fot. Edward Ellison

Josh Plough

Pisarz, redaktor i kurator badający świat dizajnu i jego pozycję w sieciach folkloru, tożsamości i przyszłości. Uzyskał tytuł magistra kuratora dizajnu na Design Academy Eindhoven i działał jako kurator i redaktor w Onomatopee Projects. Obecnie pracuje w Warszawie, gdzie założył organizację pozarządową i księgarnię Ziemniaki i, by badać znaczenie mitu i folkloru w kontekście polityki i technologii cyfrowych.

7 Czego chcemy od nowych technologii?

chleb

postdizajn

adaptacja

akceptacja

technologia

Za „technologią" i „dizajnem" często podąża słowo „innowacja". Innowacja w obu dziedzinach, powiadają, jest dobra dla gospodarki. A to z kolei, powiadają znów, jest dobre dla nas, obywateli. Czy ufamy ekonomii skapywania dawnego kapitalizmu, czy chcemy patrzeć w nową przyszłość, musimy zadać sobie pytanie o pozycję dizajnu w tych nowych strukturach.

Czego chcemy od nowych technologii?

Dizajn i nowe technologie są wszędzie wokół. Zwykle w naszej profesji postrzega się je jako nierozłączne. Można powiedzieć, że technologia klinem rozszczepiła dizajn na dwie rzeczywistości: analogową i cyfrową. Wydaje się, że projektowanie odchodzi od Karimów Rashidów tego świata w kierunku sieci bezimiennych, niewidzialnych programistów. Rzeczywistość cyfrowa generuje „inny" wymiar, wymagając odmiennego, skuteczniejszego podejścia w budowaniu przyszłości dizajnu[1]. Dlatego rozróżnienie pomiędzy dizajnem a nowymi technologiami pozwoli znaleźć dziedzinie projektowej nowe cele i zmienić swój dotychczasowy wizerunek.

Od rzeczy niemal niedostrzegalnych, takich jak The Stack[2] Benjamina Brattona, po najbardziej krzykliwe, takie jak rakieta w kształcie penisa, finansowana przez Jeffa Bezosa, dizajn i technologia wskazują kierunek rozwoju ludzkości. Na każdym kroku mogą potencjalnie zaszkodzić lub przejąć kontrolę[3]. W publikacji *The Internet Does Not Exist* [Internet nie istnieje][4] Bratton omawia rolę profesji projektowej w rzeczywistości współczesnego rozgardiaszu technologii, ideologii, polityki i zapaści gospodarczej: „Jednym z integralnych dla The Stack przypadków może być ludobójczy wstrząs, który z kariery projektantów i autorów antropocenu

przerzuci nas w rolę aktorów drugoplanowych w nadejściu postantropocenu”[5].

Dokonując takiego rozdzielenia poprzez własnoręczne wbijanie wspomnianego klina, być może stawilibyśmy wstrząsowi czoło i nazwali go po imieniu: nadprodukcja i konsumpcja. Boleśnie zdajemy sobie sprawę z konsekwencji naszych działań w kontekście siły roboczej, materiałów, umów śmieciowych i zmarnowanej energii (fizycznej, umysłowej i infrastrukturalnej). Rozróżnienie przebiega następująco: „kariera projektantów” to wytwarzanie zaprojektowanych dóbr, niemal nierozbieralnych i niezmienialnych, czyli nowe technologie, natomiast „aktorzy drugoplanowi” to ci, którzy przedstawiają dizajn jako rozbieralny, zmienialny i możliwy do ponownego wykorzystania w innym celu. Nasze kariery projektantów są obecnie używane do negowania dizajnu jako roli drugoplanowej.

Bratton wydaje się lokować „karierę projektantów” w szerszym kontekście zbiorowej odpowiedzialności. To wyrażenie odnosi się do nas, praktyków, aktywnych „twórców” świata. Mówiąc o dizajnie i nowych technologiach, jednoznacznie łączymy naszą dyscyplinę z określoną wizją przyszłości: ale jako autorów antropocenu czy aktorów drugoplanowych w nadejściu postantropocenu?

Akceptować czy adaptować?

Być może zadanie dizajnu, który już rozróżniliśmy od nowych technologii, nie polega na rzucaniu się w te drugie dla zawodowych pryncypiów: ulepszenia produkcji, poprawy funkcjonalności, ulepszenia prototypowania. Zamiast tego, mógłby wykorzystać technologie do kwestionowania zarówno siebie, jak i ich samych. W obliczu gwałtownego postępu projektowanie może działać jak bufor, za pomocą którego zostaną one rozmontowane, zdemaskowane i odbudowane dla bardziej powszechnych celów. Byłoby rodzajem wspólnoty opartej na pragmatyzmie, tak jak portal naprawczy iFixit.com →. Nie bez kozery firmy płacą hakerom, żeby zaatakowali ich system. Musimy określić mocne strony technologii, które zwykle żerują na naszych słabościach, i podzielić się naszymi odkryciami z ogółem społeczeństwa. Co i kto siedzi w czarnym pudełku w twojej kieszeni?

Krótko mówiąc, wydaje się, że ani projektanci, ani konsumenci nie interesują się, jak i dokąd zawiodą nas kolejne kroki, byle tylko wygodnie robić wszystko po staremu. W jednym ujęciu dizajn będzie zwykłą poduszką tłumiącą wstrząsy pomiędzy nami a rzeczywistością, podczas gdy tańczymy na potłuczonym szkle. Według drugiego projektowanie stanie się alterplinarną odpowiedzią[6] na ginący, postcyfrowy świat[7].

Naszym punktem wyjścia będzie wystawa *MANtransFORMS*, zorganizowana w 1976 roku na otwarcie Cooper-Hewitt, Smithsonian Museum of Design w Nowym Jorku. Jej kurator Hans Hollein, rozszerzając swój manifest *Alles ist Architektur* z roku 1968, zgromadził prace projektantów, architektów i krytyków, by stworzyć wystawę, która „odrzuca paradygmat »dobrego dizajnu« na rzecz projektowania anonimowego, powszechnego i wszechobecnego w życiu codziennym. Dizajn nie jest produktem, a procesem, w którym uczestniczą wszyscy, nie tylko profesjonaliści”[8]. To stanowisko utorowało drogę dla późniejszego nauczania, krytyki i praktyki projektowej. Z tą spuścizną żyjemy dzisiaj. Choć ta obserwacja wydaje się oczywista, miała bardzo rozległe konsekwencje. Kiedy ją ogłoszono, stała się prawdą powszechną. Jeśli dizajn jest wszystkim, to wszystko jest dizajnem. Jest więc zarówno problemem, jak i rozwiązaniem. W dzisiejszym świecie dosłownie wszystko jest dizajnem, ponieważ całkowicie polegamy na technologiach cyfrowych, ogólnoświatowej komputeryzacji. Znanej jako The Stack. Atmosfera gęstnieje, gdy uświadomimy sobie kiedyś utajony, a teraz ewidentny potencjał, jaki projektowanie przejawia w zakresie manipulowania nie tylko materią, ale również naszymi emocjami, zachowaniami i działaniami. Czas najwyższy zainteresować się bliżej, kim jest ten cichy obserwator.

Możemy porównać gwałtowną zmianę pozycji dizajnu i jego wpływu z historią naszego stosunku do świata natury. Jest to zestawienie pozornie dziwaczne, coś żywego versus coś złudnie nieożywionego. Jednak losy są podobne. Kartezjusz opisywał zwierzęta jako bezduszne maszyny. Kiedy to wyobrażenie pojawiło się w ludzkim umyśle, urzeczywistniło się. Inni pospieszyli z systemami klasyfikacji, które odarły zwierzęta z doświadczenia, sekretów, sprowadzając je do rangi towarów[9]. Tak Steve Baker pisze o przedstawianiu zwierząt w kulturze: „Każde zrozumienie zwierzęcia jest nierozłączne od wiedzy na temat jego reprezentacji kulturowej”[10]. To samo dotyczy dizajnu. Obecna reprezentacja kulturowa dizajnu wiąże się z innowacją, autorem-projektantem, przemysłem i postępem technologicznym. Nie jest postrzegany jako zbiorowy, krytyczny, samoświadomy, elastyczny czy niestały. Zmiana tego wizerunku oznaczałaby zmianę naszego nastawienia i oczekiwań. Wbicie klina!

Kolejnym powodem odwołania się do istot nie-ludzkich jest postępująca degradacja środowiska i masowe wymieranie. Po części w związku z dizajnem i jego współudziałem w kulturze konsumenckiej. Kiedy Hollein ustalił pozycję projektowania jako aktu istnienia, stał się on maszyną z duszą, zdolną do generowania znaczeń i działań poprzez bliskość dotyku i myśli. Dizajn stał się siłą witalną. Patrząc na i sponad laptopów, prawdopodobnie widzimy tylko dizajn. Co przegapiamy takim krótkowzrocznym spojrzeniem? Gdzie są dłonie, wkręcające malutkie śrubki do urządzeń, które podtrzymują nasz świat? Gdzie są toksyczne wysypiska? Wszędzie, tylko nie w reprezentacji

projektowania. Projektowanie jest siłą witalną, ale nie mamy pewności, jak ją kontrolować. Mówiąc „wyłączyć", stajesz się wrogiem innowacji. Mówiąc „przyspieszyć", stajesz się wrogiem krytycznej praktyki.

Chleb i dizajn

Jednym ze środków narracyjnych wystawy *MANtransFORMS* było opowiedzenie historii dizajnu z wykorzystaniem codziennych przedmiotów, rzadko utożsamianych z projektantem: drzwi, młotków, chleba, tkaniny, klatek. Historyczka dizajnu, Elizabeth M. Keslacy, pisze: „U podstaw tych instalacji [...] nie leży chęć przekonania odwiedzających w muzeum o znaczeniu dizajnu w ich życiu, ale wykazanie, że dizajn zawsze był wpleciony w ich codzienność, a oni sami już działają w roli projektantów w wielu dziedzinach swojego życia"[11].

Niemniej to stanowisko nie przewidywało nadejścia technologii cyfrowych i przepadku autonomii na rzecz czarnego pudełka w kieszeni. Teraz, w erze „chleb to dizajn", przyznajemy, że wszystko jest zaprojektowane, a każdy może być dizajnerem. Jaka jest reakcja profesji projektowej? Niezbyt dobra.

Nowe technologie stanowią ograniczenie dla dizajnu. Nie potrafimy rozmontować zaprojektowanych obiektów, a co dopiero je (od)tworzyć, jak to miało miejsce w przypadku młotków, chleba, drzwi i łańcuchów. Kombinacja patentów, pozwów, ochrony własności intelektualnej, tajemnych fabryk, niewidzialnej siły roboczej, rzadkich materiałów, skomplikowanych technik wydobycia, złożonych, globalnych sieci wymiany i dominacji rynkowej oznacza, że era chleba się skończyła. Teraz żyjemy w erze pudełek. Coś wspólnego i otwartego zmieniło się w zamknięte i niepoznawalne.

Wprowadzony na początku tekstu termin „alterplinarny" to zrost językowy zaproponowany przez teoretyków Paula A. Rodgersa i Craiga Bremnera. Może on stanowić wsparcie dla wbicia klinów, które ostatecznie pozwolą rozbić pudełka, w których się znaleźliśmy.

„Jeśli chodzi o dalszą drogę dyscypliny projektowej... Dizajn znajduje się w stanie alterplinarności. Ta płynna, ewoluująca plątanina praktyk, która regularnie przełamuje, przekracza i przestawia historyczne, dyscyplinarne i konceptualne granice, dała początek badaniom, edukacji i praktyce, stale przesuwając, kreując, kontestując i negocjując nowe terytoria możliwości, kształtując na nowo obszary dizajnu. Ten »inny« wymiar, lub proponowana przez nas »alternatywna dyscyplinarność« – »alterplinarność«, nie opiera się na historycznych dyscyplinach dizajnu, ponieważ granice naszego zrozumienia zostały przesunięte.

Rzeczywistość cyfrowa modyfikuje modele myśli i działań projektowych, w czego wyniku badania i praktyka powinny ulec przekształceniu

z udomowionej, akademickiej konwencji w odpowiedź na globalizację, która jeszcze nie została zdyscyplinowana”[12].

Jak wskazują Bremner i Rodgers, rzeczywistość cyfrowa w całości przekształciła (może przewyższyła?) dizajn, czyniąc bezużytecznymi – mówiąc sentymentalnie – nasze niegdyś inspirujące obwieszczenia typu „Alles ist Design”. Ten inny wymiar jest jednak miejscem, gdzie odnajdujemy projektanta i badacza Nouda Sleumera i jego metodologię (od)zyskania. Projektant pyta: „W jaki sposób odzyskanie naszych niedostępnych systemów produkcyjnych stwarza możliwość lepszego zaangażowania w to, co produkujemy. […] Jak dalece dzisiejszy konsument jest w stanie przyjmować, oceniać i kwestionować swoje rzeczy, skoro współczesne systemy produkcyjne są niedostępne naszej wiedzy i zrozumieniu?”[13].

Takie pytania są niezbędne w konfrontacji z tematem dizajnu i nowych technologii. Odzyskanie umieszcza człowieka z powrotem w systemie: nasze ręce, mózg, wszystko. Robi miejsce dla wiedzy, która umożliwi chociaż próbę wyszarpnięcia części autonomii. Cóż to za projektant, który nie ma pojęcia, jak działają jego narzędzia?

Długofalowy projekt badawczy Sleumera, *(IM)MATERIAL TELEPHONE*, stanowi ciekawy przykład. Skupiając się na resztkowej wartości przestarzałych smartfonów, rozwikłuje on i ujawnia sekwencję nawyków, rutynowych czynności i działań związanych zarówno z lokalnym wykorzystaniem, jak i produkcją globalną. Tworzy ramy dla często niedostępnej lub zaniedbywanej informacji[14]. Tutaj Sleumer nie jest dizajnerem w powszechnym rozumieniu tego słowa. Projektuje, odmawiając spełniania oczekiwań. Oczekuje się od nas otwartości na nowe technologie, a negowanie tych założeń przynosi interesujące efekty. Odrzucając presję kreowania produktu – bycia innowacyjnym – projektant może znaleźć przestrzeń na kontemplację. Bufor. Innowacja pojawia się, kiedy zwalniamy tempo, dekonstruujemy.

Sleumer wyjaśnia, że jego podejście oparte na badaniach „tworzy platformę, która funkcjonuje jak narzędzie zaangażowania i kwestionowania”[15]. Zwróćmy uwagę na język, którego używa: „narzędzie”. Poprzez odzyskanie nasze ręce i umysły mogą przenieść się do ukrytych, szczelnie zamkniętych przestrzeni. Słychać tu echa myśli pisarza George’a Saundersa: „Zwracamy się do sztuki właśnie dla tego momentu tuż przed wyjaśnieniem, kiedy coś »wiemy« (bo czujemy), ale nie potrafimy tego wyartykułować, bo jest zbyt złożone lub wielorakie”[16]. Strefa buforowa w innym wymiarze generuje właśnie taki moment. Złożoności współczesnego dizajnu i jego powiązania z nowymi technologiami nie sposób wyrazić lepiej, niż zrobił to Sleumer w projekcie *Smartphone Destructor* (pochodnym długoterminowej pracy nad *(IM)MATERIAL TELEPHONE*).

Ogromna maszyna czai się przed nami jak mechaniczna bestia oczekująca na rzeź. Na pierwszy rzut oka trudno określić, kto lub co dokładnie ma zostać zniszczone. Dopiero podchodząc bliżej, kiedy maszyna jest włączona, zdajemy sobie sprawę, że nakarmiono ją smartfonami. Te święte przedmioty zostają kolejno brutalnie zmielone. Ich trzewia są potem rytualnie portretowane z kliniczną neutralnością fotografa miejsc zbrodni. Efektem końcowym jest seria zdjęć połączona z dogłębną analizą. Przypominają raczej sklepowy katalog towarów niż produkt konsumpcyjny, jakiego oczekiwalibyśmy od projektanta.

Na pozór maszyna wydaje się bezużyteczna. Nie wygląda na dizajn bardziej niż chleb w roku 1976. Ale nim jest. Można zaryzykować stwierdzenie, że stanowi ona wznowienie stanowiska prezentowanego przed Holleina i innych w erze nieograniczonej wiedzy i niedoboru autonomii. Jeśli wszystko jest dizajnem, to wszystko może zostać zniszczone, pozyskane lub odtworzone. Według dizajnera jego projekt „wykorzystuje pozornie katastrofalny moment zniszczenia smartfona jako okazję do redefiniowania wartości zużytego obiektu”[17].

Nie znaczy to, że taki projekt jest gwarancją autonomii. Stanowi on jednak pierwsze kroki stawiane przez naszą profesję w świetle nowych technologii. Żeby coś zrozumieć, musimy znaleźć punkt krytyczny. Testować to do granic wytrzymałości, aż pęknie, ujawniając swoje materialne i niematerialne struktury.

Ten esej nie mówi o zintegrowaniu nowych technologii z praktyką projektową. Mówi, jaki związek zachodzi między nimi a dizajnem jako dyscypliną. Czego dizajn uczy się i oducza od nich i wraz z nimi? Jeśli chleb został skonceptualizowany jako zaprojektowany obiekt, związany ze zbiorowym konsensusem i pracą, która daje początek formie[18], jak możemy wykorzystać postdizajn, alterplinarność, odzyskanie, do rozebrania na części nowych technologii, w których jesteśmy zamknięci? Dizajn musi pochwycić i odzyskać swoją sprawczość i kreatywność. Oznacza to konieczność spojrzenia ponad tradycyjnymi granicami profesji i zwrócenia się o pomoc do aktywistów walczących o prawa człowieka, organizacji pozarządowych i ruchów robotniczych. Jak wykazuje Bratton, dotyczy to nas wszystkich, więc musimy wykorzystać nasze mocne strony, jednocześnie przyznając się do naszych słabości.

Jest to więc apel do projektantów, kuratorów, dydaktyków i badaczy. Co wybieracie, dizajn jako akceptację czy dizajn jako adaptację? Jeśli to drugie, to pamiętajcie o chlebie.

Przeczytajcie manifesty:

N. Sleumer, *Signs of (un)making*, Design Academy Eindhoven, 2018
Hans Hollein: Everything Is Architecture, design manifestos.org, designmanifestos.org/hans-hollein-everything-is-architecture/ → [data dostępu: 22.9.2021]

—
Tłumaczenie Alicja Gorgoń

Przypisy

1. P.A. Rodgers, C. Bremner, *The Concept of the Design Discipline*, „Dialectic" Winter 2017, vol. 1, issue 1, dx.doi.org/10.3998/dialectic.14932326.0001.104, s. 22 [data dostępu: 4.8.2021].
2. Złożona polityczna i projektowa teoria ogólnoświatowej komputeryzacji Brattona mówi, że The Stack – przypadkowa megastruktura – jest zarówno aparatem technologicznym, jak i modelem nowej architektury geopolitycznej. Zob. mitpress.mit.edu/books/stack [data dostępu: 6.8.2021].
3. J. Duffy, *Wannabe-Bond Villain Billionaires Are Launching Us Into a New Era of Cosmic Colonialism*, 11.7.2021, Novara Media, novaramedia.com/2021/07/11/wannabe-bond-villain-billionaires-are-launching-us-into-a-new-era-of-cosmic-colonialism/ [data dostępu: 6.8.2021].
4. Zob. „e-flux Journal" March 2014, issue 54: *The Internet Does Not Exist*.
5. B. Bratton, *The Black Stack*, „e-flux Journal" March 2014, issue 54: *The Internet Does Not Exist*, s. 295, e-flux.com/journal/53/59883/the-black-stack/ [data dostępu: 19.9.2021].
6. P.A. Rodgers, C. Bremner, *The Concept of the Design Discipline*, dz. cyt., s. 22.
7. Zob. „e-flux Journal" March 2014, issue 54: *The Internet Does Not Exist*.
8. M.E. Keslacy, *Alles ist Design? Hans Hollein, MANtransFORMS, and the Cooper-Hewitt*, w: *Between the Autonomous & Contingent Object*, Association of Collegiate Schools of Architecture, 2015, acsa-arch.org/proceedings/Fall%20Conference%20Proceedings/ACSA.FALL.15/ACSA.FALL.15.35.pdf [data dostępu: 19.9.2021], s. 242.
9. S. Baker, *Picturing the Beast: Animals, Identity and Representation*, Manchester University Press, 1993, s. 12.
10. Tamże, s. 25.
11. M.E. Keslacy, *Alles ist Design?*, dz. cyt., s. 243.

12. P.A. Rodgers, C. Bremner, *The Concept of The Design Discipline*, „Dialectic" Winter 2017, vol. 1, issue 1, s. 22–23, https://quod.lib.umich.edu/d/dialectic/14932326.0001.104/–concept-of-the-design-discipline?rgn=main;view=fulltext [data dostępu: 22.9.2021].
13. N. Sleumer, *Signs of (un)making*, Design Academy Eindhoven, 2018, s. 9.
14. noudsleumer.com/paginas/immaterialtelephoneheadpage.html [data dostępu: 6.8.2021].
15. noudsleumer.com/paginas/immaterialtelephoneheadpage.html [data dostępu: 6.8.2021].
16. G. Saunders, *A Swim in a Pond in the Rain*, Bloomsbury Publishing, 2021, s. 100.
17. noudsleumer.com/paginas/immaterialtelephoneheadpage.html [data dostępu: 6.8.2021].
18. M.E. Keslacy, *Alles ist Design?*, dz. cyt., s. 243.

Bibliografia

1. S. Baker, *Picturing the Beast: Animals, Identity and Representation*, Manchester University Press, 1993.
2. B. Bratton, *The Black Stack*, „e-flux Journal" March 2014, issue 54: *The Internet Does Not Exist*, s. 295, e-flux.com/journal/53/59883/the-black-stack/ [data dostępu: 19.9.2021].
3. J. Duffy, *Wannabe-Bond Villain Billionaires Are Launching Us Into a New Era of Cosmic Colonialism*, 11.7.2021, Novara Media, novaramedia.com/2021/07/11/wannabe-bond-villain-billionaires-are-launching-us-into-a-new-era-of-cosmic-colonialism/ [data dostępu: 6.8.2021].
4. *Hans Hollein: Everything Is Architecture*, design manifestos.org, designmanifestos.org/hans-hollein-everything-is-architecture/ [data dostępu: 22.9.2021].
5. M.E. Keslacy, *Alles ist Design? Hans Hollein, MANtransFORMS, and the Cooper-Hewitt*, w: *Between the Autonomous & Contingent Object*, Association of Collegiate Schools of Architecture, 2015, acsa-arch.org/proceedings/Fall%20Conference%20Proceedings/ACSA.FALL.15/ACSA.FALL.15.35.pdf [data dostępu: 19.9.2021].
6. P.A. Rodgers, C. Bremner, *The Concept of the Design Discipline*, „Dialectic" Winter 2017, vol. 1, issue 1, dx.doi.org/10.3998/dialectic.14932326.0001.104, s. 22 [data dostępu: 4.8.2021].
7. G. Saunders, *A Swim in a Pond in the Rain*, Bloomsbury Publishing, 2021.
8. N. Sleumer, *Signs of (un)making*, Design Academy Eindhoven, 2018.
9. www.noudsleumer.com

Abstrakt

Za „technologią” i „dizajnem” często podąża słowo „innowacja”. Innowacja w obu dziedzinach, powiadają, jest dobra dla gospodarki. A to z kolei, powiadają znów, jest dobre dla nas, obywateli. Czy ufamy ekonomii skapywania dawnego kapitalizmu, czy chcemy patrzeć w nową przyszłość, musimy zadać sobie pytanie o pozycję dizajnu w tych nowych strukturach. Czy dizajn, jak zwykle, podąży za zmianami, czy też przełamie się i pomoże tchnąć nową energię w stary mechanizm? To pytanie leży u podstaw związku pomiędzy dizajnem a nowymi technologiami. Czego tak naprawdę chcemy od ulepszeń i postępu? Czy mamy do czynienia ze zwykłą akceptacją zmian, czy też powinniśmy skupić się na ich adaptacji? Poniższy esej prześledzi rolę współczesnego dizajnu w społeczeństwie, poczynając od słów Hansa Holleina „Alles ist Design”, przez wyzwania stawiane dziedzinie projektowej przez cyfrowe technologie, na chwili obecnej i analizie metodologii (od)zyskania, proponowanej przez projektanta konceptualnego Nouda Sleumera, kończąc.

Artykuł dostępny online:

https://formy.xyz/artykul/czego-chcemy-od-nowych-technologii/

dostęp: 18.11.2025

7 What do we want from new technologies?

Abstract EN

Technology and design are often followed by the word innovation. Innovation in both, it's said, is good for the economy. Which, it's then said, is good for us citizens. But whether we trust the trickle-down economics of capitalism past or want to envisage a new future, we need to ask ourselves what position design will take in these new structures. Will it follow like it did in the past, or will it break and help support the creation of something new in the shell of the old? This is a question at the core of design's relationship with new technologies. What is it that we actually want from these things, these new advancements? Is it simply a case of adoption, or should we focus more on adaption? This essay will trace contemporary design's significance in society starting from Hans Hollein's statement "Alles ist Design", through to the challenges posed to the profession by digital technologies. Onto the right-now with an analysis of the conceptual designer Noud Sleumer's (un)making methodology.

Keywords: bread, unmaking, adaption, adoption, technology