristics that they believed to be of greatest value occurred to be the same as those espoused by Samuel Franklin Cody in the early twentieth century – light weight, easy transport and relatively quick assembly. The Legaigoux brothers also envisioned kitesurfing equipment to be much more affordable than windsurfing gear.

Concurrent to those early trials with the kite construction were other experiments – conducted by enthusiasts and eventually by manufacturers – addressing issues relating to the kites' steering and safety.

The earlier two steering lines were replaced by four, new versions of the steering bar were introduced, and eventually new safety systems were devised, which allowed the user to reduce the force of the kite's pull or even to detach himself from the kite apparatus in the face of danger. To this day, the construction of the bar and other accessories is constantly evolving – different manufacturers introduce their own advancements aiming to improve ergonomics, safety, efficiency and performance.

Similarly dynamic is the season-to-season evolution of the kitesurfing board. At the time of the Legaigoux brothers' development and introduction of their early kites, water skis were often seen as the best complementary equipment, but the emergence of inflatable kite structures, with their improved steerability, led to water skis eventually being replaced by boards similar to those used in windsurfing. A key year was 2001, which saw the introduction of the board type that is most popular today, known as the twin-tip board, having two symmetrical ends without any particular nose or tail, incorporating technology borrowed from snowboard production. Since boards of this kind first hit the market, manufacturers have developed a vast range of models catering to a variety of users with different needs, taking into account the user's skill level, weight, height, boarding style, and the conditions in which they surf (e.g. the calm waters of screened artificial reservoirs or the choppy open waters of seas and oceans). Modern kitesurfing board manufacturers remain loyal to the qualities first stipulated by Cody and the Legaigoux brothers, namely light weight and ease of assembly and transport. In their boards, kites and accessories, they use ever lighter materials and create increasingly efficient constructions. Particularly noteworthy in this regard is the development and first commercial launch of the board type known as the split board, made up of two sections – one for each foot. Their defining feature renders these boards exceptionally easy to transport: while a classic twin tip board measures around 130-140 cm in length, a twin tip split board, when disassembled, comes in at nearly half that length, making it much easier to transport in a car or even on a bike, and, more importantly, allows it to be packed in standard luggage during air travel, avoiding excess baggage fees.

Today, kitesurfing equipment design means working above all with details – when our studio is hired by a manufacturer to design new solutions or improve existing ones, the design decisions often come down to tenths of a millimetre with a view not only to functionality, ergonomics, technology and materials but above all to user safety.

Kitesurfing equipment will continue to evolve with the use of ever more advanced materials and technologies. Its development up to now is interesting for a variety of reasons which make it an excellent example of how a new sport and its equipment take shape. Below, I describe several such nascent sports disciplines. In the process

of seeking out the most ideal equipment for kite-powered mobility, kitesurfing pioneers experimented with boats, kayaks, inflatable dinghies, water skis, in-line skates, ice skates, skateboards and a number of other devices borrowed directly from already existing sports. Presently, one example of a sport at roughly the same stage of development as kitesurfing was in the 1990s is the sport of snowkayaking. This sport uses equipment designed for mountain kayaking, which, as various sources indicate, has been the case since about 1991. Unlike kitesurfing, snowkayaking has yet to see the development of dedicated equipment. But, if the sport continues to gain in popularity, there is a good chance that some manufacturer will invest in developing special kayaks and paddles for snow use. Conversely, since this sport seems like an ideal complement to classic mountain kayaking, there would have to be a solid sales argument to convince users to purchase a second kayak to be used during the winter as the sport largely emerged out of a desire to make use of kayaking equipment in the off-season.

Another relatively young sport whose equipment arose out of prototypes devised from existing equipment is the sport of splitboarding. Prototype splitboards were made by sawing snowboards in half, lengthwise. The point was to enable easier and unassisted access to fresh powder, which means deviating far from the prepared runs. The board being split in two and the use of special bindings and fasteners make it possible to use it like a pair of skis to climb slopes and then to reassemble it into a snowboard for the descent. Both snowkayaking and splitboarding emerged around 1991, though in the ensuing years, the latter has progressed considerably further, which spurred the development and production of dedicated equipment. Quite intriguing is the fact that prior to the availability of boards specifically dedicated to splitboarding, there was a DIY product known as the Voile Split Kit, consisting of a set of bindings and fasteners, which let users modify any existing snowboard into a splitboard. This was in 1994, three years after the sport's inventor, Brett Kobenik, presented his prototype to Voile's founder, Mark Wariakois. It is interesting to compare the births of splitboarding and kitesurfing. Kobenik's partnership with Voile and the ensuing product launch progressed quite dynamically because the manufacturer was quick to see the potential emergence of a new sport, investing in development and bringing products to market. In the case of kitesurfing and the Legaigoux brothers' efforts, the process looked quite different: for several years they struggled to interest windsurfing equipment brands in their new discipline, ultimately failing to convince any of them. As a consequence, in 1995, a full ten years after creating their first kites, the brothers started their own brand, Wipika. It was only then, benefitting from oversaturation in the windsurfing market, that other brands began to take notice.

A sport's growth via an innovator's founding of a new brand or via collaboration with an already active manufacturer are the two scenarios which often accompany the development of a new sports discipline. A fitting example of a discipline whose pioneer launched a new brand is TRX – a fitness training system and associated set of equipment devised by the US Army soldier Randy Hetrick. TRX equipment is extremely minimalistic – two adjustable straps with handles and a mounting system allowing them to be suspended at a height of about 2.5 meters. Hetrick produced the first straps for his own use in 1997, which allowed him to stay fit anywhere he went owing to the equipment's ease of transport. In the straps and in the exercises he designed for them, Hetrick soon saw the potential for the rise of a democratic training system. He founded his company in 2004 and since then TRX has been growing and gaining in popularity throughout the world. It is suitable for a wide range of users – used by professional athletes as auxiliary training, by amateurs as a fitness regimen, and by seniors and people with disabilities as a form of rehabilitation. In my opinion, the greatest benefit of TRX is that its minimalistic equipment offers practically unlimited training possibilities. It is also worth to note its ease of transport, storage and assembly – highly-valued traits which TRX shares with a number of other relatively new disciplines.

TRX was first developed to serve the needs of one particular individual, as was HEADIS, an even younger discipline, born in 2006. This is a sport which combines elements of table tennis and soccer. It is played by competitors using their heads to bounce a medium-size ball back and forth on a ping pong table. Its inventor is a German student named René Wegner, who came upon the idea one day when he could not find a free soccer pitch to play on. His solution was to suggest using a ping pong table in the manner described above. Over the following two years, Wegner and his fellow student Felix Weins continued to refine HEADIS, which has already achieved considerable popularity in Germany. The generic ball has been replaced with a specialised one but the table remains the same as in the beginning. Interestingly, in 2014 there emerged an analogous sport called Teqball, which uses a special table with a curved surface, making it more restrictive than HEADIS on account of the need to purchase dedicated equipment but, by the same token, offering greater commercial potential for any brands investing in it. The further development of these disciplines will be interesting to observe, especially the future competition that may arise between them.

To me as a designer, the process that any new sport undergoes in its development is extremely interesting at every step. The birth of a sport and the subsequent testing of its new elements is at once a difficult and exciting process necessitating quick action, prompt decisions and fluid transition from one prototype to the next. Design work related to sports which are already firmly established, on the other

hand, entails close attention to the details and precision with a view to find the ideal proportions, stylistics, finish or materials. In designing sports equipment, our studio works on a range of projects – from experimental prototypes to very precise forms in need of finishing touches to a fraction of a millimetre – with great dedication and passion put into every step.

References

www.historicfarnborough.co.uk
www.kitehistory.com
www.completekiteboarding.com
Skiing the Skyways, A Cypress Gardens Production
www.thekiteboarder.com
www.splitboard.com
www.snowboarding.transworld.net
www.voile.com
www.mademan.com
www.trxtraining.com
www.headis.de

KEY WORDS:

Fourth Age

leisure activity

occupation

user experience

Inclusive Design

Leisure Activity in the Fourth Age

Leisure activities play an important role for health and wellbeing in the Fourth Age. Studies have shown that overall leisure seems to be a stronger factor in relation to life satisfaction in comparison with activities of daily living, even among the oldest old. Leisure activities of people in later life are very diverse and the meaning of activities also varies. In each of the activity fields associated with leisure there is room for an enhanced user experience. This is a project in itself, or rather several projects mapping the leisure experiences of people in the Fourth Age to find opportunity areas for designers of all disciplines. The future lies in environments, products and services based on genuine user research to increase the quality of life for people in the Fourth Age.

Maria Benktzon

Introduction

This presentation is about activity in the Fourth Age with focus on leisure. Leisure is typically defined as the time when you are off work or other responsibilities; time when you can do whatever you want to do. Gerontologists and occupational therapists are the two professions often involved in organising leisure activities for older people. Gerontologists use the term ‘activity’ whereas occupational therapists tend to use ‘occupation’ when describing activities associated with personal interests that define who we are.¹ I will use both terms interchangeably referring to personally meaningful activities.

Fourth Age

More and more people are active and in good health during old age as a result of greater longevity. Strengthening health and preventing illness are important strategies for healthy ageing.²

But since most forms of impairments increase with age, the disabled population grows disproportionately. People often get more than one disability at a time and the oldest old are at the limits of their functional capacity.

The experience of the oldest old, starting at the age of around 80 or 85, is different to that of the people in the Third Age and is referred to as the Fourth Age.³ The number of people in the Fourth Age is increasing:

- the oldest old are the fastest growing segment of the population in most Western countries,⁴
- the number of people aged 80 or over will quadruple,
- by 2050 the world will have almost 400 million people aged 80 years or over,⁵
- unlike other age strata the number of women far exceeds that of men in this age group.⁶

However, ‘there is no exact age when we become old’ (Bengt Winblad, Professor of Geriatric Medicine). Tullia von Sydow, a former senior member of the Swedish Parliament, once said: ‘Stop putting those

1 *American Journal of Occupational Therapy*, no. 2, vol. 55, March–April 2001, pp. 138–146. Untangling occupation and activity.

2 Public Health Agency of Sweden, 2010.

3 Paul J. Baltes, Jacqui Smith, ‘New Frontiers in the Future of Aging; from Successful Aging of the Young Old to the Dilemma of the Fourth Age’, *Gerontology*, no. 2, vol. 49, 2003, pp. 123–135; Stephen F. Barnes, *Fourth Age – The Final Years of Adulthood*, San Diego State University Interwork Institute, 2011.

4 World Population Ageing, 1950–2015, United Nations 2002; Karen Andersen-Ranberg, Inge Petersen, Jean-Marie Robine, Kaare Christensen, *First Results from the Survey of Health, Ageing and Retirement in Europe*, Mannheim: MEA, 2005, pp. 35–40.

5 10 Facts on Ageing and the Life Course, World Health Organisation, 2012.

6 Jacqui Smith, *The Fourth Age: A Period of Psychological Mortality?*, Berlin: Max Planck Institute for Human Development, 2000.

of us between 60 and 107 in the same basket thinking that we are all alike. We are all unique.' As a matter of fact, as people age they become more diverse.⁷ [→ p. 256]

Retirement: An occupational transition

Retirement means an occupational transition. The whole structure of daily life changes: meeting friends, exercising, engaging in interests and domestic activities take place mostly during the daytime throughout the week, while evenings and weekends are more focused on relaxing activities.⁸ Along with a new time structure, a slower rhythm of life is developed after retirement. Morning is the period during the day when this is most apparent.

A slower pace of life means that more time is now spent performing each occupation.⁹

Leisure as a resource for successful aging

After retirement people continue doing the things they have always enjoyed doing and leisure plays an increasingly important role.

Overall leisure seems to be a stronger factor in relation to life satisfaction in comparison with activities of daily living even among the oldest old.¹⁰ [→ p. 256]

There are innumerable leisure activities that older people do. Leisure behaviour of adults in late life is very diverse and the meaning of activities also varies.

Activity fields often associated with leisure, according to Hutchinson & Nimrod:¹¹

- leisure time physical activities (e.g. walking for pleasure),
- social activities (e.g. spending time with family and friends),
- cognitive activities (e.g. word puzzles),
- creative expressive activities (e.g. knitting), and
- passive activities (e.g. watching television).

7 Peter Laslett, *A Fresh Map of Life: The Emergence of a Third Age*, London: Weidenfeld and Nicolson, 1989.

8 Hans Jonsson, Lena Borell, Gaynor Sadlo, 'Retirement: An Occupational Transition with Consequences for Temporality, Balance and Meaning of Occupations', *Journal of Occupational Science*, no. 1, vol. 7, 2000, pp. 29–37.

9 Ibid.

10 Ingeborg Nilsson, Birgitta Bernspång, Anne G. Fisher et al., 'Occupational Engagement and Life Satisfaction in the Oldest-Old: The Umeå 85+ Study', *OTJR: Occupation, Participation and Health*, no. 4, vol. 27, 2007, Nancy Riopel Smith, Gary Kielhofner, Janet Hawkins Watts, 'The Relationships Between Volition, Activity Pattern, and Life Satisfaction in the Elderly', *The American Journal of Occupational Therapy*, no. 40, 1986, pp. 278–283.

11 Susan L. Hutchinson, Galit Nimrod, 'Leisure as a Resource for Successful Aging by Older Adults with Chronic Health Conditions', *The International Journal of Aging and Human Development*, no. 1, vol. 74, 2012, pp. 41–65.

Based on desk research and my own experiences I'll give examples of activities within these areas and their meaning for the individual, illustrated by people in the Fourth Age, ranging from 83 to 99 years of age. Emphasis is laid on what they actually do rather than what they cannot do. People with dementia are not included as this issue should be dealt with separately.

Walking for Pleasure

Being outside, breathing fresh air, coming across new things and experiencing the changing seasons means a lot to people. People in the Fourth Age spend considerably less time outside their home, compared to other groups. The most common way to keep in shape are regular walks, though not as often and not as far as before. People tend to stay closer to home and intentionally seek routes that are easily accessible or where there are benches to sit on. Physical accessibility of the nearest neighbourhood becomes even more important with age.

Wheeled zimmer frames or walkers have become a very common and important aid in Sweden and other European countries helping older or disabled people to get out and about, going shopping and seeing friends without the fear of falling. Every third Swede over 80 uses a walker. 'Walkers have become a public health boost, profitable for the community and beneficial for the soul', to quote a former official of the Swedish Handicap Institute. There is a worldwide need for adequate walking aids. [→ p. 257]

Gardening in a new way

Gardening is a popular leisure activity among older adults. In the Third Age people finally have time to devote to gardening. Whereas in the Fourth Age they may have to give up gardening or optimise their continued engagement by taking on a new role; narrowing their involvement or reducing the amount of time spent on the activity.¹²

Research shows that 'old people with chronic health conditions adopt new activities to substitute for activities they abandoned because of negative changes in their health.'¹³ By changing the nature of their engagement people are able to continue expressing their interests while using their remaining abilities in activities that are less physically challenging than before. [→ p. 257 & 258]

Exercise and socialisation

General studies on the elderly suggest that some of the most important issues are health and maintaining contact with family and friends. Many people in the Fourth Age give up physical activity due to a health decline. At the same time in a study on 'Leisure as a resource for

12 **Ibid.**

13 **Ibid.**

successful ageing'¹⁴ participants described intentionally seeking activities that would preserve or strengthen their physical or mental abilities. They described how important it was for them to incorporate active forms of leisure into their daily routines.

In the Fourth Age we lose many friends who die. The social interaction needs that we all have continue to be as important, if not more so, when we reach old age. 'Social activities provide opportunities to experience a sense of belonging and to meet people who are experiencing similar challenges.'¹⁵

In the neighbourhood of Stockholm people 90+ go to a gym class for people of their age once a week. The average age is 93 and most of the participants have never been to a gym before. The training is free and supervised by the local physician. The focus is on relaxation and socialising under the motto: 'Exercise should be fun.' [→ p. 258]

Cooking with joy

Cooking is usually seen as an ADL-activity rather than leisure. In the Fourth Age the whole meaning of cooking may change due to a decline in health or change in life circumstances.

In a study of the meaning of cooking among retired women the findings showed that: 'cohabiting women went on cooking with a sense of duty and joy as they had done before retirement as long as their health allowed them to. For widows, especially those who had recently lost their spouse, the whole meaning of cooking and eating was lost, and among these women there was a risk of a poor nutritional intake.'¹⁶ The study showed that the profound meaning of cooking is to do something for others and that the whole procedure of preparing a meal could be seen as the same as preparing a gift. [→ p. 259]

Spending time with grandchildren

People in the Fourth Age often have adult grandchildren and maybe even great-grandchildren that enrich their lives. Close contact between grandparents and their grandchildren means that the older generation has a more positive attitude to life.¹⁷

Canadian researchers have examined the ways grandparents can maintain close ties with their adult grandchildren. 'Shared leisure time allows grandchildren and their grandparents to establish common interests that, in turn, enable them to develop strong intergenerational

14 Ibid.

15 Ibid.

16 Birgitta Sidenvall, Margaretha Nydahl, Christina Fjellström, 'The Meal as a Gift – The Meaning of Cooking Among Retired Women', *Journal of Applied Gerontology*, no. 4, vol. 19, 2000, pp. 405–423.

17 Shannon Hebblethwaite, Joan Norris, 'Expressions of Generativity Through Family Leisure: Experiences of Grandparents and Adult Grandchildren', *Family Relations*, no. 1, vol. 60, 2011, pp. 121–133.

relationships,' says researcher Shannon Hebblethwaite. Occasions that typically bring generations together include vacations and holiday celebrations. Grandparents often use such get-togethers as opportunities to teach, mentor and pass on legacies. 'They share family histories, personal experiences and life lessons.'¹⁸ Being able to indulge in enjoyable activities together, continuity is crucially important for identity, both for you as an individual and for your identity as part of a group.¹⁹ [→ p. 259]

Social and cognitive activities with the use of the Internet

The Internet is a valuable resource for maintaining social ties with family and friends. Online activities may also contribute to mental health.²⁰

However, about 120 million EU citizens have never used the Internet. The situation varies across Member States. Age is the most important factor defining non-users. The impact of educational attainment is much more visible among older people.²¹ But once elderly people join the online world, digital technology often becomes an integral part of their lives.²² Besides, the Internet is an indoor activity that does not require any physical effort and can be done despite physical limitations.

Elderly people intentionally seek activities that would help them keep mentally active, like using the computer, crossword puzzles, playing cards, etc.²³ People describe challenging their brain with card games on the Internet before going to bed or solving crossword puzzles together as a way of keeping in touch, like in this story from a colleague at Verday:

'My grandfather in his place in Milan. Up until a few months, or even weeks before he died in 2014 at 92 years of age, he spent a few hours each day solving very advanced crosswords. He was doing it every day for 30 years, since his retirement. It was a social activity in its own way: my mum inherited the passion for crosswords and she would do them as well, as a sort of friendly competition with each other. This especially happened in the last 15 years, when she would be at my grandparents' almost each day, as my grandma had Alzheimer's for

18 Ibid.

19 Fenna Nes, Hans van, Jonsson, Sanne Hirschler, Tineke Abma, Dorly Deeg, 'Meanings Created in Co-occupation: Construction of a Late-Life Couple's Photo story', *Journal of Occupational Science*, no. 4, vol. 19, October 2012.

20 Stephen Ristau, 'People Do Need People: Social Interaction Boosts Brain Health in old Age', *Journal of the American Society on Aging*, no. 2, vol. 35, 2011.

21 European Commission (2012) Digital Agenda for Europe Scoreboard 2012.

22 Aaron Smith, *Older Adults and Technology Use*, Pew Research Center, 3 April 2014.

23 Susan L. Hutchinson, Galit Nimrod.

a very long time. Crosswords were very important to my grandfather, as a way to have a daily challenge and maybe a secure refuge to escape for a little while each day from the struggles he had to bear because of my grandma's illness. It was also a way for both him and my mother to have something to do and talk about with each other during those long days at home. It was a social activity as well as a way to keep in touch.' [→ p. 260]

Occupation contributing to identity

At some point, leisure may become one of the most important factors that shape a sense of identity in older adults.²⁴ The presence or absence of an engaging occupation is often the difference between the feeling that you are the same and not feeling old. Participating in an engaging occupation can thus function as an 'identity saver.'²⁵ Expressive activities like handicraft and artistic activities are good examples.

Some activities take on new importance after the onset of poor health.

To work repeatedly with your hands has a positive health effect, releasing oxytocin hormones that make you feel good. [→ p. 260]

Driving for pleasure

Many people enjoy driving a car even at an older age. Driving is an important part of staying independent. It is also about identity, self-esteem and self-confidence.

Future active seniors will be more mobile at an older age than nowadays, as the availability of driving licenses and cars heavily increase. On the other hand, age related health problems will continue to play a major role.²⁶

There is no exact age when everybody has to give up driving. Driving skills are more related to health than to age.²⁷ The natural aging process of a healthy older person does not in itself increase the risk, but some disabilities like impaired eye sight, slow reaction time etc., that are more common as we get older can make driving difficult. Mobility problems are often easier to compensate than other disabilities.

24 Heather J. Gibson, Jerome F. Singleton, *Leisure and Aging: Theory and Practice*, Portland: Human Kinetics Publishing, 2012.

25 Verena Tatzer, Fenna Van Nes, Hans Jonsson, 'Understanding the Role of Occupation in Ageing: For Life Stories of Older Viennese Women', *Journal of Occupational Science*, no. 2, vol. 19, June 2012, p. 146.

26 Birgit Karsper, Joachim Scheiner, *Leisure Mobility and Mobility Problems of Elderly People in Urban, Suburban and Rural Environment*, paper presented at the 42nd Congress of the European Regional Science Association (ERSA), August 2012.

27 NIHSeniorHealth, website developed by the National Institute on Aging (NIA) and the National Library of Medicine (NLM) both part of the National Institutes of Health (NIH).

Studies show that driving cessation is strongly associated with decreased 'out-of-home' activities.²⁸ However, it is not the car availability, which makes older persons mobile. Healthier older people frequently own a car and/or a travel card for public transport.²⁹

More home-based activities

The neighbourhood and dwelling get even more important with age.

This becomes specifically evident not least in the shift in recreational activities in favour of the in-home and passive activities, such as watching television and reading.³⁰ Although watching television is a preferred activity at times, e.g. watching a favourite program, for the most part it is viewed as a way to fill time. Leisure activities that help people to take their minds off problems also help them feel better.³¹ [→ p. 261]

Reading is the most frequently continued activity and in many cases done with even greater frequency than in the earlier stages of life.³² [→ p. 261]

Conclusions

Having worked mostly with activities and products of daily living like eating, drinking, personal care etc., I was surprised to find how important leisure activities were for identity, a sense of belonging and meaningfulness in life.

Preparing for this presentation has also been an eye-opener in relation to my own aging mother. It has helped me see the meaning for her in the leisure activities that she can still perform and that may be very small and simple things.

In each of the activity fields associated with leisure, there is room for enhanced user experiences. This is a project in itself, or rather several projects, mapping the leisure experiences of people in the Fourth Age, to find opportunity areas for designers of all disciplines. The future lies in environments, products and services based on genuine user research. People still want to be involved in decisions about their lives, no matter how old they are.

Designing for people in the Fourth Age means designing for diversity. As people age, they become more diverse as individual life-courses

28 Richard A. Marottoli, Carlos F. Mendes de Leon, Thomas A. Glass, Christianna S. Williams, Leo M. Cooney Lisa F. Berkman, 'Consequences of Driving Cessation. Decreased Out-of-Home Activity Levels', *Journal of Gerontology*, no. 6, vol. 55, November 2000, pp. 334–340.

29 Joachim Scheiner, 'Does the car make elderly people happy and mobile? Settlement structures, car availability and leisure mobility of the elderly', *EJTIR*, no. 2, 2006, vol. 6, pp. 151–172.

30 Ibid.

31 Susan L. Hutchinson, Galit Nimrod.

32 Ibid; Merril Silverstein, Marti G. Parker, 'Leisure Activities and Quality of Life among the Oldest Old in Sweden', *Research on Aging*, no. 24, 2002, pp. 528–546.

give rise to divergent experiences, interests, activities and capabilities.³³ The oldest old are also more diverse in terms of health than the youngest old.³⁴

The ultimate goal is to increase the quality of life for people in the Fourth Age using an inclusive design approach, taking into account the common impairments within the target group as the core assumption for research and innovation within Leisure.

33 Peter Laslett.

34 Merrill Silverstein, Marti G. Parker.

KEY WORDS:

social design

universal designing

design for all

scientific operationism

Victor Papanek

DIY

About Social Design. Designing for Us

In this lecture, I present my views on social design. The presentation begins with several points which I believe to be the essence of design work and which constitute a kind of ethos to serve as a starting point for deliberation on product design as well as the creation of one's environment in a broader context. Arising in the presentation are topics like: the Bauhaus curriculum, the anthropomorphic shapes of Henry Dreyfuss, the educational program of the Ulm School, and the work of the A&E Design studio and Ergonomi Design Gruppen. I also discuss the work of Buckminster Fuller, Krzysztof Wodiczko and the IDEO studio, as well as the publications of Victor Papanek and Victor Margolin. I end with the conclusion that ergonomics and human-oriented design can go hand in hand with minimalism, endowing a product with a timeless quality. Citing the ideas of Thomas Maldonado, I believe that industrial design ought to embrace every aspect of the human environment. In the second part of the presentation, I focus on my own work in the area of social design.

Robert Pludra

For the FAIR DESIGN conference, I was asked to deliver a lecture on social design because I had produced a doctoral thesis on the subject three years before. At the time, I was working as a designer and had been teaching at the Academy of Fine Arts in Warsaw for about 5 years. The topic being a very broad one and my lecture being limited to 15 minutes, I decided to offer my personal point of view on the subject instead of taking a general approach. As I perused my dissertation in preparation for the lecture (and it had been a couple of years since I last looked at it), the passage of time allowed me to see how my views on social design are inseparably linked with my thoughts on design as a whole and its role in shaping our reality. Hence, I decided to begin my presentation by evoking several points which, to me, are what design is all about. I see them as a sort of ethos serving as a starting point in thinking about product design and about the creation of one's environment in a broader context.

First, I presented a schematic illustration of the educational program of the Bauhaus. The diagram shows how, already then, design was being treated as a meeting point of various disciplines and how designers straddled the fields of art and technology.¹

Henry Dreyfuss was probably the first person to do a lot of things that seem obvious to us today. He based his designs on anthropomorphic patterns. His Joe and Josephine drawings – that was what he called his templates for the average human form, which served as the foundation for his design work – have since joined the canon of design.²

Compared to the Bauhaus, the Ulm School was even more multi-dimensional and further oriented towards the various aspects of human life and surroundings. Their purely occupational classes, traditionally encompassing product design juxtaposed with architecture, are integrated with philosophical, economic, sociological and other concerns which engender a broader perspective in one's approach to design. In his definition of design, Thomas Maldonado, one of the founders of the Ulm School, points out that industrial design should embrace all aspects of the human environment.³

An interesting take on the matter was reflected in the work of A&E Design, a studio from Sweden, who were the first to address people with impairments. Since their design work takes into consideration all aspects of the human environment, they thus fit in perfectly with the aforementioned tendency. Some even more famous designs of this kind have come out of Ergonomi Design Gruppen.⁴ Many of the

1 Elżbieta Grabska, *Artyści o sztuce. Od Van Gogha do Picassa*, Warsaw: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1963, pp. 432–443.

2 Henry Dreyfuss, *Designing for People*, New York: Allworth Press, 2012; source: <http://idsa.org/henry-dreyfuss>, accessed 26.05.2017.

3 *Sztuka świata*, Warsaw: Arkady, 1996.

4 They are an icon in the design world and on that day they meant even more to me since my lecture was to be given with the studio's founder, Maria Bengtson, in the audience.

products that EDG have designed over the last four decades are proof that ergonomics and human-oriented design can go hand in hand with minimalism, endowing a product with a timeless quality.⁵

What particularly delights and fascinates me in the designer's trade are the chance to operate at the intersection of multiple disciplines and the necessity for constant professional growth. To me, one of design's most interesting sides lies in its relationship with science, which was so characteristic of the work of Buckminster Fuller. Even though he is not a legend of product design, he reminds me to look for inspiration in the sciences rather than in the work of other designers.⁶

Such a shorthand introduction enabled me to build a certain context for dealing with the subject of social design. While I was writing my dissertation, the resource which proved most valuable to me was Victor's Papanek's *Design for the Real World*.⁷ Despite the book's contentious nature, it is worth keeping in mind as a reminder not to get carried away with the consumeristic side of design.

Victor Margolin, whose lectures seek to identify the interdependencies between design and democracy, was a guest at our inauguration lecture several years ago, and I could not omit him in my speech on the phenomena shaping my approach to design.⁸

Also, speaking on social design at the Academy of Fine Arts in Warsaw, I cannot fail to mention the work of Krzysztof Wodiczko.⁹ The industrial designer, regularly practicing his craft, eventually turned to creating objects that bridge industrial design and art, ones that carried a message and commented on a variety of social issues. One of his most high-profile works, the *Homeless Vehicle*, may not offer a solution to the problem of homelessness but it certainly provokes discussion.

The point form list concludes with David Kelly, the head of the IDEO studio. He is the originator of the Human Centered Design idea, yet another concept for turning the attention of design back to the needs of the user.¹⁰

All of these ideas were a foundation and source of inspiration for me in

5 <http://veryday.com/>, accessed 26 May 2017.

6 Yunn Chii Wong, *The Geodesic Works of Richard Buckminster Fuller, 1948–1968 (The Universe as a Home of Man)*, PhD diss., Massachusetts Institute of Technology, Department of Architecture, Cambridge, Mass. 1999.

7 Victor Papanek, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Chicago: Chicago Review Press, 2005.

8 Victor Margolin, *Democracy and Design in a Troubled World*, CMU School of Design Lecture Series, Breed Hall 2012; <http://vimeo.com/51090940>, accessed 26 May 2017.

9 *Krzysztof Wodiczko. Sztuka publiczna*, ed. Piotr Rypson, Warsaw: Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle, 1995.

10 David Kelley, *Human-centered Design*, https://www.ted.com/talks/david_kelley_on_human_centered_design, accessed 26 May 2017.

my own projects. The presentation of my own activity in the field of social design begins with my cooperation with a Warsaw-based coil spring maker in Próżna street. I first came upon him a few years ago when I was looking for a certain atypical spring. My search brought me to a basement workshop in Próżna street which has been in business continuously since the 1940s. The proprietor, Janusz, had lost the race with technology and could not compete with modern machinery and online catalogues offering all sorts of cheap and easily available parts. Talking with Janusz, my fellow designers and I put together an exhibition showcasing tradesmen of his kind, people possessing unique skills but unable to stay afloat in the face of stiff competition. We worked together with tradesmen and artisans to create a collection of products dedicated to these experts, with special attention to the technologies they wield and the unique skills they possess. My contribution was a lamp in which, unlike in typical lamps, the spring is not just one of many inconspicuous parts but rather the product's defining element. The exhibition was titled *Professionals. Stories of Vanishing Trades* and was held at the Castle of Art and Enterprise in Cieszyn in February 2013.

Some of my projects bear direct references to the work of Victor Papanek. The barrel chair I designed in collaboration with Jakub Sobiepanek made use of chemical barrels which we got for free because it is too expensive for companies to send the empty ones back. The idea behind the project was to create a product in which the barrel was rendered useful even when empty without compromising its recyclability. The wedge chair was a project inspired by the DIY approach, which we applied to the present reality. The premise is that it is a product that anyone can make themselves by sending a file to a CNC router. Meanwhile, Dom Kultury Zrób to sam [Culture Centre DIY], made in collaboration with Gosia Rygalik, is an open source manual for building a collection of furniture for a culture centre.

There is so much data out there suggesting that populations are getting older and it is hard to ignore that fact in your design approach when you set out to create the environment around you. For that reason, I took part in several projects carried out together with seniors and in partnership with an NGO called Towarzystwo Inicjatyw Twórczych 'e'. Collectively, we put together a concept that responded to the needs of intergenerational cooperation. That experience compelled me and some of my fellow designers to create a design group specifically catering to people with impairments. It was not a purely altruistic initiative; of course, we were also thinking about ourselves and our future growth as young designers. We began our work by 'stalking' our target group and taking pictures of older people we saw on the street in normal, everyday situations. Later, we tested our new solutions by creating models and checking their functionality. And thanks to the help of our friends in Kraków, we were able to fast-forward to the future using an 'old-age suit'.

At the end of my presentation, I talked about PP2, the design basics studio I run at the academy with Prof. Wojciech Małolepszy. Each year we give students a topic from the field of social design. In the last few years, we focused on homes for people with various kinds of disabilities. In the last year before my lecture, the students worked with their own grandparents, some of them moving in with them for a few days and others choosing to rely on interviewing them and taking notes. The material they gathered then served as the starting point for the work of the whole group. The outcome were concepts for solutions dedicated to people of the older generation. Staying on the subject of intergenerational cooperation, I added that, as a member of the teaching staff of the Faculty of Design at the Academy of Fine Arts in Warsaw, I have the chance to be part of an intergenerational research and development team.

In this way, I very succinctly listed off the things that are most important to me in my design work. It was not a complete story on social design throughout history, nor a presentation of the work being done around the world today. But I hope that my lecture might be something of a spark setting off the interest of students attending the conference and a pretext for verifying my work with more experienced design practitioners and theoreticians.

Cultural Intervention in the Public Sphere through HUG: Articulating Social Exclusion

How can art in general, and design in particular, critically contribute to social change? This paper examines the cultural intervention in the public sphere in Wrocław, Poland, through the project HUG carried out over three months in 2015. Drawing on the Habermasian concept of the public sphere and Charles Taylor's notion of social imagery to articulate the specificity of Poland's problematic attitudes towards difference, we demonstrate how this participatory cultural intervention opens a safe space of lifeworld for a human encounter, in which empathy and understanding have a potential for naming exclusion and transforming identities.

**Ewa Sidorenko
Karina Marusińska**

We begin this paper with a brief outline of the project HUG carried out as part of the Bridge Builders programme for the European Capital of Culture, Wrocław 2016, inviting young people to develop artistic performances on twenty-six bridges of the city. HUG is a multidimensional, interdisciplinary project dealing with the problem of social exclusion. Situated at the intersection of sociology, anthropology, ethnography, cultural animation, it aims at examining the way in which art and design can contribute towards social change. All the preparations and work took place between April and June 2015. The plan involved stopping people on the street and asking them the following question: 'Have you been affected by the problem of social exclusion?' Each person also had the opportunity to leave their handprint in porcelain clay, which was later fired in a kiln. The imprints have thus become permanent and formed a hand-rail of one of the Wrocław bridges. What was particular about this cultural intervention was that it did not enter the public space as a ready-made installation, but instead it was a collaborative effort of the artists and the public. This co-creation was made possible through a simple yet subversive encounter in the street, started with a conversation and challenging the functionality of the public space. [→ p. 250]

Public sphere in Poland

Before examining the impact of HUG in Wrocław, it is helpful to clarify the concept of the public sphere. Our use of the term follows a reading of the Habermasian normative sense of the public sphere and Charles Taylor's¹ notion of social imagery. Normatively, the public sphere is a space for a rational, open and inclusive discussion about public matters, crucial for the functioning of democracy. Communication is key to this process yet, as Habermas has argued extensively, conditions for open communication enabling communities to address and solve problems have been radically transformed by the mid-twentieth century under late capitalism. The transformed public sphere is unable to offer much beyond a re-production of the instrumental logic of capital and political interests. This renders communities disempowered and deprived of democratic voices.² However affected by the distortions of communication, we argue that the public sphere is productive in articulating (dominant) collective narratives about societies. Whilst the public sphere is no longer open and democratically functional, it remains the place where society imagines itself and generates its social imagery,³ a collective self-identity.

- 1 Charles Taylor, *Modern Social Imaginaries*, Durham-London: Duke University Press, 2004.
- 2 Jürgen Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere*, Cambridge: Polity Press, 1989.
- 3 Charles Taylor.

According to Habermas, language is inherently social and rational. However, the distortions of communication effected by late capitalism have shifted the democratic potential of the public sphere to communicative action as such. Communicative action seeks mutual understanding and consensus and is a medium operating within lifeworld, the sphere of life unaffected by money and markets. Communicative action is able to erect a metaphorical dam against the colonisation by the system with its domination through instrumental rationality of money and markets. It is through communicative action that social identities are formed.

As argued elsewhere,⁴ the experience of communism and anti-communist opposition left the Poland's post-1989 public sphere and the lifeworld in a partly colonised form, hence the limited possibility of an emergence of diverse identities and interests. Two processes are worth highlighting here:

De-structuration: despite the actual existence of objective marks of difference, interest-conscious social agents were absent. There were women without gender identity or politics, working class people without class identity or politics, some ethnic minorities without any articulation of their identities, etc. Poland's social imagery⁵ constructed the society as a homogenous entity. At the same time, the process of re-traditionalisation constructed 'tradition' as essential for collective identities and as a site of political struggle. This process, which transferred the political action towards a battle over symbols, was useful for both the regime and the opposition.

The outcome was that the dominant collective identity in Poland was 'we, the Nation'. In such a discourse, it was very difficult to articulate other types of identities. Expressing particular identities and interests seemed divisive. Furthermore, national interests and national identity were seen as sacred and were essentialised. The dominance of the national identity over other identities has had the effect of the lack of political representation of economic interest after 1989, no legitimate left wing resistance to neo-liberalism and ineffective articulation of economic and social vulnerability despite new insecurities and emerging inequalities. Moreover, the neo-liberal transformation was welcomed as a rational answer to communism and as being in the national interest.

Since 1989, Poland's social imagery has been undergoing the fragmentation of national unity with the emergence of new visible social identities, such as those expressed through feminism, LGBT, Jewish

4 Ewa Sidorenko, *Neo-liberalism after Communism: Constructing a Sociological Account of the Political Space of Post-1989 Poland*, Goldsmiths College, University of London, 1998 unpublished doctoral thesis; eadem, *Which Way to Poland? Re-emerging from Romantic unity w/ M.R. Myant, Terry Cox, Reinventing Poland. Economic and Political Transformation and Evolving National Identity*, London–New York: Routledge, 2008.

5 Charles Taylor.

identity, atheist and environmental campaigns, or by the Roma communities. At the same time, there has been an ongoing backlash against this fragmentation. The new identities are seen as a threat to Polishness, and are constructed as 'the other'. The backlash has taken many forms: mobilisation of Polishness and patriotism, anti-gay marches, anti-emigration campaigns, anti-feminist campaigns by the Church, and most recently, a large wave of xenophobic, racist and islamophobic voices in response to the refugee crisis.

Despite the actual fragmentation of the dominant identity within social imagery, there is still an inadequate representation of exclusion and of those experiencing marginalisation. The losers in the new social order find themselves attracted to the familiar emotional narratives of patriotic belonging and exclusion. Only angry nationalism offers the possibility to articulate resistance to globalised neoliberalism.

Consequently, there is a deficit of trust in the elites on the one hand (politicians, old intelligentsia and, increasingly, the Church), and a deficit of solidarity with the marginalised (e.g. striking farmers, and, most recently, with migrants or refugees). What all this shows is that the scope of communicative action, the space of open and rational debate, appears reduced and progressively colonised by the system (presently capitalist, instrumental and rational) and its contradictions. The lifeworld of mutual understanding excludes the other. Solidarity is in short supply and, as Ivan Krastev⁶ has recently written, there is a deficit of compassion there.

HUG: the project

Having set out the cultural context in which an articulation of difference and exclusion remains difficult in Poland, we now turn to HUG which is seen here as a critical creative intervention in the public sphere. The plan for the project was for a large number of people to leave an imprint of their hands on a small, handle-size piece of porcelain. While squeezing the porcelain clay, people told their stories of exclusion, which were recorded with their consent. Afterwards, the fired pieces of porcelain were all joined and installed as a railing on the Opatowicka Lock. Originally, the idea was to approach people considered vulnerable, but the project soon extended its scope. With an open smile and kind eyes, the project's author approached any willing members of the public. She was accompanied by a small team with a rather intimidating kit: a video camera and a large gun-like microphone. A sociologist might not have got away with this! Each encounter proved to be a unique experience of breaking ordinary barriers between people. Each resulted in sharing intimacy and in accepting stories without judgement. The film made as part

6 Ivan Krastev, 'Eastern Europe's Compassion Deficit', *New York Times*, 8.09.2015, http://www.nytimes.com/2015/09/09/opinion/eastern-europes-compassion-deficit-refugees-migrants.html?_r=0, accessed on 11 May 2015.

of the project⁷ gives further insight into those meetings. The final installation, a beautiful white banister on the lock, became a long solid structure one could lean on despite its fragility and vulnerability. The narrow architecture of the place compels the passers-by to acknowledge and accommodate the other approaching from the opposite direction. Our co-existence on the lock makes it inevitable for us to make enough space. To hold on to the banister is to symbolically shake hands with the excluded.

The process: communication

Despite its undisputed aesthetic qualities, the project does not reside only in its installation on the bridge. HUG is an interactive experience of meeting another human being, inviting them to become the co-creators of art in the public space and to search for a new form of expressing difficult social relations. The project is about communication – it is itself a communication. Its communicative power rests in the structure of the human encounter from which all learn something. The artists learn about the lives of the participants, their intimate stories, and the speakers learn how to name their experience. They learn what it is like to be heard. Some may have never experienced it before, others may experience it rarely. In the project author's field notes we read:

'I have never realised that contemporary world suffers from such a deficit of listeners in the old 'analogue' form of the immediate contact with another human being and of an encounter in the real. I have witnessed an enormous need to be heard.'

Drawing on Dewey,⁸ Mattern writes: 'The communicative significance of art extends beyond its textual meaning to include the active work that is ongoing in a social context in which its meanings are created, contested, and changed; and to include the social relationships and practices that swirl around the art piece.'⁹ This could not be more relevant in a participatory community art project – HUG begins as a disruption of rituals of civil indifference,¹⁰ starting from a non-threatening gaze, through pretending that 'I don't see you', to having a conversation. It then opens up the space of liminality, the state which is 'in-between', a time and space of fluidity, a separation from everyday life and a symbolic threshold where ordinary social order is suspended and the social status is changed. Inside liminality, everyday social categories and hierarchies disappear. It is possible to reach out to a stranger with whom we now feel a human affinity. That moment of liminality of the encounter with a stranger

7 <https://www.youtube.com/watch?v=LrosiORsPLI>.

8 John Dewey, *Art as Experience (1934)*, New York: Wideview/Perigee Books, 1980.

9 Mark Mattern, 'John Dewey, Art and Public Life', *The Journal of Politics*, no. 1, vol. 61, 1999, Chicago: University of Chicago Press, p. 58.

10 Anthony Giddens, *Modernity and Self Identity*, Cambridge: Polity 1991.

is what creates an opportunity for transformation, a moment of resistance to oppression. It can be seen as inserting lifeworld into the otherwise public space regulated by fear or routine.¹¹ That liminal encounter is based on communicative action, to use Habermasian terms. The objective of the meeting is to reach understanding, to arrive at a consensus. The purpose of HUG was to open up a space for an authentic expression of subjective experience and, most importantly, to give people a voice. Being given a voice means having permission and a platform from which to articulate one's difference without ridicule or rejection. The point is not to assess validity, take opinion polls or test that experience against a rigid, scientifically defined concept.

HUG disrupts the routine expectations of the public space so as to enable both the participants and artists to create meaning together, and to reclaim the narratives about themselves generated by the oppressive social and economic relationships. This disruption is productive because through communicative action an opportunity of creating meaning together emerges. It happens because of, as Mattern argues: 'the active work that is ongoing in a social context in which its meanings are created.'¹²

Touching porcelain

This act of communication, seen from the Habermasian point of view as a speech act aiming at understanding and solidarity, also has a tactile dimension. The intention is not to give someone a hug, which would be possible in a different culture. In Poland, strangers do not usually hug each other. Touching in this project is mediated through the resistant, yet pliable raw porcelain clay; both hard and soft at the same time, it is open to any possibility. The physicality of the encounter offers a sense of power which speaks of vulnerability, leaving a unique mark which bears witness to the voice. It expresses a hidden strength of the person leaving the imprint – their courage to articulate their own marginality. At this moment, like the concept of social exclusion, the porcelain retains its weight and volume, yet through the social encounter of interpretation and reconstruction it acquires a new identity.

In the project author's field notes we read: 'It's been interesting to observe people's reactions to the material. Normally associated with luxury, porcelain was literally and metaphorically within reach. There was curiosity about how the material would react to one's hand, how hard it was, how precise the imprint would be . . . that's what people were attracted to. That brief moment of touching may have evoked childhood memories of playing with plasticine, which

11 Victor Turner, *Dramas, Fields, and Metaphors. Symbolic Action in Human Society*, New York: Cornell University Press, 1974.

12 Mark Mattern.

was easy to mould and to control its shape . . . as opposed to the realities of adult life. Porcelain is also often associated with splendid dinner sets, kept and displayed at prime places in houses, often beyond reach for most. It evokes ideas of heirlooms passed down from generation to generation and used only during important family occasions. Perhaps that was why some people felt a sense of aggrandisement, as if they were entrusted with something valuable (as we learnt from feedback). Ordinarily, we are expected to be very careful when handling porcelain, but here, the participants found out they could do anything they wanted to it. They could mark their presence which would become permanent, and which others would be able to see and touch.'

The product: 250 porcelain imprints

Once the porcelain is fired and hardened, the story represented by the hand imprint cannot be denied; its firmness is an authentic voice, offering resistance to oppressive political structures and narratives. The imprints can be seen as subjectiv(ised) objects representing the disempowered. The material object is a symbol of solidarity with the 'other', and it encourages negotiation with the diverse reality. It becomes a challenge to the hegemonic discourse of neo-liberalism and nationalism. In its singularity, the imprint draws attention to the fragmentation of identities into vulnerable privatised selves, often abandoned by the system in their attempt to find space in the new capitalist social order. Being with other equal, yet unique imprints, it testifies to the emergence of a new type of community. Thus, indirectly, following both Habermas and Dewey, HUG as an activist art intervention could be seen as a contribution to community development. What is significant, however, is the shift away from the traditional, or even modernist sense of community, in which a sense of belonging is premised on similarity of either 'essence' (traditionality) or ideology (modernity). Each story is unique but valid, so their singularities, differences, but also the equality with the others testify to an emergence of a new type of community: one which Jean-Luc Nancy characterises as, being-with (singular plural).¹³

The cultural intervention of HUG in the public sphere provokes multiple micro-effects. In the way in which the project touches the discomfort of social exclusion, HUG is a form of cleansing, a form of therapy. It also levels power relations and co-creates a story and shared memory. As an authentic voice of the excluded is articulated, their own narrative is reclaimed. The situation which HUG carves out within the public space is, to use the Habermasian term, lifeworld: the setting for developing social identities. Thus HUG, as

13 Jean-Luc Nancy, *Being Singular Plural*, Stanford: Stanford University Press, 2000.

a participatory intervention in the public space, has a potential to contest identities, give individuals a voice because, as Mattern argued after Dewey: 'art is partly constitutive of citizen identity and capacity, and it offers potential avenues for participation in the public life of a democracy.'¹⁴

Three separate subjectivities are referred to in this paper: the researcher (and author of the paper); the artist, designer (project author and the author of the paper), co-creator of the project (person imprinting their hand in porcelain).

14 Mark Mattern, p. 56.

Fairly and Queerly: De-construction as a Method in Design

Despite today's increasing visibility of non-normative gender roles and sexualities, the predominating design world still shapes and governs bodies through heteronormative codes. Although queer theory has stimulated ground-breaking discussions around such issues, design has yet to ask itself what kind of material, spatial, visual and virtual productions and thinking it can offer us other than heteronormative, white, upper-class, Anglo-Saxon and Eurocentric ones. Drawing from queer theory, in this paper, I will firstly present the existing relations between gender, identity and design. Secondly, I will underline the activities of designing and queering as modes of doing and undoing. Then, in lieu of conclusions, I will propose how the queer idea of de-construction can be used as a method and activity in design to rearticulate sexed and gendered corporealities for socio-political utopian 'fairness'.

Designed bodies, [hetero]normative corporealities

When we consider the issue of ‘fairness’, as one of the most uncanny, ambiguous and critical notions of the contemporary societies in crisis, we can see that humanity has yet a long way to go to reach its definition of ‘treating people equally without favouritism or discrimination.’¹ The world remains a place where bodies that do not conform to the demands of [hetero]normative judgements are still oppressed, controlled and ruled under the guise of liberalism, freedom and equality. Within the structures of interwoven power relations, I argue that design does not only function as a material representation and embodiment of such normativities, but also reinforces, reproduces and reiterates them. Thus, it begets social exclusion and otherness through its material, artifactual, visual, spatial, virtual and discursive modes of production as in how one looks (i.e. with fabricated physical appearances, attires, garments, accessories), what one possesses (i.e. commodities, equipment, goods), where one belongs to (i.e. environments, sites, spaces) and what one connects to (i.e. flows of events, online actions). Such design patterns that construct material identity and shape personal and social space² are inevitably connected to socially and politically constructed corporealities and identities including gender, sexuality and sexual orientation.

Whilst design theory, practice and criticism – especially under the categories of socially and politically engaged design, critical design, speculative design and design activism in recent decades – have been dealing with the issue of unfairness, disadvantaged groups and unprivileged populations, design still lacks a significant gender and sexuality critique that is pivotal in discriminatory power structures. Despite the growing feminist design scholarship since the late 80s and studies connecting design and related areas such as architecture,³ visual arts,⁴ fashion/textile design⁵ and crafts,⁶ there

- 1 Definition of ‘fair’ in Oxford Dictionary, retrieved from <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/fair>, accessed 17 January 2017.
- 2 Adam Geczy, Vicki Karaminas, *Queer Style*, London– New York: Bloomsbury, 2013.
- 3 Katarina Bonnevier, *Behind Straight Curtains: Towards A Queer Feminist Theory of Architecture*, Doctoral Thesis, KTH School of Architecture and the Built Environment, Stockholm 2007; Beatriz Preciado, *Pornotopia: An Essay on Playboy’s Architecture & Biopolitics*, New York: Zone Books, 2014.
- 4 Zach Blas, ‘Queer Darkness’, in *Depletion Design: A Glossary of Network Ecologies | Theory on Demand*, no. 8, ed. Carolin Wiedemann, Soenke Zehle, Amsterdam: Institute for Network Cultures, 2012, pp. 127–132.
- 5 *A Queer History of Fashion: From the Closet to the Catwalk*, ed. Valerie Steele, New York: Yale University Press, 2013; Adam Geczy, Vicky Karaminas; Maja Gunn, *Body Acts Queer*, Doctoral Thesis, Studies In Artistic Research, University Of Borås, 2015.
- 6 L. J. Roberts, ‘Put Your Thing Down, Flip It, and Reverse It: Reimagining Craft Identities Using Tactics of Queer Theory’, in *Extra/Ordinary: Craft and Contemporary Art*, ed. M. E. Buszek, Durham: Duke University Press, 2011.

is yet to be a seminal queer perspective *from within* the design field that could bring about radical and transgressive thinking and making, as well as helping designers to disrupt hegemonic systems with their own tools.⁷

Furthermore, while an important gender and sexuality discourse can underpin the normative thinking through and in design artefacts⁸ and show how form-giving operates as norm-giving,⁹ a more comprehensive intersectional approach, especially in design criticism, is needed in order to understand all forms of oppression interlaced with gender, such as race, ethnicity, class, religion and ability and so forth.¹⁰ In this way, queer position and its unmediated alliance with design activity – as another agent of discrimination, stigmatisation, marginalisation or normalisation – can be better scrutinised and subverted with other forms of activity.

[Un]Doing design activity

Defining *design activity* as a materially dynamic process of norm-making, one can see its correlation with gender, sexuality and miscellaneous forms of identity production as an active construction. Likewise, it can be recalled how, according to gender performativity theory, gender and identity are built through a constant repetition of doing as an *activity of performing* the self and aligning that self with certain biological and anatomical essentialism.¹¹ Similarly, when it comes to sexuality, it is bewildering how a very intimate and personal *sexual activity* – sexual intercourse, emotional affair or physical proximity – assigns one's sexual orientation and causes a world-wide aggression

- 7 This claim is not to underestimate some feminist design practices (i.e. Female Interaction, Femme-den), critical and speculative design projects regarding gender identity (i.e. Menstruation Machine by Sputniko!) and queer approach to design theory (i.e. Manifesto for Queer Universal Design, Myers & Crockett, 2012). I, however, find these examples problematic on many different levels, especially in the ways they misrepresent diverse genders and sexualities, recite clichés about them and gather a multitude of beings under a single roof; but, most of all, they insistently appeal to white, upper-class, Anglo-Saxon and Eurocentric audience.
- 8 Cristine Sundbom, Anne-Christine Hertz, Karin Ehrnberger, Emma Börjesson, 'The Andro-Chair: Designing the Unthinkable: Men's Right to Women's Experiences in Gynaecology', *Nordes*, no. 5, 2015, <http://www.nordes.org/opj/index.php/n13/article/view/368/345>, accessed 10 September 2015; Karin Ehrnberger, Minna Räsänen, Sara Iistedt, 'Visualising Gender Norms in Design: Meet the Mega Hurricane Mixer and the Drill Dolphia', *International Journal of Design*, no. 3, vol. 6, 2012, pp. 85–98.
- 9 Marcus Jahnke, *Formgivning/Normgivning*, Gothenburg: Gothenburg University Press, 2006.
- 10 Luiza Prado de O. Martins, *Privilege and Oppression: Towards a Feminist Speculative Design*, Proceedings of DRS Conference, 2014, <http://www.drsc2014.org/media/654480/0350-file1.pdf>, accessed 15 June 2015.
- 11 Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York: Routledge, 1990; Candace West, Don H. Zimmerman, 'Doing Gender', *Gender & Society*, no. 2, vol. 1, 1987, pp. 125–151.

and exclusion. In parallel, design continuously shapes the bodies and social spaces according to such normative identity making processes via distribution of goods, designation of public attires, organisation of spaces, etc. I claim that all these forms of action amplify the constructed norms, though occasionally fracture them, and I resort to *queer activity* as a way of disassembling and deconstructing these norms.

I use the word *queer*, primarily to refer to an anti-heteronormative and beyond-binary standpoint. The term *binary* is understood not only in terms of the heterosexual matrix defined by Judith Butler¹² – male/female, masculine/feminine, man/woman, heterosexual/homosexual and their linear alignments – but also from the aforementioned intersectional perspective such as white/black, wealthy/impoverished, occidental/oriental, west/east, able/disable, deist/atheist, etc. After centuries of such segregations, queer emerged as an almost revolutionary stance against these categories – a subversion, a monster without entity against the ‘stereotypes that establish and regulate power structures.’¹³ As David Halperin writes, ‘Queer [means] by definition whatever is at odds with the normal, the legitimate, the dominant . . .

It is an identity without an essence. Queer, then, demarcates not a positivity but a positionality *vis-à-vis* the normative.’¹⁴

Since I argue that this ‘positionality *vis-à-vis* the normative’ is crucial and active, constantly pushing itself towards the outside and to the edges of the binary norms, I opt for using the word queering rather than queer, a verb rather than a noun.¹⁵ Queer[ing], then, is a sort of unmaking, *undoing*, an *antidote activity*. However, I do not render this antidote activity as passivity since even the act of undoing is a form of activity, not fixity. If the acts of making – like design – are constructions, queer positions itself as deconstruction: not to engender another opposition, but to render an active positionality of ‘un-’ that consistently falls in between and diffracts conventions via the act of destabilising them. And design activity, at its junction with queerness, can be turned into undoing from doing and can serve as a deconstructive practice *per se*.

The act of de-construction

Before pursuing design’s potential as a deconstructive act, it would be necessary to clarify the meaning of the term as it is used in this paper. Deconstruction has a strong relationship with queer theory

12 Judith Butler.

13 L. J. Roberts, p. 185.

14 David M. Halperin, *Saint Foucault: Towards A Gay Hagiography*, Oxford: Oxford University Press, 1995, p. 62.

15 Janet R. Jakobsen, ‘Queer Is? Queer Does? Normativity and the Problem of Resistance’, *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, no. 4, vol. 4, 1998, pp. 511–536.

insofar as it is claimed that queer emanated from 'deconstructive critique'¹⁶ or, reciprocally, deconstruction emerged in queer critique.¹⁷ This relationship stems not only from the strong position of queer in subverting norms and disturbing existing power structures – gender and sexuality in particular – but also from more generic post-structural critiques including the contributions from Jacques Derrida (1967). Although the definition of deconstruction is principally based on the prefix 'de-' which signifies removal, reversal or taking apart something already constructed, settled, done and heaped together, I draw my perspective from the Derridian approach which claims that deconstruction is not a re-construction, destruction or a total annihilation, but more of an activity of affirming, unravelling, unfolding, denouncing and undermining the dichotomies-based Western way of thinking.¹⁸ Moreover, Derrida interprets these binaries as not only opposite to each other, but as always hierarchical relationships. Namely, the problem is not only the dichotomous constructions of the above mentioned binaries, but also the dominance of one side of this relationship over the other, which re-produces their discrete perceptions and usages, and, therefore, the power relations they are situated in.¹⁹

If this argument is applied to various binary positionalities, it is possible to discern the self-evident relationships between the two – the dominated and the dominator – in their historical, political, social and performative constructions. Inevitably, their reflections and embodiments in design making can also be seen: function over form (masculine operation over feminine ornament), public over private (men's socialisation over women's/non-hegemonic gender's domestication), convex over concave (phallus over vulva – or lack of phallus), occidental over oriental (cool over kitsch), white over black, etc. Deconstruction, therefore, as a way of divulging and unravelling such hierarchal relationships can be used to tackle hegemonies and dominances from within the design field in order to reach 'general loss of certainty and re-assessment of the system as a whole.'²⁰

16 Carla Freccero, *Queer|Early|Modern*, Durham Duke University Press, 2006, p. 19.

17 Gary C. Thomas, 'No Kingdom of the Queer', in *Derrida and Queer Theory*, ed. Michael O'Rourke, Brooklyn–New York: Punctum Books, 2017, p. 11.

18 Michele Lamont, 'How to Become a Dominant French Philosopher: The Case of Jacques Derrida', *American Journal of Sociology*, no. 3, vol. 93, 1987, pp. 584–622.

19 Jürgen Habermas, *Communication and the Evolution of Society*, Boston: Beacon Press, 1979.

20 Leon Cruickshank, 'The Case for a Re-evaluation of Deconstruction and Design: Against Derrida, Eisenman and their Choral Works', *The Radical Designer*, no. 3, 2009, http://www.iade.pt/designist/pdfs/003_07.pdf, accessed 1 September 2015.

De-construction as a method and possibility in design

But how can queer understanding of deconstruction be applied into design as a method?²¹ Apparently, to use deconstruction in design does not mean to physically rip everything apart, but to undermine the existing dominant, discriminatory and oppressive materialities, both symbolically and practically. The first way to achieve it would be to stop incessantly producing things with the aspiration of more 'technology', 'innovation', 'development' – alleged 'progress'– and a dream of a 'better world' – but better for whom? And the next stage would be to return to the histories of those prevailing artefacts, spatial objects, spaces, sites, bodies, discourses and digital milieus and to deconstruct their problematic contexts from scratch, especially their normative and dichotomous traits.

This proposal might echo the recent appeal by Paul B. Preciado²² in the context of queer political struggle. In his critique of the same-sex marriage issue, which has been on the LGBTI activists' agenda for decades, he claims that queer subjects have been spending their effort in vain on such an obsolete and corrupt phenomenon like marriage, which is in crisis. He suggests rousingly, instead, that activists should come together and pound at the door of the state institutions to deal with the problem at its source: by removing the sex section from every single ID card where biologic male/female dichotomy first appears materially, visually and discursively in the direct reiteration of the heterosexual matrix. Instead of adapting to re-institutionalised marriage as a legitimate mode of kinship or relationship that paves the way for assimilation and normalisation of queer bodies, this very act of deconstruction would eliminate the dichotomies in any kind of institution, from schools to health systems from the very beginning. Therefore, activists would not have to fight for the same-sex marriage rights once sameness and otherness were eliminated in their very essence. In this way Preciado gives clues about the possible forms of deconstruction as a strategy and tactics to undermine state violence and social exclusion not only symbolically, but also practically on a daily basis.

Similarly, to illustrate the potential ways, manners and media of using deconstruction as an activity of undoing in design, one can go back to the origins of design processes and to their different parameters. For instance, one of the ways of such undoing can be *functional*, when

21 Although Derrida purported that deconstruction cannot be a method because it is not operational, I intend to use it as a medium, a channel and an attitude to reach the undone states of things, though neither as a methodologically established procedure, nor in a 'deconstructivist' style.

22 Paul B. Preciado (b. Beatriz Preciado), 'Conversation between Terre Thaemlitz and Beatriz Preciado', *Gender Talents: A Special Address – The Tanks*, London: Tate Modern, 2013, <https://vimeo.com/95178976>, accessed 10 June 2015.

the other side of utilitarianism is questioned in the form of dysfunction, malfunction, and efficiency in design products and production phases, while providing for the possibility of failure.²³ It can be *aesthetic*, in which feminine or masculine attires, colour codes centred on pink/blue structures, beautification practices and ideal beauty re-constructed through designed bodies are modified. It can be allegedly *cultural* or *traditional*, when costumes and particular products are considered either kitsch or exotic in the context of the dominant Western or Eurocentric understanding of design or as totally alienated in the context of religion, undevelopedness, femininity or even primitivity. It can finally be *symbolic* or *semantic*, in which the use of certain artefacts and built environments indicate a certain status and identifications can be uncovered.

Apart from such means of setting the design parameters that steer designers to unravel problematic conventions, complementary instrumental acts can also be explored: *disfigurement*, which is to disrupt the aforementioned perception of idealism and beauty and to turn them into campy, vulgar and disruptive not only onstage but also offstage; *disclosure*, which brings implicitly imposed gendered artefacts and divided spaces into view; *reversal*, that is gender-swapping in using certain artefacts and garments or shifting the physical positions of different identities; *irritation*, that is provoking the norm-guards of design and society by hacking artefacts, misusing, or even over-sexualising or asexualising them; *reclamation*, that is invading 'inappropriate' or 'illegal' spaces, discourses and objects allowed to be used only by certain bodies according to their gender, sexual orientation, nationality, race, economic status, etc. I enumerated these ways and tactics not to formally designate certain categories to follow, but to exemplify possible meanings of deconstruction in design at an everyday level and to queer the norms and formalities which design contributes to as an accomplice. I believe that by re-appropriating such tactics 'the individual, fuelled by displaced and reconfigured stereotypes, is given the option to claim an identity, move fluidly between identities, or choose not to identify at all.'²⁴

An undone conclusion

The privileged discourse maintains that the world is a more peaceful, more free and more 'fair' place where people can become whatever they want to be. This conformist vision does not only play ostrich with queer bodies, but also contributes to iniquitous distribution of rights, public policies, economies, spaces with borders, material goods, etc. Alongside the hundreds-of-years-long struggles that have

23 Judith J. Halberstam, *The Queer Art of Failure*, Durham–London: Duke University Press 2011.

24 L. J. Roberts, p. 187.

helped achieve many important rights, this particular initiative is another attempt to reach 'socio-political fairness' by penetrating to the rooted conventions in every possible way. I consider this attempt not utopian but, re-appropriating Muñoz's vision, 'anti-anti-utopian', that could also undo current cynicism²⁵ of today's neoliberal, hyper-sexualised, economy-oriented, gentrified and over-segregated design world. Therefore, through deconstruction one can 'acknowledge the constructedness of meaning and identity and this to begin to imagine alternative ways of thinking and of living' and ask why the world 'is divided up in this (arbitrary) way, and who it is that benefits from the cultural logic that (re)produces these kinds of divisions.'²⁶

Acknowledgements

This paper is a short fragment of the ongoing doctoral research at University of Porto, funded by Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT) in Portugal.

<http://sputniko.com/2011/08/menstruation-machine-takashis-take-2010/>

<http://femaleinteraction.com/>

<http://www.femmeden.com/>

25 José E. Muñoz, *Cruising Utopia: The Then and There of Queer Futurity*, New York-London: New York University Press, 2009.

26 Nikki Sullivan, *A Critical Introduction to Queer Theory*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2003, p. 51.

Vice Versa: The Underprivileged and Design

This paper will demonstrate that co-creation has proved to help victims of accidents and humanitarian problems alike. The department of Design and Product Management (DPM) at the University of Applied Sciences, Salzburg focuses on 'responsible design' due to the understanding that only through an engagement in a virtuous cycle can design survive as a viable and meaningful discipline in the 21st century. Design must turn to help those in need, who, in return, will help design. This paper discusses the creative potential offered by the collaboration with the underprivileged, experienced by the authors outside of the design world. Michael Leube, an anthropologist with a focus on humanitarian work has an acute understanding of which design innovation (product, service, hybrid) is needed where by seeing extreme hardship of humanitarian plight first-hand. Dominik Walcher is a trained architect with postgraduate studies in business sciences and promotion in innovation management. Having survived a severe accident, he spent one year in hospitals and rehabilitation centres and is now incompletely paraplegic.

**Dominik Walcher
Michael Leube**

Introduction

The department of Design and Product Management (DPM) at the University of Applied Sciences, Salzburg (FHS), established over ten years ago was born out of necessity. Previous economic analyses of Austrian industry revealed a fundamental lack of experts bridging the design and business gap. Like in most other European countries, there are many universities and schools in Austria focused on either design or business education, yet an institution combining the two fields was missing. In practice, it seems crucial for businesses of all sizes to adopt a more integrated design-thinking approach.¹ Industry, which is more and more dominated by thinking in terms of design, brands and innovation, loses a substantial amount of its performance due to different mentality and behaviour patterns at the interface of these areas.² Because of such considerations, our students learn both the required skills for making products, launching them onto and keeping them in the market. Recently, DPM has made co-design with the economically and physically underprivileged its focus. The academic curriculum as well as the students' work are closely linked to the DPM research department DE/RE/SA (Design Research Salzburg) and its focus on 'responsible design'.

Going beyond the surface

Over forty years ago, design philosopher Victor Papanek published his *Design for the Real World*, in which he appeals to industrial designers to tackle real rather than constructed problems.³ Dire issues such as limited resources, uneven distribution of goods, limited access to education or environmental degradation have only got more complicated since its publication, and the victims are still often neglected in the design process. Similarly, patients – victims of disease and accidents – are rarely included. To this day, international design focuses heavily on visual surfaces and, by simply looking at the curriculum of different design schools around the world, it is easy to see that other aspects of design – service, experience or social innovation – are still subordinate to the worship of aesthetics. A critical examination of social problems and discourse on the purpose of design is largely missing. In order to positively shape the future, design at the FHS has moved from being a selfish endeavour to an altruistic one and hopes to move from a superficial to a holistic approach.

- 1 Tim Brown, 'Design Thinking', *Harvard Business Review*, no. 86, June 2008, p. 6.
- 2 M. Lackus, M. Kolar, D. Walcher, B. Rothbacher, *Communication or Mentality Gaps – Why do Product Development and Design Processes Get Unsuccessful*, in *14th International Product Innovation Management Conference*, Porto, Portugal, 10–12 June 2007.
- 3 Victor Papanek, *Design for the Real World*, London: Thames and Hudson, 1971.

We believe that students of design urgently need to be confronted with all types of underdevelopment in order to engage in a virtuous cycle. Here we do not exclusively refer to the problems faced by 'underdeveloped' countries, since even the most technologically advanced nations are in dire need of design solutions for the underprivileged and handicapped. Amartya Sen's capability approach, which points out that while income inequality is an important issue, other non-income outcomes of well-being (such as nutrition or education) must be addressed with infrastructural changes.⁴ The FHS has changed its curriculum to include ethical, sociological and ecological courses. Wherever it is sensible, students are encouraged to add their Bachelor and Master theses to the list of research concerning 'humanitarian design' as well as 'patient-driven design'. We are convinced that wherever design manages to empower the pariah, the opposite also takes place.

Co-creation

Rather than being something new, co-creation is a return to truly human-centred design since human culture in its entirety is based on cooperative learning. DPM has encouraged synergetic work between the business sciences and the applied arts from the beginning, but has neglected cooperative design with the end-users. New tools, or rather new ways of conceiving the market, have raised awareness of the process of co-creation.⁵ Indeed, it seems plausible that co-creation on any economic level adds value to commodities for both consumer and supplier. Research on massive corporations like Starbucks⁶ and BMW⁷ or small projects⁸ proves this point. Based on the powerful developments within Information and Communication Technology (ICT), more and more internal corporate processes are being opened for external stakeholders, such as customers.⁹ The consumer is mutating into a value creating prosumer.¹⁰ Open

- 4 Amartya Sen, *Development as Freedom*, Oxford: Oxford University Press, 1999.
- 5 C. K. Prahalad, Venkat Ramaswamy, 'Co-creation Experiences: The Next Practice in Value Creation', *Journal of Interactive Marketing*, no. 3, vol. 18, 2004, pp. 5–14.
- 6 Robert F. Lusch, Stephen L. Vargo, 'Competing through Service: Insights from Service-dominant Logic', *Journal of the Academy of Marketing Science*, 1 August 2007, <https://www.iei.liu.se/fek/frist/722g60/filarkiv-2011/1.256835/VargoLusch-JAMS2008-Continuingtheevolution.pdf>, accessed 20 January 2015.
- 7 Peter Gloor, Scott M. Cooper, *Coolhunting: Chasing Down the Next Big Thing*, AMACOM American Menegement Assn.
- 8 Elisabeth Sanders, Pieter Jan Stappers, 'Co-creation and the New Landscapes of Design', *Co-design*, no. 1, vol. 4, 2008, pp. 5–18.
- 9 Henry W. Chesbrough, *Open Innovation. The New Imperative for Creating and Profiting from Technology*, Boston: Harvard Business School Press, 2003.
- 10 Alvin Toffler, *The Third Wave*, New York: Bantam Books, 1990.

Source, Open Innovation and Open Design are only a few of newly arising fields of action and research.¹¹ In innovation management, the applications of lead-users have been researched and tried for years. Lead-users are individuals who, mostly due to personal concerns, recognise a need earlier than the majority, profit from the conceived remedy first and – most importantly – are able to generate the solution themselves.¹² Thus, the most disruptive innovations in the sports industry of recent years were not developed by companies. Skate- and snowboarding as well as kite surfing stand as examples. Indeed, 70% of all sports innovations are developed by lead-users, who are eagerly striving for something new and an additional ‘kick’.¹³

They know best: Patient-driven design

A movement towards inclusion into the design process called patient innovations can also be observed in the healthcare sector.¹⁴ The core of such research is the development of new treatments, therapies or medical devices by patients or their acquaintances. In contrast to professional corporations (medical or pharmaceutical), which introduce novelty for the sake of commercialisation, affected individuals invent remedies to benefit themselves, to raise their life quality or simply to survive, all of which are highly effective drivers for innovation. Roughly 50% of treatments and devices for Cystic Fibrosis were developed by patients.¹⁵ To put it simple: patients know best!

Inspirational examples of patient innovation abound. Amit Goffer, paralysed in a car crash in 1997. He received the usual therapy starting with life-saving first aid and reconstructive surgery followed by physiotherapeutic treatments and a wheelchair that would allow him to cope with his paralysis. He combined his skills as an engineer with his experience as a patient to invent a device ReWalk, which now helps paraplegics to stand and walk. In 2012, a paralyzed woman became the first person to complete the London marathon wearing this

11 *Open Tourism, Open Innovation, Crowdsourcing and Co-Creation Challenging the Tourism Industry*, ed. Roman Egger, Igor Gula, Dominic Walcher, Berlin: Springer, 2015.

12 Eric Von Hippel, *Democratizing Innovation*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005.

13 Nicolaus Franke, Eric von Hippel, Martin Schreier, ‘Finding Commercially Attractive User Innovations: A Test of Lead-User Theory’, *Journal of Product Innovation Management*, no. 4, vol. 23, 2006, pp. 301–315.

14 Hagen Habicht, Pedro Oliveira, Victoria Shcherbatiuk, ‘User Innovators: When Patients Set Out to Help Themselves and End Up Helping Many’, *Die Unternehmung*, no. 3, vol. 66, 2012, pp. 277–294; Victoria Shcherbatiuk, Pedro Oliveira, *Users as Developers and Entrepreneurs of Medical Treatments/Devices. The Case of Patients and their Families and Friends*, working paper, 2012; Pedro Oliveira, Eric von Hippel, Harold Demonaco, *Patients as Health Care Innovators – The Case of Cystic Fibrosis*, MIT working paper.

15 Hagen Habicht, Pedro Oliveira, Victoria Shcherbatiuk.

device.¹⁶ Tal Golesworthy was diagnosed with Marfan syndrome in 1992, an inherited and rare disorder of aorta. This type of fibrillinopathy results in a decreasing functionality and resilience of the aorta, and Golesworthy came to a point when a surgery resulting in a lifetime anticoagulation therapy was unavoidable. Being an engineer, he invented External Aortic Root Support (ExoVasc) that eliminates the need for anticoagulant drugs. In 2004, he became the first patient to have ExoVasc implanted. In 2009, there were already 19 patients wearing this implant.¹⁷ [→ p. 262]

Patient-driven design at DPM

Healthcare design has developed into an important pillar within DPM research over the last years. Quite often, diseases or accidents affect students, their relatives or friends. In line with patient innovations, students are thus motivated to create design solutions for these cases and can be seen as lead users: they have a personal need, profit from the solution and are able to be innovative themselves. For example, a DPM student suffers from celiac disease and has to avoid food containing gluten. Currently, the availability of gluten-free breads is not very comprehensive and its taste leaves much to be desired. Personally frustrated, she came up with a concept to individually compose baking mixes with selected ingredients online. Based on her knowledge of mass customisation and service design, she was able to develop a solution to raise life quality for her and fellow sufferers (find an overview of mass customisation offerings by Dominic Walcher and Frank Piller¹⁸). Another student received a concussion performing a header at a soccer match and consequently suffered from frequent dilapidating headaches. A variety of soccer headgears already exist on the market, but the young target group rarely wears them. The student found that the reason for this is the decidedly ‘uncool’ appearance of such helmets. As a result, he developed a valid measurement scale of product coolness.¹⁹ After that, he developed several helmet designs and tested them with his scale. A prototype of the best design was made, tested, improved and is now used by the student regularly. After a severe ski accident, another student had to use crutches for over one year. Because of this, she incurred several painful side effects, such as tenosynovitis (typewriter’s cramp). Moreover, the transport and storage of the crutches was laborious and not very user-friendly. Based on her experiences and workshops with fellow patients, she designed crutches better suited for continuous use. A final example

16 Ibid.

17 Ibid.

18 Dominic Walcher, Frank Piller, *The Customization 500*, Lulu Press, 2011.

19 John R. Rossiter, ‘The C-OAR-SE Procedure for Scale Development in Marketing’, *International Journal of Research in Marketing*, no. 4, vol. 19, 2002, pp. 305–335.

comes from a student wanting to design an adequate rehab device for his brother, a semi-professional cyclist who broke his leg, a pelvic bone and a dorsal vertebra in an accident. The student attended his brother's rehab courses, observed training units, studied different devices and conducted workshops with fellow patients. Finally, he developed an underwater unicycle which helps train the back (balance) as well as legs and hip. This design was awarded twice and the prototype was used intensively. [→ p. 262]

From lead user to patient-driven innovation

Currently a service design project is running aimed to improve the service processes at physiotherapy and occupational (ergo) therapy for handicapped patients. Based on best practices, we follow a three-step approach.²⁰ During the research phase, we interview therapists and accompany them during their daily work and interview several (para- and- tetraplegic) patients during and after therapy. It has become clear that the therapy is most often flawless. The obstacles to faster healing can be found amongst the circumstances before and after treatment. For example, the building can hardly be entered with a wheelchair due to architectural barriers. In the last step, students experience the service encounter themselves, starting from home in a borrowed wheelchair, moving to the therapy centre, receiving the treatment and returning home. After each step, we develop a customer (better: patient) journey map²¹ identifying the critical incidents.²² Looking through the eyes of both clients and service providers,²³ inquiring and experiencing different process steps, identifying strengths and weaknesses and co-creating improvements and innovations together with patients and therapists seem to be an adequate approach to design solutions for real world problems and will be expanded in the next years.

They know best: co-creation with the pariah

Similarly to patients in hospitals we regard citizens of less-developed countries (LDCs) as victims of circumstance. Indeed, scholarly research has shown that rather than biological, cultural or geographical considerations, historical circumstances play a major part in

20 See IDEO 2010, *Orthopedic Clinic Patient Experience for Changi General Hospital Share, Re-designing a clinic in Singapore to meet patients' needs*, <http://www.ideo.com/work/orthopedic-clinic-patient-experience>, accessed November 2014; IDEO 2012, *Experience Design for Nemours Children's Hospital Share, A family- and patient-centered experience for a leading pediatric hospital*, <http://www.ideo.com/work/experience-design>, accessed November 2014.

21 Mark Stickdorn, Jacob Schneider, *This Is Service Design Thinking*, BIS Publishers, 2012.

22 Dwayne D. Gremler, 'The Critical Incident Technique in Service Research', *Journal of Service Research*, no. 1, vol. 7, 2004, pp. 65–89.

23 IDEO 2010.

infrastructural shortcomings of certain countries. A country's underdevelopment qualifies as a wicked problem since it is to a large extent caused by and, therefore, extremely hard to solve with European tools.²⁴ With the advent of de-colonialism, the theoretical discourse has moved between the modernization theory²⁵ and more leftist dependency theories,²⁶ and practical help has moved from gifts to help for self-help. Design as a discipline is closely linked to humanitarian work and has also moved from 'design for' to 'design with' the underprivileged majority. The entire Cumulus Conference in Johannesburg in 2014 was dedicated to this theme. It has become clear that design, production, and marketing have strong ethnic, kin and class bases that strongly affect a country's potential for economic development.²⁷ It is increasingly becoming clear that humanitarian design seems possible only when it is driven by local knowledge. Interdisciplinary research points to the role of institutions (for example, ineffective delivery of services) as another key driver of inequalities of material well-being²⁸ and such consideration should be part of any discussion on service design.

As an example, students of the d.school in Stanford were given the daunting challenge of helping to lower infant mortality rates in rural Nepal.²⁹ As the team set out for fieldwork, they were planning to build an incubator for pre-mature infants. However, their 'problem was the problem' in the words of engineer Paul MacCready.³⁰ The actual problem was that few mothers visited the remote hospitals, so even if incubators were built, they would not have been used. After seeing the problem in a new light, the d.school students used local knowledge of keeping babies warm to design a mobile incubator. IDEO has developed their Human-Centered Design Toolkit, with a strong emphasis on cooperative design process between visiting designers and locals.³¹ Thinking of design as a participatory, emphatic discipline calls for optimism,³² but is definitely not new. Really, the popular design thinking is to a large extent social science thinking.

- 24 Richard Buchanan, 'Wicked Problems in Design Thinking', *Design Issues*, no. 2, vol. 8, 1992, pp. 5–21.
- 25 Walt Whitman Rostow, *The Stages of Economic Growth: A Non-communist Manifesto*, New York: Cambridge University Press 1990.
- 26 Paul Baran, 'On the Political Economy of Backwardness', *The Manchester School of Economy and Social Studies*, no. 1, vol. 20, January 1952, pp. 66–84; *The Capitalist World-Economy*, vol. 2., ed. Peter C. W. Gutkind, Immanuel Wallerstein, New York: Cambridge University Press, 1979.
- 27 Gary Gereffi, John Humphrey, Raphael Kaplinsky, Timothy J. Sturgeon, 'Introduction: Globalisation, value chains and development', *IDS Bulletin*, vol. 32, no. 3, 2001, pp. 1–8.
- 28 UNDP, Human Development Report 2013.
- 29 See: <http://www.azarask.in/blog/post/the-wrong-problem/>
- 30 See: <http://www.azarask.in/blog/post/the-wrong-problem/>
- 31 'Design Kit: The Human-Centered Design Toolkit', IDEO 2008, <https://www.ideo.com/post/design-kit>, accessed 22 January 2017.
- 32 Tim Brown.

Often, designers make things dictated by quantitative market research conducted by product managers. The true needs and desires of future customers, however, are best captured by qualitative methods. As recommended by modern firms such as IDEO and méthos, and what is obvious to anthropologists, the designer has to be – above all – empathic. Francis Müller, an ethnologist in a Swiss design school laments that designers are still not spending enough time in the field, observing and interviewing real people.³³ It seems that the design world has at last realised that humans stand in the centre, but they are still reluctant to make use of the full breadth of sophisticated tools available from the social sciences. Ethnology also has validated and rigorous methods for gaining entry, conducting interviews and analysing emic and etic information.³⁴ Only when designers take on the role of ethnographers, can they extract the necessary local knowledge to enter into the virtuous cycle of humanitarian design.

Humanitarian design at DPM

We believe that students of design urgently need to be confronted with all types of underdevelopment and have additional courses dealing with social problems and developmental theory. Our syllabi include the likes of Thomas Malthus or Adam Smith as well as design thinker Tim Brown and architect Christopher Alexander.

We encourage our students to use the systematic methodology known as grounded theory, and to construct hypotheses after conducting fieldwork.³⁵ Through such a research-driven approach, students learn about actual problems before a focus on design solutions. It is hard to encourage students to leave Europe and to head into foreign countries for their research, but some have taken the bait. One student, shocked by the learning conditions of children in South African townships, designed a dedicated modular system for pupils to transform their tables into chairs when needed. After her fieldwork in Soweto, South Africa, she learned that the children were very fond of customised surfaces and thus she added them to the design process. Another student lived with the Maa-sai people of Kenya for three weeks in order to learn about their problems concerning water transportation. Only after her fieldwork, which included participant observation, surveys and culture probes with the people, she was able to turn to ideation back home. Local design thinking combined with European capabilities proved to be extremely fertile ground for a sustainable solution in water

33 Francis Müller, 'Was Design von der Ethnografie lernt', *io management*, November–December 2011, pp. 6–9.

34 Marvin Harris, *Cultural Materialism: The Struggle for a Science of Culture*, Walnut Creek: Altamira Press, 2011.

35 Anselm Strauss, Juliet Corbin, *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*, Thousand Oaks: SAGE Publications, 1990.

transportation. Another student is completing her Master's thesis on schools for special-education and again she saw that the children themselves were able to spark her imagination just as she was able to empower them with modular furniture for the classroom. Currently, two students are dedicating their Master's theses to improving the life of asylum seekers in Austria. They are at the beginning of their theses but plan work directly with the affected people in order to inspire and be inspired. [→ p. 263]

Conclusions

Humans have always designed and improved their lives and it indeed seems likely that the act of giving new form to existing materials is an evolutionarily advantageous trait and, thus, innate to the genus *Homo Sapiens*.³⁶ Indeed, designers play a Promethean role as the developers of human culture and actively shape the future of human society. As design practices change, so does the culture – using or benefiting from new designs. Only when design turns to helping underprivileged people help themselves, can there be a reciprocal benefit. In the moment that the underprivileged are given the capability to change their own fate, design can flourish again as an agent of problem solving. From personal experiences and encouraged by some success stories in our department, we believe that healing has always been a cooperative effort and encourage further investigation of such a virtuous cycle.

36 David Sloan Wilson, *Evolution for Everyone: How Darwin's Theory Can Change the Way We Think about our Lives*, New York: Random House LLC, 2007.

Activity and Nomadism

The movement of people has always had an influence on the shape of states and societies. The roots of nomadism should be sought in the most migration-prone communities, but also in the reasons for migration. A new phenomenon has emerged in recent years, namely the global scope of these movements. They have reached a mass scale, and hence they have started to impact politics, including international affairs, and generate political, economic and social consequences. It was believed until recently that the formation of trans-national societies and politics are rather positive phenomena. Today, however, millions of people are seeking employment, a new homeland, or simply a safe place to live. International migration, contemporary nomadism of ethnic groups which are different culturally and socially are beginning to be seen as a threat to state security. Rarely does it happen for a single factor to trigger a change in how a given social phenomenon is perceived. It does happen, however, that certain specific facts, such as the terrorist attacks of 9 September 2001, are reflective of the general dynamics and determinant of an epoch. In my intervention, I analyse the trends, mechanisms and strategies of the inflow of migrants to European countries – internal EU migrations as part of the enlargement of the European Union, as well as from the outside of this area – in the context of the political discourse, changes in the social perception of migration, as well as the biggest migration crisis in the contemporary European history.

Krystyna Iglicka

Theoretical background

According to the encyclopedic definition, nomadism is 'a lifestyle based on constantly changing the place of residence, mostly observed among steppe and shepherding peoples who are also known as nomads.'¹ Modern nomadism is also a concept which, similarly to globalism, is widely promoted by different political and ideological centres. Both nomadism and globalisation are sceptically perceived by some scientists, who see these phenomena as leading to the emergence of new forms of risk, social inequalities in the world or in certain societies.²

As Polish scientist, Henryk Romanowski, underlined, 'the contemporary concept of nomadism leads to the disintegration of not just the economic life, but it also turns to ruin the entire social culture, and is an attack on the national state.'³ Paweł Skrzydlewski observes that 'it offers a vision (theory) of a man "with no specific land", with no concrete and stable family, no permanent household – no family home and, finally, with no nation organised in the form of a state. The vision seems to be supported by economic, legal and educational systems, banks and structures of communication, information, and activities of many governments, as well as systems of global cooperation which they create.'⁴

Skrzydlewski also underlines that 'the contemporary theory of nomadism and its practice entails many serious threats, such as the danger of individual and social lives embracing ideologies which bring human existence down to a purely utilitarian, hedonistic, finite and temporal one, filled with relativism and agnosticism.' The contemporary human does not really understand the dangers of destabilising the family, nations, or states by the noisy propaganda of globalists or cosmopolitans promoting a new world order (of a world with no borders – global and universal).⁵

On the other hand, 'the lack of philosophical education supported by appropriate historical erudition . . . blocks one's view of such dangers, who may see – but not understand – that contemporary nomadism is a path towards the disintegration of the person, the family, the society and the state, and a means to an effect, leading to the annihilation of the civilisation of the West – spread in time and in stages. Nomadism must not be neglected as the entire political tradition of the Latin civilisation stands in contradiction

1 **Encyklopedia Powszechna PWN, Warsaw: Państwowe Wydawnictwo Naukowe PWN, 1994.**

2 **Marian Kempny, 'Globalizacja', in *Encyklopedia socjologii*, Warsaw: Oficyna Naukowa, 1998, p. 241.**

3 **Quoted from: Paweł Skrzydlewski, *Współczesny nomadyzm i terroryzm*, 21.03.2012, <http://ien.pl/index.php/archives/2060>, accessed 10 November 2016.**

4 **Ibid.**

5 **Ibid.**

with the modern forms of this phenomenon, as it sees the world not just as an aim, a means of reaching fulfilment of one's life and practicing one's political activities, but also as a way of one's own development and a form of collective living: as societies and the state.⁶

The migration crisis, a change of paradigm – an opportunity for Europe or a repetition of the Roman Empire?

The basic weakness of contemporary Europe is the crisis of values which manifests itself in such spheres as the crisis of the family, drop in childbirth, and mass immigration which, until recently, was seen as the “easiest” solution to the problems of demographics and the labour market.

The present situation in Europe is somewhat reminiscent of the fall of the Roman Empire. It also began with an “immigration crisis” when, on New Year's Eve of the year 406, the borders of the Roman Empire on the Rhine were crossed by hundreds of thousands of Vandals, the Suebi and the Alans. The authorities of the Empire decided against the military defence of their borders and agreed to the settlement of those barbaric peoples in their territory. In effect, it only took two generations for the Western Empire to fall – as soon as in the year 475.

What is happening / will happen now?

The movement of people has always had an impact on the shape of states and societies. The roots of nomadism should be sought in the most emigration-oriented societies, in the reasons for emigration and the durability of migration processes in time and space.

The most important reasons for migration are:

- the structure of the world market, in which the progressing penetration of capitalist economies influences the peripheral societies by weakening the traditional forms of social and economic organisation (progressing mechanisation, uncompetitive peasant economy or the reform of land ownership);
- geographical differences in the rates of employment and remuneration in different countries;
- threats to the stability of the labour forces in peripheral countries (e.g. due to the process of transformation from a centrally regulated to liberal economy – such destabilisation took place in Poland during the post-1989 transformation, and mass emigration from our country was further increased by the idea of a Europe without borders, and the possibility of the ‘free flow’ of people after Poland's joining the European Union in 2004;

6 Ibid.

- chronic demand for cheap foreign labour force in the modern industrialised economies⁷.

On the other hand, migration, as I have mentioned above, also takes place in time and space and the phenomenon is very well described by the theory of institutions. Its authors believe that once the migration process begins, a number of private institutions and social organisations are created, whose aim is to satisfy the demand created by the imbalance between the high numbers of people who wish to get to rich countries and the limited number of migration visas these countries are willing to issue. An underground market of migration is thus created (people smuggling). As the organisations develop to better support, maintain and promote migratory traffic, it becomes gradually more institutionalised and independent of the factors which caused it in the first place. Governments find it difficult to control migration flows, and restrictive immigration policy encounters resistance on the part of humanitarian organisations.⁸

Migratory movements in the twenty-first century are new in terms of their scope and mass scale, as well as interaction with (also international) politics (conflicts of interests of the world powers manifested in North Africa and the Middle East), with all the colossal political, economic and social consequences.

Until recently, it was thought that the emergence of transnational societies and also a policy of this type were positive developments. The outcome, however, is such that millions of people are seeking jobs, a new homeland, or simply a safe place to live. International migration, contemporary nomadism of ethnic groups which differ from each other in cultural or social terms, are slowly associated with a threat to the security of states. It rarely happens for one factor to lead to changes in the perception of a social phenomenon – it does happen, however, that certain facts simply reflect general dynamics and determinants of a particular epoch.

To start off, we should recognise the mood that accompanies immigration in the West. There is a clear reversal in attitude, which is no longer positive towards large migratory movements. The narrative is very different from what we read in the 'bible' of immigration scholars, namely in the book *The Age of Migration*. Its authors defined the twenty century as the time of the movement of people and noted that the attitudes of both the receiving states and societies have usually been positive towards migration.⁹ The same 'gurus' of migration research observe, however, that a very clear change in the paradigm can be observed from the beginning of this century, in

7 Krystyna Iglicka-Okólska, *Analiza zachowań migracyjnych na podstawie wyników badania etnosondażowego migracji zagranicznych w wybranych regionach Polski*, Warsaw: SGH, 1998.

8 Krystyna Iglicka-Okólska, *Analiza zachowań migracyjnych . . .*

9 Stephen Castles, Mark J. Miller, *The Age of Migration. International Population Movements in the Modern World*, London: Macmillan, 1993.

the direction of reluctance and unacceptance towards great movements of people.

The above stems from a number of factors. The most important ones are:

1. the mass scale of immigration;
2. the fiasco of integration policies;
3. the failure of the so-called welfare states, i.e. the system of social security in Europe.

In addition, there is also the feeling of a very strong cultural threat and the realisation that we are dealing with a war of cultures, and that the tragedy of the hundreds of thousands of refugees is the result of the hidden agendas of world powers, ISIS, and the huge people smuggling industry, founded on the suffering of many innocent beings. The change in the attitude towards immigration is also reflected in the tragic events which have gradually begun to change the political narrative.

It all began on 11 September 2001 with the World Trade Centre tragedy, followed by the attacks in Madrid and London. In the book titled *Germany Abolishes Itself* published in 2010, Theo Sarrazin from the Deutsche Bank criticised the ‘multikulti’ policy. It was soon referred to by Angela Merkel, who said the famous words: ‘multikulti kaput’. At around the same time, the Swiss voted in a referendum against the construction of minarets in their country. The next important date was 2011, when France passed a ban on wearing burkas in public places by Muslim women. The Economist then quoted the British Prime Minister, who talked about the end of multiculturalism. The process probably came to an end with the attack on the editorial office of Charlie Hebdo in Paris. In the meantime, there were also the attacks committed by Breivik in Norway, and an attempt to introduce a ban on satellite antennas by the Danish Parliament with a debate in which arguments were used against the Al Jazeera television in terms of the impact it had on the attitudes and views of immigrants in Denmark.¹⁰

It is quite clear that the change in the migration paradigm in the political narrative has been created by nation states: Germany, Switzerland, Denmark, France. Some of these countries would like to see the reintroduction of borders, which could lead to the fall of the Schengen zone. On the other hand, the message from the European Union, i.e. the authorities of our contemporary Roman Empire, is different. The official Brussels’ attitude to the current phenomena is still idealised and drowned in the political correctness of ‘helping, supporting, and receiving’ – but is also extremely axiologically confused. The present experience of the people of the West, as well as

10 Myria Georgiou, ‘Between strategic nostalgia and banal nomadism. Explorations of transnational subjectivity among Arab audiences’, *International Journal of Cultural Studies*, 2012, <http://www.lse.ac.uk/media@lse/WhosWho/AcademicStaff/pdf/StrategicNostalgiaBanalNomadism.pdf>, accessed 10 November 2016.

the contemporary history clearly show that immigrants from other cultures should be approached with prudence. At the same time, due to the experience of the more distant past, the ever present guilty conscience for colonialism, and the understanding that economies have really gained a lot by exploiting cheap foreign labour, the official position is focused on the need to receive immigrants. The Western European societies are already rather ethnically mixed, which adds to the axiological chaos, positively perceived by certain groups in the different countries.

We must remember, however, that some of the immigrants and their children enjoy full voting rights in Western European countries, hence they are important to politicians, who have to take into account their voters. Instead of saying 'no', it is much easier to enigmatically talk about European 'solidarity' and toss the 'hot potato' over Eastern Europe.

Poland in the face of the immigration crisis and nomadism

I believe that receiving immigrants from Africa or Asia is a waste of our effort and potential. The migrants will only treat Poland as a transit stop to their target destination, such as the rich countries like Germany, France, UK, or Italy. The entire body of research, just as our experience thus far, proves that Poland is not an attractive country to immigrants. We should already strongly connect migration policy with the policy of internal security. Article 13(2) of the Universal Declaration of Human Rights stipulates that 'Everyone has the right to leave any country, including his own, and to return to his country.' However, there is one other universal principle, according to which every state has the right to reject the entry of foreign nationals.¹¹

Our strategy pertaining migration and internal security policy should be discreet. If these people wish to leave Poland, they should be allowed to do so without any big publicity. As the western border is open, the problem may gradually solve itself. This is the solution applied by all countries from the South of Europe, who are the first safe haven for immigrants from Africa and the Middle East.

We should also have a well thought-out strategy in case the abolishment of the Schengen Agreement gains popularity in Europe. As we are not an attractive country to migrants, we could agree to the reinstatement of the border along the Oder.

The trails of people smuggling mostly originate in the South. I believe that if there was a border along the river Oder, potential refugees in Poland would rather opt for a trip across the Baltic Sea to the rich Scandinavian countries. We should also remember that the elimination of the Schengen area would mean strengthening of the Polish

11 *Immigration Policies and Security*, ed. Krystyna Iglicka-Okólska, Warsaw: CSM, 2006.

southern border – not only by reinstating borders between Poland and the Czech Republic and Slovakia. These countries would also strengthen their southern borders.

Immigration from the East and Poland's economic and cultural interests

We can suspect that we will be receiving big numbers of resettlers from the East – our own repatriated nationals, whose problem we have still not solved, or the culturally close Ukrainians. We can thus argue in our talks with Brussels or Berlin that – being a country bordering with war-stricken Ukraine, we have a serious problem with immigrants from that direction, hence our reluctance to receive more refugees. After all, it is our duty to first fulfil our obligations to our compatriots in the East.

We need to ask ourselves a question: what's in it for Poland? Whilst we can assume that it may be a good argument for Brussels, these received Ukrainians can, after all, also flee to the West. As not financially attractive, Poland is treated by them as a country of temporary migration. We will thus have to encumber the costs of their assimilation, education, and they will still leave – just as young Poles are doing now. It is, therefore, crucial to create a development model for Poland which would make Poland attractive to the culturally close immigrants. This takes us back to the model of the economy development based on building welfare, a real family policy, and support for the family and young people. Otherwise, a policy of attracting culturally close people here from the East will not be in our long-term interest. We should also note that Ukraine, who is now weak in economic and political terms, should not follow the path Poland took after 2004 – a path of mass migration, leading to losses in the human capital and brain drain.

No Activity

I want to create an apology of sorts for... no activity. I am not speaking of taking a break from work, or ordinary laziness, which any one of us experiences (as an interruption to our daily active rhythm of life), but true, massive idleness, hovering in a vacuum, with no set beginning or end. Idleness, which, in line with Heidegger's *Grenzsituation*, has the potential (often in suffering) to force out authentic and individual (increasingly rare in our time) creativity. This tactic, though long practiced and acknowledged, is today, in our era of the dictatorship of relentless, collective, online activity (which brings satisfaction much more swiftly and easily), is becoming a scarcity value, and one that is increasingly difficult to fit in a cultural context.

I once had the idea to write an apologia for idleness, and then it seemed worth pursuing not only because of my inborn weakness on this count, but also because, myself being struck by it, and sometimes falling into a state of idleness, I have been able to profit from it, as I hope to in the future. Before I go on, I must warn the reader that the following is not an academic dissertation, but merely an observation (both practical and metaphysical) by an active designer, artist, and person living in the world of today. What I am about to write should therefore be seen as a collection of subjective opinions, from which readers may benefit, regardless of whether or not they agree.

In the contemporary world, the imperative to be active is increasingly powerful. The cultural norm for self-respecting young people is not only to be active, but also to legitimize themselves through being active to an outstanding degree in a variety of fields. This accounts for the widespread acceptance of sharing personal accomplishments on all manner of social media, in fields that, until just recently, would not have seemed the least bit relevant or worthy of attention. The social network is not only perfectly designed for this, it even stokes the drive to be active, filling the blank spot of free time as if prone to *horror vacui*. The concept of active leisure, so popular and uncritically lauded in our day, would have only recently seemed an oxymoron. In this context, an examination of laziness, or idleness (I shall address the subtle difference momentarily) could, I suppose, be accused of quarreling with the spirit of the times, and is most certainly unproductive. And yet, all this notwithstanding I shall tackle this subject, and attempt to prove that succumbing to idleness (insofar as this is possible) is, for creative potential, a thing of value, and as such, sometimes desirable (particularly for creative people, including designers).

In the interests of precision, I would like to begin by distinguishing between the related concepts of laziness and idleness. I see the first as turning a blind eye to activities previously assigned, and which the lazy subject does not perform, or performs unwillingly, sloppily, too slowly, without due enthusiasm. Laziness therefore requires not only a subject (the lazy person), but also an object, whose activities he/she is reluctant to perform. For the present investigation, laziness is not of interest, nor is it (in the author's opinion) of any special value. Not so with idleness, which, apart from the subject (the idle person), does not require, or indeed, even *precludes* a neglected object. Idleness should be a pure state, unburdened with the context of an object. Is this, however, possible?

If we intend to make a thorough dialectic interpretation of the concept, it would likely turn out that pure idleness can no more exist than a subject who intends to do nothing, while physically existing, and moreover, not in a vacuum. So he must eat, for instance, and even if he were to avoid eating, he would have to breathe, and even if he neglected that, it would suffice that he neglected, or even *intended* to neglect something (and therefore, engaged in thinking), proving that

absolute, pure idleness is actually impossible. Not to worry, however, we will not fall into this age-old dialectical trap. We will not be examining the concept of idleness divorced from reality, which is at the basis of rational cognition (at least through perception). We therefore know, and consent to the fact, that, for organic reasons, our idleness must be limited. When we accept this, without any intellectual discomfort (eating, drinking, washing, breathing, and thinking as much as we like), we can both contemplate idleness and experience it, if that is what we will. Introducing the concept of *will* here somewhat by chance, we draw near the crux of the issue. The will, in practice, is what allows us not only to define the concept of idleness, but also to submit to it, in accordance with this definition. If we agree that the absolute state of the concept is unattainable, let us then define its practical state. Practical inactivity is a state arising from the will (of the inactive person) to free him/herself from all duties, obligations, or activities, which he/she acknowledges to infringe upon this state of idleness.

Following this definition, inactivity is less a factual state than a practical state of the idle person's consciousness, in which this person acknowledges him/herself to be doing nothing, and nothing hinders this state (no limits on time, form, or anything else). Taking this a step further, it is possible not only to view certain activities (like the aforementioned life-supporting ones) as inconsequential, overlooked in the consciousness of the idle subject, but indeed *any* activities which the subject deems inessential. In extreme circumstances (or extreme interpretations), therefore, hard work could be idleness. The condition would be the subject acknowledging it to be a factor that can be overlooked, not affecting the overall state of awareness of his/her idleness.

Despite the inherent risk in this definition, postulating extreme subjectivity, we shall go a step further. Indeed, a liberally phrased definition displays the fragility and ephemerality of idleness all the more vividly, and, given the forthcoming assertion that it is desirable and of value, we can also see the necessity of its support and protection. If idleness is a subjective state, then there is no objective reason to suppose the (singular) subject could wrongly define or misinterpret it. If I feel as though I am doing nothing, then I *am* doing nothing. If I feel or know that I am doing something, then I am doing what I feel or know I am doing, regardless of whether this is breathing, thinking, or hard physical work. According to this theory, then, no one can be accused of idleness. You cannot tell anyone "you're not doing anything" because it could be that, in his consciousness, he is working hard thinking, or suffering. Similarly, we cannot rule out a person's idleness on the mere basis of what seems, from the outside, to be hard work, for this work may be quite negligible, it may be equated with a total vacuum or doing nothing in this person's mind or consciousness. This extreme subjectivity in understanding and apprehending

idleness almost entirely frees the concept from many pejorative connotations. It frees idleness of all evaluations. Approached subjectively, in isolation, with no need or capacity to be confronted by an external subject, idleness is also incapable of being false. A state that is understood and apprehended subjectively is beyond all jurisdiction, as it claims to be only subjectively true.

Therefore, by this interpretation, idleness is essentially independent of the outside world, yet it is also highly sensitive to and dependent on the state of the subject experiencing it. It suffices that, in a state of idleness, we suddenly grasp the previously unseen importance or purpose of a (physical or mental) activity we had regarded to be unessential, and our state of idleness dissolves. We need only to intend to perform an action in the future and our idleness is limited by the horizon of time when this action is to be done. In crossing it, the intended but unperformed action (if the intention remains valid) turns our idleness into laziness. This makes idleness an ephemeral, delicate, unstable state, in which we less do nothing than experience not doing anything *par excellence*.

It might seem that this take on idleness approaches the state of Nirvana, a blissful suspension over or beyond the reach of the duties or effects of the outside world. This state, though possible, and capable of holding the subject in idleness, is not a necessary part of this experience. For we can remain fully conscious of our presence “here and now” in a context that affects us (even powerfully) and yet be conscious of our passivity toward this context. Moreover, dwelling in this state lets us experience idleness more fully and intensely. Then we experience a kind of disquiet, a tension that builds a dissonance between our passivity and the activeness of the surrounding world, and an instinctual sense of irrevocably flowing time. True, substantial (enduring and conscious) idleness often leads not to a state of bliss or Nirvana, but to suffering, exhaustion, a Jaspersian borderline situation, forcing us to adopt a state that makes us shift our perception, comprehension, and response to the surrounding world. A borderline situation, therefore, is both the aim and the undoing of idleness. In this experience we chiefly come to realize that a breakthrough has occurred, that our passivity has ultimately evoked something which, in contrasting with this passivity in a totally natural and logical manner, annihilates it, concludes and counteracts it, spurring activity by contradicting passivity.

These investigations are slowly building an image of idleness as a catalyst for subsequent activities. There would be nothing worthy of an apology (and of description, as such), however, if activity inspired by idleness were of an ordinary sort, comparable to activity bred in other ways. Yet this is not the case. The borderline situation, the breakthrough, causes a radical rupture, and in turn, a re-evaluation of perception and understanding of reality. Activity that follows idleness will likely be different from what we could have accomplished

otherwise (and not only because of the passing of time and the related deterministic aspect).

As mentioned above, idleness conceived as a practical (non-absolute) state is accompanied by various involuntary, organic processes. These neither disrupt nor eliminate idleness if, in the subject's mind, they have no impact on his/her sense of doing nothing. Among these processes are two that are particularly vital in terms of the present article, they are ineradicable attributes of every conscious, living subject: thinking and feeling. Although neither process is subject to calibration during idleness, or formatted to any purpose, they both remain active, like an idle process in a computer that is operating, but with no specific task. The fewer tasks we assign the computer, the more activity goes to this idle process (the power must go somewhere). In the present case (a human being), the deeper we are immersed in idleness, the more intensely we sense the isolation of our thoughts and the barrenness of our feeling for (perception of) the world. Here we approach both the heart and the outer limits of our brief discussion: basic creative activity generated by idleness, inevitably appearing at its horizon and imperceptibly annihilating it. The former is speculation, originating in the indispensable process of barren thought, the latter is induction, originating in the indispensable process of barren perception.

Speculation is only based on the mind's make-up and is trapped within it, cut off from external stimuli and aimless. With the passing of time, speculation makes the idle mind gather the potential for thought constructs, clarifying themselves independently, without the pre-defined premises required for conscious deduction. Kant would say that the constructs of idle speculation will be *a priori* synthetic judgments, but also independent ones, prompted by nothing, calibrated by no foregoing premises, suspended in a vacuum.

Induction is an activity based on perception. The mind of the subject immersed in idleness, involuntarily sensing the surrounding world, induces constructs derived from these sensations. To remain with our Kantian approach, the constructs of induction would be (more commonplace) *a posteriori* judgments, and thus (by the nature of these judgments), also synthetic. This independence, this suspension in a vacuum, is also what distinguishes the construct of induction from ordinary *a posteriori* judgments, and what gives it special (and outwardly deprecating) attributes in terms of speculation.

Conceived in the above manner, the concepts of induction and speculation are quite closely causally tied to idleness. Idleness emerges as a favorable environment for these two elementary activities to sprout. This is not an environment that is necessary, of course, for speculation and induction to occur. It is only as a result of inactivity that speculation can achieve sufficient distance, isolation from external contexts interfering with its purity. Similarly, only through idleness (eliminating all practical contexts of perception) can induction give

rise to truly independent, and thus potentially innovative thoughts. Owing to the space limitations of this text, owing to its focus on the issue of idleness, owing to the difficulty, ambiguity, and subjectivity of the definition, I have not attempted a deeper analysis of these two core features. I will conclude by encouraging the reader to investigate their affinities with idleness, their characteristics, and potential value. And I will make mention of the hypothesis and the promising opinion that both speculation and induction are, to a significant degree, responsible for the creative, innovative, and sometimes revolutionary work of many artists, designers, and other idlers like them. Perhaps.

FAIR DESIGN | International Conferences of Design Theory and Criticism

In 2015, the Department of Design of the Warsaw Academy of Fine Arts began a project of organising a series of conferences dedicated to the theory and criticism of design, as they are forced to catch up with the quickly changing social, cultural, economic and other circumstances. These conferences are intended to serve as a forum for discussions which could stretch beyond the professional designer circles. Such an exchange of opinions, ongoing in the world for quite some time now, is an opportunity for design theoreticians and practitioners to better understand the objectives, methods and strategy of designing in the ever faster changing circumstances in which societies function. The notion of design is ever more often perceived in terms of a 'design culture', and for that reason the discussions have come to involve a whole range of specialists from other disciplines, such as philosophy, sociology, economics, or anthropology of culture. In Poland, however, such debate is still virtually non-existent, and the opinion exchange platform is limited to publications in academic and professional press, as well as popular weeklies or dailies. These texts are rarely exposed to a differing reflection or solid criticism, hence they do not provoke any genuine intellectual exchange, nor do they help shape a complex set of opinions on the state of the design today.

It is our intention for the series of the FAIR DESIGN International Conferences of Design Theory and Criticism to trigger a debate on defining or applying research tools for the description and analysis of the changes taking place in contemporary design. We hope such meetings help in the opinion exchange between design practitioners and theoreticians of different disciplines. We would expect the theoreticians to provide us with an account of the state of contemporary

society from the viewpoint of the humanities and social sciences (including those dealing with design theory), while the practitioners we would expect to share with us their thoughts on their own experiences of designing in the unstable world of today. We plan to invite to the conference both design professionals, as well as people representing the art world, philosophers, anthropologists, or economists. We would expect all our guests to reflect on the quickly changing relations in culture, politics, the society and – obviously – in design.

The Programme Board

Faculty of Design Academy of Fine Art in Warsaw,

Department of Design History and Theory:

dr Józef Mrozek

dr Magda Kochanowska

Representatives of others Academy of Fine Arts's faculties:

dr Monika Murawska / Faculty of New Media Art

dr Katarzyna Kasia / Faculty of Management of Visual Culture

dr hab. Andrzej Leśniak / Faculty of Management of Visual Culture

Maria Benktzon, profesor, mieszka w Sztokholmie. W 1969 roku rozpoczęła współpracę z firmą Ergonomidesign (obecnie Veryday). W tym samym roku ukończyła studia w Konstfack w Sztokholmie. Buntując się przeciwko kanonowi współczesnych jej tradycji wzorniczych, przyjęła podejście inkluzyjne, w centrum zainteresowania stawiając użytkownika. Wkrótce wraz ze Svenem-Erikiem Juhlinem zaczęli projektować naczynia kuchenne, sztuce i akcesoria do higieny osobistej, zapewniające użytkownikom niezależność i poczucie godności osobistej. Jej dziełem są kule i laski, odzież dla osób niepełnosprawnych, dzbanek do kawy dla linii lotniczych SAS, aparat telefoniczny Doro dla seniorów, noże dla firmy Tupperware i robocze rękawice ochronne dla Ejendals. Wszystkie przedmioty powstawały w ścisłej współpracy z użytkownikami, przy czym głównym założeniem było połączenie formy i funkcjonalności. W roku 2000 Maria otrzymała nagrodę imienia Ronalda Mace'a „Wzornictwo dla XXI wieku”; podczas konferencji *Include* w roku 2005 w Londynie przyznano jej również nagrodę za całokształt twórczości.

Ece Canli, badaczka designu i artystka performatywna. Studia licencjackie w zakresie projektowania produktów przemysłowych odbyła na Politechnice w Stambule, a następnie uzyskała tytuł magistra na Studiach Interdyscyplinarnych/Experience Design Uniwersytetu Sztuk Pięknych, Rzemiosła i Projektowania w Konstfack w Szwecji. Obecnie pracuje nad pracą doktorską w ramach studiów doktoranckich na temat projektowania na Uniwersytecie w Porto. W swej pracy badawczej skupia się na kwestiach relacji między cielesnością określaną przez płęć społeczną i biologiczną oraz seksualnością a projektowaną materialnością. Interesują ją kwestie dyskursu oraz praktyki projektowania z queerowego punktu widzenia, co bada za pomocą dekonstrukcji artefaktowej, przestrzennej i dyskursywnej. Często współpracuje z aktywistami, naukowcami, artystami. Do badań używa takich narzędzi jak artefakty, teksty, dźwięk, ciało i głos.

Alison J. Clarke, profesor historii i teorii wzornictwa, dyrektorka Fundacji im. Victora Papanka przy Universität für angewandte Kunst w Wiedniu. Przed obroną pracy doktorskiej z antropologii społecznej na University College London studiowała w Royal College of Art i Victoria and Albert Museum w Londynie. Autorka *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century* [Antropologia wzornictwa: kultura obiektów w XXI wieku] i *Tupperware: The Promise of Plastic in 1950s America* [Tupperware: obiecujący plastik w Ameryce lat pięćdziesiątych], dotyczących historii,

polityki i relacji społecznych w kulturze materialnej. Stale współpracuje ze środkami masowego przekazu – współtworzy wielokrotnie nagradzany serial BBC *The Genius of Design* [Geniusze projektowania]; obecnie kończy pracę nad monografią *Designer for the Real World: Victor Papanek and 1970s Design Activism* [Projektant świata prawdziwego: Victor Papanek i aktywizm wzornictwa lat siedemdziesiątych], która zostanie wydana przez MIT Press.

Lars Dencik, profesor psychologii społecznej, mieszka w Sztokholmie. Zawodowo związany z Uniwersytetem Roskilde w Danii. Zajmuje się wpływem społecznych procesów modernizacyjnych na codzienne życie: bada proces tworzenia i przekształcania tożsamości i relacji kulturowych. Do jego najnowszych publikacji należą: *Into the Era of Shifts: How Everything gets Designed in an Increasingly Non-designed World* [W epoce zmian: jak projektujemy w świecie coraz mniej zaprojektowanym], 2005; *Homo Zappiens – a European-Jewish Way of Life in the Era of Globalisation* [Homo Zappiens – europejsko-żydowski sposób na życie w erze globalizacji], 2006; *Neo-Tribalism: Exploring the Populist Backlash to a Cosmopolitan Europe* [Neoplemienność: rozważania o populistycznym sprzeciwie wobec kosmopolitycznej Europy], 2012; *The Dialectics of Diaspora in Contemporary Modernity* [Dialektyka diaspory we współczesnej nowoczesności], 2014.

Krystyna Iglicka-Okólska, ekonomistka i demografka społeczna, profesor zwyczajny, rektor i wykładowczyni Uczelni Łazarskiego w Warszawie. Ekspertka polskiego rządu w obszarze polityki migracyjnej. Stypendystka Fulbrighta na Wydziale Socjologii Uniwersytetu Stanu Pensylwania w latach 1999–2000, Polskiej Fundacji na Rzecz Nauki Polskiej, British Academy i Biura Spraw Zagranicznych oraz Wspólnoty na Uniwersytecie Londyńskim w latach 1996–1999, a także Fundacji Dekaban na Uniwersytecie w Glasgow (1996). W latach 2002–2003 zastępczyni dyrektora Instytutu Stosowanych Nauk Społecznych Uniwersytetu Warszawskiego. Wykładowczyni szeregu polskich uczelni, ale też University College London, uniwersytetów w Glasgow i Birmingham. Konsultantka i ekspertka licznych organizacji międzynarodowych, w tym Komisji Europejskiej, International Organization for Migration, Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) oraz polskich instytucji ministerialnych. Autorka wystąpień na ponad 80 międzynarodowych seminariach i konferencjach akademickich, moderatorka i organizatorka sesji specjalistycznych na temat światowych migracji. Wśród jej prac znajduje się 10 podręczników akademickich, liczne artykuły w periodykach naukowych (w Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii i Polsce) oraz ekspertyzy, raporty i analizy na temat polityki lub strategii.

Guy Julier, profesor, wykładowca kultury wzornictwa na Uniwersytecie w Brighton i główny specjalista ds. badań nad współczesnym designem

w londyńskim Victoria and Albert Museum. Nauczał wzornictwa na Leeds Metropolitan University, gdzie również przewodził DesignLeeds, jednostce badawczo-konsultacyjnej specjalizującej się we wzornictwie zgodnym z założeniami społeczno-środowiskowymi. Pracował jako gościnny wykładowca na uczelniach takich jak Uniwersytet Południowej Danii, Glasgow School of Art i University of Otago (Nowa Zelandia). Opublikował m.in. *New Spanish Design, The Dictionary of Design since 1900* [Nowe wzornictwo hiszpańskie – leksykon wzornictwa od 1900] i *The Culture of Design* [Kultura wzornictwa], której trzecie poprawione wydanie ukazało się w 2013 roku. Zajmuje się badaniami z pogranicza wzornictwa i nauk społecznych – przyczynił się do rozwoju kultury wzornictwa jako dziedziny nauki. Współpracuje z naukowcami i projektantami na rzecz rozwoju praktyk badawczych we wzornictwie społecznym.

Dorota Kabala, projektantka, pasjonatka sportów wodnych. Specjalizuje się w projektowaniu dla branż sportowych oraz samych sportowców. Prowadząca studio We Design for Physical Culture, pracujące dla producentów sprzętu sportowego oraz instytucji wspierających rozwój sportu i rekreacji. Projektuje m.in. dla marki Nobile – akcesoria do kitesurfingu nominowane do nagrody Dobry Wzór 2016, dla Stadionu Narodowego – limitowaną serię huśtawek i akcesoriów fitness, dla stoczni Northman – wnętrze jachtu śródlądowego. We współpracy z shape-rami w Brazylii zgłębia tematykę powstawania desek surfingowych. Kuratorka i projektantka wystaw o sprzęcie sportowym, m.in. wystawy *In Motion* podejmującej temat innowacyjnego podejścia do mobilności w uprawianiu sportu. Dwukrotnie nominowana do nagrody Design Alive Awards. Członkini Fundacji The Spirit of Poland. Wykładowczyni School of Form. ▶ www.wedesignforphysicalculture.com

Michael Leube, licencjat ukończył na University of California w Berkeley (antropologia i religia komparatywna) (1994), magisterium na Uniwersytecie w Wiedniu (antropologia i biologia człowieka) (1999), zaś na Uniwersytecie w Zagrzebiu otrzymał w 2003 tytuł doktorski (antropologia). Dziennikarz „Wiener Zeitung”, gdzie odpowiedzialny był za wszelkie tematy związane ze środowiskiem. Pracował w projektach naukowej oceny działań rozwojowych w Gwatemali (1999), Indiach i Nepalu (2000) oraz Kenii (2001.) W latach 2000–2013 mieszkał w Madrycie, jako antropolog wykładał na Universidad Nebrija, University of Syracuse, University of California i Saint Louis University. Od 2013 roku pracuje na Fachhochschule w Salzburgu, gdzie prowadzi działalność badawczą i pedagogiczną na temat punktów styecznych między antropologią a projektowaniem. Uważa, że dobry design oznacza dostosowanie się do potrzeb człowieka i że wszystkie projekty przemysłowe muszą odnosić się do nauk antropologicznych. Prowadzi warsztaty po angielsku, niemiecku i hiszpańsku na temat zrównoważonego rozwoju, designu humanitarne-go oraz antropologii konsumeryzmu.

Mirosława Marody, profesor w Instytucie Socjologii Uniwersytetu Warszawskiego, gdzie kieruje Zakładem Psychologii Społecznej, kierownik Centrum Studiów Politycznych w Międzywydziałowym Instytucie Studiów Społecznych UW, członek-korespondent oraz wiceprezesa Polskiej Akademii Nauk. Autorka i współautorka wielu badań i analiz podejmujących problematykę działań społeczeństwa polskiego. Pod jej redakcją ukazały się m.in.: *Co nam zostało z tych lat... Społeczeństwo polskie na progu zmiany systemowej* (1991), *Między rynkiem a etatem. Społeczne negocjowanie polskiej rzeczywistości* (2000), *Polacy wśród Europejczyków. Wartości społeczeństwa polskiego na tle innych krajów europejskich* (2003), *Wymiary życia społecznego. Polska na przełomie XX i XXI wieku* (2007). Współautorka (z Anną Gizą-Poleszczuk) *Przemian więzi społecznych* (2004). Od kilku lat zajmuje się zagadnieniami przemian współczesnego społeczeństwa. W 2014 roku wydała książkę *Jednostka po nowoczesności*, podsumowującą owe przemiany z perspektywy socjologicznej.

Karina Marusińska, adiunkt na Wydziale Ceramiki i Szkła w Katedrze Ceramiki Akademii Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu; artystka interdyscyplinarna, dydaktyk, animatorka społeczno-kulturalna. Członkini kolektywu Food Think Tank, grupy performerskiej Łuhuu! i nieistniejącej już grupy projektowej Wzorowo. Absolwentka Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu (wzornictwo, projektowanie ceramiki (2003–2008)). Studiowała w ramach programów stypendialnych na Uniwersytecie Pais Vasco w Bilbao, Hiszpania (2007), w Institut Européen des Arts céramiques w Guebwiller, Francja (2008), studia podyplomowe Design Management prowadzone przez Instytut Wzornictwa Przemysłowego i Kolegium Gospodarki Światowej Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie (2009–2010) oraz Międzynarodowego Kursu Podyplomowego „Katholín” Sztuka Projektowania Ceramiki Współczesnej w ENSA w Limoges, Francja i Jingdezhen, Chiny (2013–2014). Pracuje we wrocławskiej ASP jako adiunkt w II Pracowni Projektowania Ceramiki Użytkowej (od 2010). Pracę doktorską w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie sztuk projektowych obroniła z wyróżnieniem w 2015.

Robert Pludra, adiunkt, zajmuje się projektowaniem produktu, designem społecznym, wystawiennictwem i prowadzeniem warsztatów o tematyce projektowej. Absolwent Wydziału Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Adiunkt na wydziale macierzystym, gdzie współprowadzi pracownię PP2 oraz zajmuje się koordynacją projektów badawczo-rozwojowych. W roku 2013 obronił doktorat *Wybrane zagadnienia z dziedziny projektowania społecznego*. Członek Stowarzyszenia Projektantów Form Przemysłowych (należącego do The Bureau of European Design Association – BEDA). Pracuje indywidualnie oraz w zespołach konfigurowanych do poszczególnych projektów. Brał udział w ponad 50 wystawach na najważniejszych festiwalach designu (m.in. w Mediolanie, Londynie, Paryżu, Berlinie czy Tokio). Jest laureatem wielu konkursów

i stypendiów. Aktualnie zajmuje się projektami badawczo-rozwojowymi oraz z dziedziny urządzeń medycznych i rehabilitacyjnych, transportu rowerowego, samochodowego i szynowego.

Ewa Sidorenko, adiunkt, pracuje na wydziale Education and Community Studies na Uniwersytecie Greenwich w Londynie wykładając socjologię dla studentów edukacji i studiów nad dzieciństwem. Doktorat obroniła w 1998 na Goldsmiths, University of London. Jej zainteresowania badawcze to m.in. tożsamości we współczesnym społeczeństwie, nacjonalizm, rasizm, pamięć (i niepamięć) kulturowa i partycypacyjne projekty artystyczne. Przez ostatnie dwa lata związana z projektami artystycznymi we Wrocławiu (Europejska Stolica Kultury 2016).

Susan Yelavich, profesor, dyrektor programu studiów magisterskich (wzornictwo i projektowanie) na Wydziale Historii i Teorii Sztuki w Parsons The New School for Design. Wcześniej wykładowczyni mediolańskiej Nuova Accademia di Belle Arti we Włoszech, a także Instytutu Demokracji i Różnorodności w Dolnośląskiej Szkole Wyższej we Wrocławiu. W prowadzonych obecnie badaniach zajmuje się relacjami wzornictwa i literatury, a także materiałów i architektury. Autorka licznych artykułów i książek, m.in. *Design as Future-Making* [Projektowanie jako kreowanie przyszłości], 2014; *Contemporary World Interiors* [Współczesne wnętrza na świecie], 2007; *Profile: Pentagram Design* (2004), *Inside Design Now* [Współczesne wnętrza wzornictwa], 2003; *Design for Life* [Wzornictwo na całe życie], 1997 oraz *The Edge of the Millennium: An International Critique of Architecture, Urban Planning, Product and Communication Design* [Na krawędzi tysiąclecia: międzynarodowe ujęcie krytyczne architektury, planowania przestrzennego, produktu i komunikacji we wzornictwie], 1993. Członkini Akademii Amerykańskiej w Rzymie (2003–2004), a także wicedyrektorka programów publicznych w nowojorskim Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum.

Dominik Walcher, profesor, studiował architekturę i administrację w biznesie na Uniwersytecie w Stuttgarcie, Technische Universität w Monachium oraz University of California w Berkeley. Po kilku latach zdobywania praktycznego doświadczenia w zawodzie dołączył do zespołu prof. Ralfa Reichwalda na Technische Universität w Monachium. Pracę doktorską, za którą otrzymał wiele nagród, poświęcił kwestii masowej personalizacji oraz otwartej innowacyjności w firmie Adidas. Od 2007 profesor salzburskiej Fachhochschule, gdzie wykłada marketing i zarządzanie innowacjami. Pole działalności badawczej poszerzył o zarządzanie w biznesie, tworzenie modeli biznesowych oraz marketing zrównoważonej działalności gospodarczej. Założyciel firmy start-upowej w obszarze produktów ekointeligentnych. Wyniki jego działalności akademickiej i zawodowej są przedmiotem wielu publikacji, wykorzystuje je także w swojej pracy pedagogicznej i konsultingowej. Jest profesorem wizytującym w na uniwersytetach w Monachium, Stuttgarcie, Salzburgu,

Bozen, St. Gallen i Helsinkach. Od 2010 pracownik naukowy Massachusetts Institute of Technology (MIT) LivingLabs, gdzie kieruje inicjatywą Customization 500.

Daniel Zieliński, wykładowca w stopniu adiunkta i projektant. Wydział Wzornictwa Przemysłowego na warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych ukończył w 1997, gdzie po studiach podjął pracę. Doktorat obronił na macierzystej uczelni w 2011 roku. Pracuje jako freelancer projektując głównie urządzenia elektroniczne, oraz obmyśla i realizuje obiekty studyjne z pogranicza dizajnu i sztuki. Wraz z Marią Górską projektował wystawy m.in. dla Muzeum Narodowego w Warszawie i warszawskiej Zachęty.

Biographical Notes

Maria Benktzon, Professor, lives in Stockholm. She joined Ergonomide-sign (presently Veryday) in 1969. The same year she graduated from the Konstfack in Stockholm. Very much the rebel against existing design traditions, she began applying a user-centered inclusive approach to design. She soon found a partner in Sven-Erik Juhlin, and together they started designing kitchenware, cutlery and personal hygiene tools that allowed users to remain independent, and allowed them to keep their personal sense of respect. Among her numerous designs are crutches and walking sticks, clothes for persons with disabilities, the SAS coffee pot, the Doro phone for seniors, the Tupperware knives, and work protection gloves for Ejendals – all of which were developed in close collaboration with the end users, with the primary goal of achieving a harmony of form and function. In 2000, Maria received the Ron Mace Designing for the 21st century award and in 2005, she received Lifetime Achievement Award at the *Include* conference in London.

Ece Canli is a design researcher and performance artist. She holds a B.Sc. in Industrial Product Design from the Istanbul Technical University, Turkey and MFA degree in Interdisciplinary Studies/Experience Design from Konstfack University College of Arts, Crafts and Design, Sweden. She is currently pursuing her PhD in Design at the University of Porto, Portugal. Focused on the relationship between gendered-sexed-sexualised corporealities and designed materialities, her research explores a queered design discourse and practice through artefactual, spatial and discursive deconstructions. She frequently collaborates with activists, scholars and artists. Her tools of investigation include artefacts, texts, sound, body and voice.

Alison J. Clarke, Professor of Design History and Theory, and Director of the Victor Papanek Foundation at the University of Applied Arts in Vienna. She trained at the Royal College of Art and Victoria and Albert Museum, London, before receiving her doctoral degree in social anthropology at the University College London. Author of *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century* and *Tupperware: The Promise of Plastic in 1950s America*, her work explores the histories, politics and social relations of material culture. She is a regular media contributor, including the award-winning series *The Genius of Design* (BBC) and is presently completing a monograph for MIT Press titled *Designer for the Real World: Victor Papanek and 1970s Design Activism*.

Lars Dencik, Professor of Social Psychology. He resides in Stockholm and is affiliated to Roskilde University, Denmark. His focus on research is the implications of societal modernization processes on everyday life. Within this context, he investigates how personal, as well as cultural identities and relations are formed and transformed. Among his recent publications are: *Into The Era Of Shifts: How Everything gets Designed in an Increasingly Non-designed World* (2005); *Homo Zappiens – a European-Jewish Way of Life in the Era of Globalisation* (2006); *Neo-Tribalism: Exploring the Populist Backlash to a Cosmopolitan Europe* (2012); *The Dialectics of Diaspora in Contemporary Modernity* (2014).

Krystyna Iglicka-Okólska, economist and a social demographer, full professor, Rector and Professor at the Łazarski University. Polish government expert on migration policy. She was a Fulbright Fellow at the Department of Sociology (University of Pennsylvania) in 1999–2000 and a Fellow of the Polish Science Foundation, British Academy and Foreign and Commonwealth Office at the University of London, 1996–1999, as well as the Dekaban Foundation Fellow at the University of Glasgow (1996). In the period 2002–2003, she was Deputy Director of the Institute for Social Studies at the University of Warsaw. She taught at various Polish universities, as well as at the University College London, University of Glasgow, and University of Birmingham. She has worked as a consultant or expert advising various international organizations, e.g. the European Commission, the International Organization for Migration, Organization for Economic Co-operation and Development (OECD), or different Polish ministerial institutions. She has presented papers at over 80 international academic seminars and conferences, where she has also, at times, acted as moderator and organizer of specialist sessions on the topic of international migration. Her works include 10 university textbooks, nearly 70 research papers/articles in academic journals published mainly in the USA, UK and Poland, and numerous policy-oriented opinions, reports and analyses.

Guy Julier, Professor of Design Culture at the University of Brighton and the Principal Research Fellow in Contemporary Design at Victoria & Albert Museum, London. He was previously professor of design at Leeds Metropolitan University, where he also directed DesignLeeds, a research and consultancy unit specializing in design for social and environmental benefit. He has also held visiting posts at the University of Southern Denmark, the Glasgow School of Art, and the University of Otago in New Zealand. Among his books feature *New Spanish Design*, *The Dictionary of Design since 1900* and *The Culture of Design*, which appeared in the third revised edition in 2013. He works at the intersection of design and social sciences through which he has advanced Design Culture studies as a disciplinary field. Recently, he has been working alongside academics and designers on furthering research practices in social design.

Dorota Kabala, designer, lover of water sports. She specialises in designing for the sport industry and for individual athletes. Manages her own studio We Design for Physical Culture, which provides services to manufacturers of sports equipment and institutions supporting the development of sports and recreation. Among her client brands is Nobile – accessories for kitesurfing, nominated to the Dobry Wzór award 2016, the National Stadium – a limited series of swings and fitness accessories, the Northman shipyard – interior design of an inland water yacht. Together with Brazilian shapers, she explores the process of surfboard making. Curator and designer of exhibitions dedicated to sports equipment, including *In Motion*, which undertakes the issue of innovative approach to mobility in sports. Twice nominated to Design Alive Awards. Member of The Spirit of Poland Foundation. Lecturer at the School of Form. ► www.wedesignforphysicalculture.com

Michael Leube, Ph.D., received his B.A. from the University of California at Berkeley (Anthropology and Comparative Religion) in 1994, M.A. from the University of Vienna (Anthropology and Human Biology) in 1999, and Ph.D. from the University of Zagreb (Anthropology) in 2003. He worked as a journalist in the *Wiener Zeitung*, where he was responsible for all topics related to environmentalism. He participated in the scientific assessments of the development activities in Guatemala (1999), India and Nepal (2000), and Kenya (2001). In the years 2000–2013, he worked as an anthropologist in Madrid and taught at various universities such as Universidad Nebrija, the Syracuse University, University of California, and the Saint Louis University. Since 2013, he has been teaching at the Salzburg University of Applied Sciences about the interface between Anthropology and Design, which has also been the focus of his research. He is convinced that good design must be well adapted to human needs, and that all industrial projects must take into consideration the knowledge coming from anthropological sciences. Leube frequently holds workshops dealing with sustainability, humanitarian design, and the anthropology of consumerism, which are conducted in English, German, or Spanish.

Mirosława Marody, Professor at the Institute of Sociology of the University of Warsaw, where she is head of the Social Psychology Research Unit; head of the Political Sciences Centre at the Inter-Departmental Social Studies Centre of the University of Warsaw, correspondent member and vice-president of the Polish Academy of Sciences. Author and co-author of numerous research works and analyses focusing on the Polish society and its activities. She was editor of such books as *Co nam zostało z tych lat... Społeczeństwo polskie na progu zmiany systemowej* [What Has Remained of Those Years . . . The Polish Society at the Beginning of the Systemic Transition], 1991; *Między rynkiem a etatem. Społeczne negocjowanie polskiej rzeczywistości* [Between the Market and the Job. The Social Negotiations of the Polish Reality], 2000; *Polacy*

wśród Europejczyków. Wartości społeczeństwa polskiego na tle innych krajów europejskich [Poles Among Europeans. The Values of the Polish Society in Comparison to Other European Countries], 2003; *Wymiary życia społecznego. Polska na przełomie XX i XXI wieku* [Dimensions of Social Life. Poland at the Turn of the 20th c.], 2007. Co-author, with Anna Giza-Poleszczuk of *Przemiany więzi społecznych* [Transformations in Social Ties], 2004. For the past few years, she has been focusing on issues related to the changes taking place in the contemporary society. In 2014, she published a book in which she summarised the processes of transformation from the sociological perspective: *Jednostka po nowoczesności* [Individual after Modernity].

Karina Marusińska, assistant Professor at the Department of Ceramics and Glass and the Faculty of Ceramics of the E. Geppert Academy of Fine Arts in Wrocław. She is an interdisciplinary artist, teacher, social and cultural animator. Member of the Food Think Tank collective, Łuhuu! performance group, as well as an already non-existent design group Wzorowo. Marusińska is a graduate of the Academy of Fine Arts in Wrocław with a degree in General and Ceramics Design (2003–2008). During her studies she participated in scholarship programmes at the País Vasco University in Bilbao, Spain (2007), the Institut Européen des Arts céramiques in Guebwiller, France (2008); she also took a post-graduate course in Design Management at the Industrial Design and the Collegium of World Economy of the Warsaw School of Economics (2009–2010), as well as an International Post-Graduate Course ‘Kaolin’ Art and Design in Contemporary Ceramics in ENSA Limoges, France and Jingdezhen, China (2013–2014). She works at the Wrocław Academy of Fine Arts as assistant professor in the Second Studio of Applied Ceramics Design (from 2010). She received recognition for her doctoral thesis in the area of design arts (2015).

Robert Pludra, Ph.D., works in product, social and exhibition design, and conducts design workshops. He is a graduate of the Faculty of Design at the Academy of Fine Arts in Warsaw, where he presently holds the position of assistant professor and co-leads the PP2 platform. He also works as a coordinator of research and development projects. In 2013 he defended his PhD thesis titled Chosen Issues of Social Design. Member of the Association of Industrial Designers (associated in BEDA), he works both by himself and in diverse design teams set up for specific projects. He has participated in more than fifty exhibitions at the most important design festivals (e.g. in Milan, London, Paris, Berlin, or Tokyo). He is the laureate of many competitions and scholarships. Currently, he is working on a number of research and development projects, and as well as undertakings in the field of medicine and physiotherapy, bicycle, railway and car transportation.

Ewa Sidorenko, Ph.D., works at the Department of Education and Community Studies at University of Greenwich in London where she lectures sociology for students of education and childhood studies. She defended her doctoral thesis in 1998 at Goldsmiths, University of London. Her research interests include identities in the contemporary society, nationalism, racism, cultural memory (and the lack of), as well as participative artistic projects. For the past two years, she has been involved in art projects in Wrocław (European Capital of Culture 2016).

Susan Yelavich, Associate Professor and director of the MA Design Studies programme in the School of Art and Design History and Theory at Parsons The New School for Design. She has also taught at Nuova Accademia di Belle Arti in Milan and The New School's Democracy & Diversity Institute in Wrocław. Her current research explores the parallels between design and literature and the relationship between textiles and architecture. She is the author of numerous articles and books, including *Design as Future-Making* (2014), *Contemporary World Interiors* (2007), *Profile: Pentagram Design* (2004), *Inside Design Now* (2003), *Design for Life* (1997), and *The Edge of the Millennium: An International Critique of Architecture, Urban Planning, Product and Communication Design* (1993). She is a Fellow of the American Academy in Rome (2003–2004). Previously, she was the assistant director for public programmes at Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum in New York.

Dominik Walcher, Professor, studied Architecture and Business Administration at the University of Stuttgart, the Technische Universität München, and the University of California at Berkeley. After some years of gaining work experience, he joined prof. Ralf Reichwald's chair for management at the Technische Universität München. His doctoral thesis about mass customization and Open Innovation at Adidas has won him several prizes. Since 2007, he has worked as professor of marketing and innovation management at the Salzburg University of Applied Sciences. He has expanded his field of research to include Brand Management, Business Creation and Sustainability Marketing. He has founded a start-up company in the field of eco-intelligent products. Results of his practical experience and academic research are widely published and benefit both his teaching and consultancy careers. He is a visiting professor at universities in Munich, Stuttgart, Salzburg, Bozen, St. Gallen, and Helsinki. Since 2010, he has been a research associate at the Massachusetts Institute of Technology (MIT) LivingLabs, managing the Customization 500 initiative.

Daniel Zieliński, Associate Professor and designer. He graduated from the Faculty of Industrial Design at the Academy of Fine Art in Warsaw in 1997. After his studies he began working at his alma mater. He defended his PhD thesis in 2011. He works as a freelancer, mainly designing electronic equipment and inventing and creating objects that verge on art and design. He and Maria Górska have designed exhibitions for the National Museum in Warsaw and the Zachęta National Gallery of Art, among others.

Alison Clarke

Polityka designu w kulturze postpracowej
The Politics of Design in Post-Work Culture



1. Googler Nap Pod © Alison J. Clarke



2. Karteczki post-it, Google / Post-It Notes at Google © Alison J. Clarke

Susan Yelavich

*Czas wolny: design jako czynnik
ograniczania i wzbogacania czasu wolnego*

*Product(ive) Leisure: Hindering and
Enhancing Leisure by Design*



Maria Benktzon

Aktywność czasu wolnego w czwartym wieku

Leisure Activity in the Fourth Age



1. Śniadanie i lektura gazety strona po stronie mogą zająć niemal cały poranek.

Eating breakfast and reading the paper page by page takes almost all morning.



2. Sven-Eric, 75 lat, był projektantem przemysłowym z zawodu i zagorzałym sportowcem; tę łódź zbudował we własnej pracowni po udarze.

Sven-Eric, 75, used to be a keen sportsman and industrial designer by profession. He built this boat in his studio after he had a stroke.



3. **Sten, 88 lat, na spacerze w bezpośrednim sąsiedztwie domu, które ceni ze względu na jego dostępność i urodę.**

Sten, 88, on a walk in the immediate surroundings that he values highly for accessibility and beauty.



4. **Kalle był wielkim miłośnikiem ornitologii i myślistwa – większość wolnego czasu spędzał w lesie. Teraz ma 88 lat; latem spędza czas wolny w ogrodzie, zimą – przed telewizorem. W ogrodzie może się samodzielnie poruszać, obserwować ptaki i słuchać ich śpiewu – czyli oddawać się ulubionym zajęciom.**

Kalle used to be a keen ornithologist and hunter who used to spend most of his free time in the forests. Now that he is 88, he spends his leisure time in the garden during the summer season and in front of the television during the winter. In the garden he has the chance to move about, spot birds and hear them sing – the things he values the most.



5. Rune, 87 lat, przez większość życia cierpiał na zespół poporażenny. Jego trawnik kosi teraz kosiarka automatyczna. Do nowych zajęć ogrodniczych Runego należy pielenie – usuwanie korzeni mleczy i innych chwastów. W ogrodzie nadal może pracować z żoną.

Rune, 87 has lived most of his life with post-polio syndrome. The lawn is now cut by a robot lawn mower. Rune's new gardening tasks include weeding – pulling up roots of dandelions and other weeds. In the garden, he is still able to maintain continuity of doing things together with his wife.



6. Birgit, 92 lata, uczestniczy w cotygodniowych spotkaniach pań z lokalnej wspólnoty mieszkaniowej. Spotkania te odbywają się w ciągu dnia blisko jej miejsca zamieszkania i są ważne jako aktywność sprawiająca jej przyjemność, szczególnie w długim sezonie zimowym. Są bodźcem ułatwiającym wyjście z domu i przełamanie bariery samotności, szczególnie po śmierci męża i większości przyjaciół.

Birgit, 92, every week goes to a gathering for women in the local housing association. These gatherings take place during the day, close to home and are a source of meaning and enjoyment in her life during the long winter. It helps her get out and breaks the isolation now that her husband and most of her friends have died.



7. Zdaniem Benity gotowanie po śmierci męża stało się nudne. Co niedziela Benita przygotowuje obiad dla całej rodziny, zgodnie z wieloletnią tradycją. Przygotowywanie posiłku jest dla niej czynnością wykonywaną dla innych, a interakcje społeczne w czasie obiadu są ważne.

Benita thinks it is boring to cook for herself now that her husband has died. Every Sunday she prepares dinner for her family, the way she has always done. To Benita, preparing a meal is all about doing something for others and the social interaction during the meal.



8. Birgit ma wiele wspomnień związanych ze wspólnymi zajęciami z wnuczką. Spotykając się do tej pory, jak zwykle razem rozwiązują krzyżówki.

Birgit has many memories of the things she does with her granddaughter. They still meet doing crosswords together as usual.



9. Rune korzysta z internetu w domowym biurze. Po przejściu na emeryturę (pracował w banku) z pasją zajął się genealogią; pracuje także dorywczo jako wolontariusz w ruchu na rzecz osób niepełnosprawnych.

Rune is working on the Internet at his home office. He has become a devoted genealogist since he left his career with the bank and is still doing some voluntary work for the disability movement when needed.



10. Birgit miała talent w rękach – pracując w domu i poza nim. Mimo że z większości zajęć musiała zrezygnować, nadal szydełkuje rękawice kuchenne. Tworzenie prostych przedmiotów – pięknych rękawic kuchennych – daje jej satysfakcję i podtrzymuje poczucie własnej wartości.

Birgit used to be very skilled with her hands in both outdoor and indoor activities. Now she has had to give up most activities, but she can still crochet potholders. Creating something simple and beautiful gives her satisfaction and helps maintain positive self-esteem.



11. Ulubionym miejscem Birgit w domu jest stół kuchenny, gdzie dociera dużo światła dziennego, dzięki czemu może obserwować zmieniające się pory roku przez kuchenne okno. Jej jedynymi kwiatami są teraz rośliny w doniczkach na parapecie kuchennym. Birgit stale słucha radia – niezależnie od innych zajęć – co daje jej poczucie czynnego uczestniczenia w życiu.

Birgit's favourite place in her home is the kitchen table, where daylight is good and she can follow the changing seasons through the kitchen window. Her plants are now limited to the pots in the kitchen window. She listens to the radio all the time, whatever she does, thus providing a sense of engagement with life.



12. Elsa, 99 lat, mieszka w domu opieki. Zawsze lubiła czytać; od kiedy straciła wzrok, często słucha audiobooków.

Elsa, 99, lives in a nursing home. She has always been a keen reader, and now that she is blind, she frequently listens to audio books.

Karina Marusińska, Ewa Sidorenko

*Interwencja kulturowa w sferze publicznej
poprzez projekt HUG – wyartykułowanie wykluczenia
społecznego*

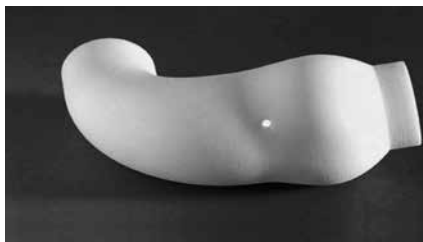
*Cultural Intervention in the Public Sphere
through HUG: Articulating Social Exclusion*



Michael Leube, Dominik Walcher

Vice versa. Osoby nieuprzywilejowane a design

Vice Versa: The Underprivileged and Design



1. Innowacje stworzone przez pacjentów: ReWalk (po lewej) i ExoVasc (źródła: www.rewalk.com / www.qmed.com)

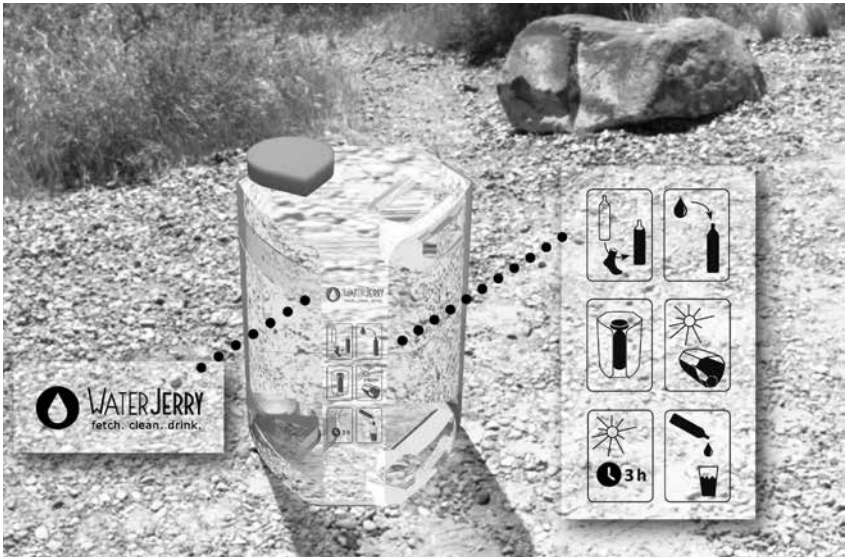
Patient innovations: ReWalk (left) and ExoVasc (sources: www.rewalk.com / www.qmed.com)



2. Wiodący użytkownicy – innowacje tworzone przez studentów-pacjentów: kule, sprzęt rehabilitacyjny, kask



**Lead Users:
Student-patient innovations
for a crutch, a rehab device
and a headgear**



3. Empatia i prototypy:
projektowanie zrównoważonego
system zaopatrzenia w wodę
dla Masajów

Empathy and Prototype:
Designing a sustainable water
transportation system with the
Maasai

**Wydział Wzornictwa
Akademii Sztuk Pięknych
W Warszawie**

**Faculty of Design
Academy of Fine Arts
in Warsaw**



ISBN 978-83-65455-74-1