fot. Kuba Dalej, archiwum Zachęty

Szymon Zakrzewski

Projektant, kurator oraz wykładowca w Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie i na Uniwersytecie Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Wiedzę i umiejętności projektowe wykorzystuje do komunikowania zagadnień, które mają na celu poszerzanie sfery publicznej. W swoich dotychczasowych pracach podejmował kwestie związane z edukacją i nierównościami społeczno-ekonomicznymi. Obecnie zajmuje się tworzeniem fikcji projektowych. W ramach pracy doktorskiej napisał alternatywną historię polskiego designu, która uwzględniała osoby wykluczone w Polsce w XX wieku. Projekt zaprezentowano na wystawie *Archiwum Przedmiotów Wyobrażonych* w Miejscu Projektów Zachęty w Warszawie.

ORCID: 0000-0001-5301-7867

3 Od przedmiotów do rzeczy. O krytycznych praktykach projektowych

design krytyczny

design spekulatywny

ontologia przedmiotów

Czym są przedmioty, jaką funkcję pełnią we współczesnym świecie, jak dobra materialne stabilizują nasz świat i utrudniają zobaczenie innej rzeczywistości niż ta nam znana – wszystkie te pytania zbliżają nas do refleksji, które dały początki krytycznym postawom projektowym.

https://doi.org/10.52652/fxyz.27.25.3 →

Remo Bodei w pierwszych rozdziałach swojej książki *O życiu rzeczy* wskazuje różnicę pomiędzy znaczeniami wyrazów „rzeczy" (cosa) i „przedmioty" (oggetto). Jak zauważa autor, słowa te są dziś często stosowane naprzemiennie, choć ich sens nie zawsze jest taki sam. Włoskie „cosa" ma swoje źródło w łacińskim „causa", które oznacza „to, co uważamy za istotne na tyle, że jesteśmy tego skłonni bronić"[1]. Podobnie jak greckie „pragma" czy niemieckie „Sache", dotyczą wspólnego debatowania, omawiania istotnych kwestii, nie odnoszą się natomiast w swojej etymologii do fizycznych przedmiotów. Z kolei „przedmiot" (oggetto) jest dość młodym słowem, gdyż jego początków upatrywać możemy dopiero w średniowieczu. Remo Bodei widzi w nim odwołania do greckiego „problema" czy łacińskiego „obicere". Znaczą one to, co jest rzucone, postawione przed, przeszkodę, zawadę, która „tarasuje dalsze przejście i zmusza do zatrzymania się"[2]. Podmiot, zdaniem włoskiego filozofa, konfrontując się z przedmiotem, ma pretensję do panowania nad nim. Przedmiot przegrywa tę walkę i zostaje podporządkowany celom podmiotu, podlega jego władzy. Korzystamy z przedmiotów, sprawujemy nad nimi kontrolę między innymi dlatego, że pozwalają nam one przekroczyć nasze biologiczne ograniczenia. To spostrzeżenie rozwija w swoim tekście Vilém Flusser, który zastanawia się nad pochodzeniem i znaczeniem angielskiego terminu „design"[3]. Czeski filozof na przykładzie dźwigni tłumaczy, w jakim sensie projektowanie, jak i przedmioty są formami oszustw i imitacji. Dźwignia to maszyna prosta, która naśladuje funkcjonowanie ludzkiego ramienia, a jej celem jest radzenie sobie

z grawitacją. Dzięki mechanizmowi dźwigni jesteśmy w stanie podnieść rzeczy, które są zbyt ciężkie, abyśmy mogli je unieść samodzielnie. Działa ona wbrew naturze, a my korzystając z jej technologicznych udogodnień, przekraczamy zakres naszych biologicznych możliwości i możemy panować nad otaczającym nas otoczeniem. Autor zwraca uwagę, że „wszystko to, co w kulturze, zaprojektowane jest po to, by sztucznie się wybawić z naszej zwierzęcej kondycji”[4]. Przy pomocy przedmiotów jesteśmy w stanie okiełznać rzeczywistość, dostosować ją do naszych potrzeb[5], ale także dzięki nim przypominamy sobie o naszej ludzkiej ułomności i niedoskonałości[6]. Korzystając z codziennych przyrządów, nie zastanawiamy się nad większością działań, które dzięki nim możemy zrealizować, są one dla nas domyślne, wykonujemy je odruchowo, lecz gdy czasem wymykają się nam one z rąk, tracimy rezon. To właśnie w tych momentach, kiedy przestają one działać w oczekiwany przez nas sposób, przedmioty stają się dla nas nad wyraz widoczne. Zdajemy sobie sprawę z ich niedopasowania, zawodności czy problematyczności[7]. Te chwilowe niedogodności uświadamiają nam, jak bardzo przedmioty normalizują naszą codzienność. Nie tylko dzięki realizacji potrzeb i celów, ale także poprzez podtrzymywanie obecnego porządku społecznego. Dobra materialne wyznaczają zakres naszych działań i podtrzymują narzucony przez siebie ład. Redukują i przysłaniają nam inne możliwe sposoby bycia w świecie. Jak słusznie zauważa Marek Krajewski, dostrzegamy te ograniczenia dopiero, kiedy stajemy przed zadaniem wymyślenia całkowicie nieznanego dotąd przedmiotu. Wymaga to od nas „umiejętności odspołecznienia swojej wyobraźni, której granice wyznacza materialna realność. Wymyślenie całkowicie nowego przedmiotu jest ogromnie trudne, bo oznacza również konieczność wymyślenia nowego rodzaju interakcji, nowej funkcji naszego ciała, nowego elementu społecznego porządku, a przede wszystkim – włączenia w zakres realności tego, co dotąd znajdowało się poza jej granicami”[8].

Czym są przedmioty, jaką rolę odgrywają we współczesnym świecie, jak dobra materialne stabilizują nasz świat i utrudniają zobaczenie innej rzeczywistości niż ta nam znana – wszystkie te pytania zbliżają nas do refleksji, które dały początki krytycznym postawom projektowym. W centrum ich zainteresowania znajdują się *przedmioty*, które dotyczą rzeczy. Inaczej mówiąc design krytyczny tworzy *przeszkody* dla dotychczasowego porządku społecznego, poruszając istotne problemy społeczne. Poprzez zawadzanie, działanie w nieadekwatny czy nieznany nam dotąd sposób, projekty krytyczne wprowadzają odbiorców w dysonans poznawczy, tym samym skłaniając ich do refleksji i dyskusji. Proponują obranie nowych perspektyw patrzenia na świat, które nie mieszczą się w dotychczas znanych nam ramach.

Design dla wyobrażonego świata

Krytyczne podejście w projektowaniu sięga lat 60. XX wieku, lecz pierwsze istotne artykuły próbujące zebrać, nazwać i usystematyzować „projekty skłaniające do namysłu" pojawiły się dopiero pod koniec lat 90. Za tekst założycielski designu krytycznego uznaje się książkę Anthony'ego Dunne'a *Hertzian Tales*, wydaną w 1999 roku. Brytyjski projektant w swojej pracy pochyla się nad kwestiami semantyki i ontologii przedmiotów elektronicznych. Zwraca on uwagę na to, że we wzornictwie przemysłowym nacisk kładziony jest na estetykę produkowanych dóbr, a nie na zachowania i relacje, w jakie wchodzimy z przedmiotami. Zdaje on sobie sprawę, że producenci nie są zainteresowani ponoszeniem ryzyka, jakie wiąże się z wprowadzeniem na rynek całkowicie nowych typów przedmiotów. Proponuje zatem wyjście poza kapitalistyczny paradygmat projektowania poprzez zwrócenie się w stronę designu, którego celem nie jest wdrożenie produktu, lecz namysł nad przedmiotami i otaczającą nas rzeczywistością. Wprowadza pojęcie parafunkcjonalności, oznaczające formę projektowania, w której funkcja jest używana do zachęcania do refleksji nad tym, jak przedmioty warunkują nasze zachowania[9]. Przykłady, po które sięga autor, nie mieszczą się w tym, co rozumiemy powszechnie jako funkcjonalne. Każdy z przywołanych przedmiotów jest użytkowy, ale czynności, które dzięki niemu możemy realizować, są nieoczywiste, absurdalne lub całkowicie odmienne od tych nam znanych. Wśród obiektów znajdziemy między innymi laskę dla francuskich handlarzy alkoholem[10], pozornie użyteczne japońskie gadżety chindōgu[11] czy społecznie zaangażowane projekty Krzysztofa Wodiczki. Szeroki przekrój opisywanych prac stanowi punkt wyjścia dla obszaru zainteresowań designu krytycznego. Są to przedmioty niejednoznaczne. Proponowane przez nie rozwiązania nie mają na celu zaspokojenia pragmatycznych potrzeb użytkowników, lecz skłaniają do zastanowienia się nad sensem ich użycia, nad relacją z przedmiotami, nad kontekstem, w jakim mogłyby one zaistnieć. Nieprzystawalność tych obiektów do obecnego otoczenia wynika z tego, że są one przeznaczone nie do obecnej, ale do prawdopodobnej (probable) rzeczywistości. Proponują scenariusze, które pozwalają nam odpowiedzieć na pytanie, „co by było, gdyby" nasze życie wzbogacone zostało o nieznane dotąd przyrządy. Jak zmieniłyby się nasze nawyki, praktyki, normy i zwyczaje? Czy zmiany przez nie wywołane byłyby pożądane? Projekty krytyczne nie służą przewidywaniu przyszłości[12]. Nie mieszczą się też w wąskich dychotomicznych podziałach na realne i fikcyjne. Anthony Dunne wraz z Fioną Raby umiejscawiają je w szerokim wachlarzu pojęć zaproponowanych przez Alexiusa Meinonga. Według teorii austriackiego filozofa przedmioty mogą być między innymi realne, nieistniejące, niemożliwe czy niewyobrażalne. Taksonomia ta zakłada, że jeśli możemy o czymś pomyśleć, to znaczy, że to istnieje, choćby w naszej wyobraźni[13]. Celem krytycznych realizacji jest zawieszenie niewiary w możliwość zmiany otaczającej nas rzeczywistości.

Niedorzeczne przedmioty

Na przestrzeni ostatnich 25 lat duet Dunne & Raby za sprawą licznych realizacji i publikacji wniósł prekursorski wkład zarówno w rozwój praktyki, jak i krytycznej myśli projektowej. Brytyjscy projektanci od samych początków swojej działalności byli dość ostrożni we wskazywaniu, czym są krytyczne praktyki projektowe, i próbowali postrzegać je raczej jako postawę aniżeli stałe metody, które można za każdym razem implementować. Najistotniejsze założenia dla spekulatywno-krytycznego sposobu myślenia o designie zawarli w swoich manifestach. Przybierają one formę listy z pojęciami wypisanymi w dwóch kolumnach. Zestawione ze sobą hasła wykazują dwa odmienne podejścia do praktyki projektowej. Pierwszy z manifestów, zatytułowany *a/b*, opublikowany został na stronach książki *Speculative Everything* z 2013 roku. Rząd zagadnień pod literą „a" zbiera cechy afirmatywnej postawy wśród projektantów, którzy zajmują się realizacją przedmiotów dla przemysłu, reagują na aktualne problemy świata, ich realizacje nastawione są na innowacje i sprzedaż. Pod literą „b" znalazły się czynności, które charakteryzują krytyczną perspektywę projektową: zadawanie pytań, szukanie problemów, skłanianie odbiorców do refleksji, wyobrażanie sobie świata takim, jakim mógłby być. W najnowszej publikacji autorów *Not Here, Not Now* z 2025 roku ukazał się kolejny zestaw pojęć zatytułowany *c/d*, gdzie między innymi dogmat, przepis, alternatywne przyszłości, teoria designu stoją w kontrze do wątpliwości, sugestii, spekulatywnych ontologii i designu teoretycznego. Dunne & Raby nie wskazują, która droga jest słuszna. Ich intencją jest pokazać mnogość postaw, które różnią się od siebie podstawowymi założeniami. Zapraszają także czytelników do tworzenia własnych zestawień, aby poszerzyć dotychczasowe sposoby myślenia o projektowaniu.

W designie krytycznym celem jest nie tylko tworzenie przedmiotów, ale także opowiadanie poprzez nie o istotnych kwestiach społecznych, politycznych czy ekonomicznych, dlatego konieczne jest sięganie po narzędzia spoza dziedziny projektowej, które pozwalają na poruszanie złożonych problemów i idei. Inspiracje, z jakich czerpią projektanci przy tworzeniu krytyczno-spekulatywnych realizacji, pochodzą między innymi z kina, architektury, sztuk wizualnych, nauk społecznych czy literatury. Twórcy nie tylko poszukują i przechwytują konkretne pojęcia ze wspomnianych obszarów, ale także łączą je w hybrydy, by uzyskać nowe formy wyrazu. Dzięki tym zapożyczeniom i przekształceniom powstają projekty, które są wyobrażonymi światami, eksperymentami myślowymi, bajkami ku przestrodze, scenariuszami niezaistniałych wydarzeń, kontrfaktualnym gdybaniem nad niezaistniałą przeszłością lub potencjalną przyszłością, czy też argumentacjami sprowadzającymi zagadnienia do absurdu (reductio ad absurdum)[14].

Projektanci, tworząc krytyczne realizacje, podobnie jak surrealiści, tacy jak Man Ray i Mereth Oppenheim czy Jacques Carelman, autor *Catalogue d'objets*

introuvables, stosują w swoich obiektach wewnętrzne sprzeczności czy absurdalne logiki[15], prowokując tym samym odbiorców do licznych pytań związanych z nowym zastosowaniem tych przedmiotów. Refleksje nad ontologią przedmiotów prowadzą także twórców do dekonstrukcji archetypicznych obiektów i tym samym uwypuklają nowe systemy zależności pomiędzy nimi a ich użytkownikami, tak jak ma to miejsce w projektach Allana Wexlera[16]. Krytycznym realizacjom nierzadko towarzyszy humor, który przeplata się z performatywnym działaniem. Zauważyć możemy to zarówno w projektach *Pojazdów* Krzysztofa Wodiczki z lat 70. XX wieku, które komentowały absurdalne realia PRL-owskiej rzeczywistości[17], jak i wśród licznych subwersywnych przedmiotów autorstwa Bartosza Muchy[18]. Nowe typologie obiektów poprzez swoje niejednoznaczne formy i funkcje zmuszają odbiorców nie tylko do zastanowienia się nad rolą, jaką mogłyby odgrywać w naszym życiu, ale także nad rzeczywistością, w której mogłyby zaistnieć. W spekulatywnych realizacjach, to jest *Technological Dreams Series* (2007) czy *The United Micro Kingdoms* (2013) projektu Anthony'ego Dunne'a i Fiony Raby, poznajemy świat z perspektywy nieistniejących dotąd przedmiotów. Dzięki nim wyobrażamy sobie zarówno potencjalne kierunki, w których może zmierzać świat, jak i przekonania i wartości, na jakich byłby on oparty. Design krytyczny pozwala nam przekroczyć kryzys wyobraźni i proponuje alternatywne sposoby funkcjonowania w świecie. Przedmioty w tej perspektywie nie pełnią już wyłącznie utylitarnej funkcji, ale są istotnymi aktorami życia społecznego, kształtującymi naszą rzeczywistość.

Mgliste granice

W ostatnich latach pojawiło się kilkanaście artykułów i publikacji, które proponowały nowe krytyczne postawy projektowe. Krzysztof Wodiczko w książce *Critical Vehicles* pisze o designie jako praktyce, która służy do zadawania pytań o wątpliwe warunki życia we współczesnym świecie i przyczyny społecznego zła. Proponowane przez niego projekty mają na celu emancypację jednostek. Są niczym bandaż, który daje nadzieję na wyleczenie rany, ale jest też formą pokazania wyrządzonej krzywdy (interrogative design)[19]. Carl DiSalvo omawia projekty, które uznają spór za nieodłączną część demokracji – projektant wciela się tu w rolę aktywisty społecznego czy adwersarza, który bierze czynny udział w istotnych politycznych kontestacjach (adversarial design)[20]; Julian Bleecker opisuje praktykę projektową, która podobnie jak literatura czy kinematografia zajmuje się opowiadaniem historii. Zaprojektowane przedmioty pełnią tu funkcję rekwizytów filmowych (prototypów narracyjnych), które stają się przyczynkiem do snucia opowieści o potencjalnej, przyszłej lub przeszłej rzeczywistości (design fiction)[21]. To zaledwie wąski wycinek propozycji, które pojawiły się przez ostatnie ćwierć wieku. W wielu aspektach są one tożsame z krytyczno-spekulatywnymi propozycjami wysuwanymi przez duet Dunne &

Raby, ale traktowane są one zarówno przez teoretyków designu, jak i samych projektantów jako odrębne podejścia projektowe.

Mnogość nowych kierunków i nazw przyczyniła się także do prób opisania i usystematyzowania krytycznych postaw w designie. Podjęcie się tego zadania pozornie wydawać się może słuszne, jeśli wziąć pod uwagę choćby bliskoznaczność nowych kierunków projektowych, lecz proponowane taksonomie i definicje nie wnoszą zbyt wiele do dyskusji, poza mniej lub bardziej trafnymi etykietami. Matt Malpass w swojej książce *Critical Design in Context* dzieli krytyczne praktyki na: asocjacyjne (associative design), krytyczne (critical design) i spekulatywne (speculative design)[22]. Kolejność nie jest przypadkowa, gdyż autor traktuje je jako następujące po sobie chronologicznie podejścia. Słabość zaproponowanych przez Matta Malpassa rozróżnień polega na tym, że zbiory te są praktycznie tożsame ze sobą, choć autor usilnie stara się widzieć w nich trzy odmienne drogi. Lepiej z zadaniem pogrupowania nowych krytycznych praktyk projektowych poradzili sobie Bruce M. Tharp i Stephanie M. Tharp. Zaproponowali oni jedną nazwę – design dyskursywny (discursive design), która obejmować ma liczne podejścia, w tym: design krytyczny (critical design), design spekulatywny (speculative design), fikcje projektowe (design fiction), design antagonistyczny (adversarial design), antydesign oraz inne, pomniejsze praktyki, które traktują projektowanie jako narzędzie do komunikowania zagadnień i pobudzania do refleksji[23]. Nazwa ta dość trafnie podsumowuje wybrane postawy projektowe, choć dość rzadko wykorzystywana jest przez innych badaczy. Autorom udało się zebrać i usystematyzować dotychczasową wiedzę o krytycznych praktykach projektowych i w klarowny sposób wytłumaczyć ich sens. Publikację tę jednak należy traktować raczej jako formę podsumowania rozproszonych wątków aniżeli tytuł, który stanowi nowe spojrzenie na omawiane podejścia w projektowaniu.

Potrzeba doprecyzowania pojęć wśród teoretyków paradoksalnie nie sprzyja lepszemu zrozumieniu znaczenia krytycznego designu. Wynika to w dużej mierze z tego, że książki Anthony'ego Dunne'a i Fiony Raby w bardzo przejrzysty sposób określają założenia i obszar zainteresowań dla krytyczno-spekulatywnych praktyk. Akademickie artykuły i publikacje jedynie powtarzają ich spostrzeżenia, tracąc przy tym całą poetykę zawartą w ich tekstach. Rozmywanie lub stawianie granic poprzez proponowanie ogólnych czy szczegółowych nazw nie przyczynia się też do rozwoju samej praktyki. Czynią to natomiast same krytyczne realizacje, które rzadko stają się tematem analiz ze strony badaczy[24].

Przypisy

1. R. Bodei, *O życiu rzeczy*, przeł. A. Bielak, przekł. przejrzeli i poprawili M. Salwa i K. Skórska, Wydawnictwo Przypis, Łódź 2016, s. 24.
2. Tamże, s. 34.
3. V. Flusser, *O terminie „design"*, przeł. P. Wiatr, „Kultura Współczesna" 2016, nr 4.
4. Tamże, s. 192.
5. M. Skowrońska, *Przedmiot, czyli podmiot*, „Kultura i Społeczeństwo" 2007, nr 1, s. 233.
6. M. Krajewski, *Są w życiu rzeczy... Szkice z socjologii przedmiotów*, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2013, s. 60.
7. Tamże, s. 14.
8. Tamże, s. 57.
9. A. Dunne, *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*, The MIT Press, Cambridge 2005, s. 44.
10. Drewniana rączka zamoczona w lampce „wypijała" zawartość oferowanych trunków za sprawą dyskretnego mechanizmu, dzięki czemu gospodarz baru nie czuł się urażony, a właściciel laski nie musiał naruszać etykiety i mógł wrócić trzeźwy do domu.
11. „Chindōgu" oznacza w języku japońskim dziwne, niespotykane narzędzia. Ich twórcą jest Kenji Kawakami, który będąc w latach 90. XX wieku redaktorem pisma „Mail Order Life", zajmującego się sprzedażą wysyłkową, stworzył autorską serię humorystycznych prototypów wynalazków. Są to gadżety, które w pomysłowy sposób odpowiadają na codzienne potrzeby, lecz proponowane przez nie rozwiązania są mało funkcjonalne.
12. A. Dunne, F. Raby, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, The MIT Press, Cambridge 2013, s. 2.
13. A. Dunne, F. Raby, *Not Here, Not Now*, The MIT Press, Cambridge 2025, s. 6–8.
14. A. Dunne, F. Raby, *Speculative Everything*, dz. cyt., s. 3.
15. S. McDowell, *Concerning an Unfindable Architecture*, w: *'Pataphysics Unrolled*, ed. K.L. Price, M.R. Taylor, Penn State University Press, 2022, s. 228.
16. *Coffee Seeks Its Own Level (1990)*. Zob. allanwexlerstudio.com/projects/coffee-seeks-its-own-level [data dostępu: 27.9.2025].
17. Krzysztof Wodiczko. *Na rzecz domeny publicznej*, red. B. Czubak, Muzeum Sztuki, Łódź 2015, s. 96–105.
18. B. Mucha, *Ręka w torboschronie. O obsesyjnej potrzebie tworzenia, czyli 100% normy. 2016–2018*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej, Kraków 2019.
19. K. Wodiczko, *Critical Vehicles: Writings, Projects, Interviews*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1999, s. 16–17.

20. C. DiSalvo, *Adversarial Design*, MIT Press, Cambridge 2012.

21. J. Bleecker [i in.], *The Manual of Design Fiction*, Near Future Laboratory, Venice 2022, s. 36. Choć autor pojęcia design fiction zainteresowany jest wyłącznie tworzeniem prototypów, które mają pozwalać nam wyobrażać sobie alternatywne scenariusze przyszłości, jego podejście projektowe można zastosować również do tworzenia kontrfaktualnych scenariuszy przeszłości, o czym świadczy między innymi projekt Hiroko Shiratoriego – zob. S. Krier, H. Shiratori, *Fiction as Function: Unusual Objects from Japan*, w: *EP Vol. 2: Design Fiction*, ed. A. Coles, Sternberg Press, Berlin 2016, s. 113–128.

22. M. Malpass, *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices*, Bloomsbury, 2017, s. 91–113.

23. B. Tharp, S. M. Tharp, *Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things*, The MIT Press, 2018.

24. Większość istotnych tekstów o projektach krytycznych pisana jest przez samych ich autorów. W publikacjach tych znajdziemy również omówione przykłady prac innych twórców krytycznych realizacji. Problem tekstów pisanych przez badaczy designu krytycznego niebędących projektantami polega na sięganiu po przykłady, które już dobrze znane są z innych publikacji. Brakuje artykułów i książek podejmujących trud zmapowania i opisania nieznanych dotąd prac. Dobrym przykładem analizy nieopisanych wcześniej społeczno-krytycznych projektów jest publikacja: *Design Act: Socially and Politically Engaged Design Today – Critical Roles and Emerging Tactics*, ed. M. Erickson, R. Mazé, Sternberg Press, Iaspis, Berlin 2011.

Bibliografia

1. J. Bleecker [i in.], *The Manual of Design Fiction*, Near Future Laboratory, Venice 2022.

2. R. Bodei, *O życiu rzeczy*, przeł. A. Bielak, przekł. przejrzeli i poprawili M. Salwa i K. Skórska, Wydawnictwo Przypis, Łódź 2016.

3. *Coffee Seeks Its Own Level* (1990). Zob. allanwexlerstudio.com/projects/coffee-seeks-its-own-level [data dostępu: 27.9.2025].

4. *Design Act: Socially and Politically Engaged Design Today – Critical Roles and Emerging Tactics*, ed. M. Erickson, R. Mazé, Sternberg Press, Iaspis, Berlin 2011.

5. C. DiSalvo, *Adversarial Design*, MIT Press, Cambridge 2012.

6. A. Dunne, *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*, The MIT Press, Cambridge 2005.

7. A. Dunne, F. Raby, *Not Here, Not Now*, The MIT Press, Cambridge 2025.

8. A. Dunne, F. Raby, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, The MIT Press, Cambridge 2013.

9. V. Flusser, *O terminie „design”*, przeł. P. Wiatr, „Kultura Współczesna” 2016, nr 4.

10. M. Krajewski, *Są w życiu rzeczy… Szkice z socjologii przedmiotów*, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2013.

11. S. Krier, H. Shiratori, *Fiction as Function: Unusual Objects from Japan*, w: *EP Vol. 2: Design Fiction*, ed. A. Coles, Sternberg Press, Berlin 2016.

12. Krzysztof Wodiczko. *Na rzecz domeny publicznej*, red. B. Czubak, Muzeum Sztuki, Łódź 2015.

13. M. Malpass, *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices*, Bloomsbury, 2017.

14. S. McDowell, *Concerning an Unfindable Architecture*, w: *'Pataphysics Unrolled*, ed. K.L. Price, M.R. Taylor, Penn State University Press, 2022.

15. B. Mucha, *Ręka w torboschronie. O obsesyjnej potrzebie tworzenia, czyli 100% normy. 2016–2018*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej, Kraków 2019.

16. M. Skowrońska, *Przedmiot, czyli podmiot*, „Kultura i Społeczeństwo" 2007, nr 1.

17. B. Sterling, *Symposium Keynote*, w: *Made Up. Design's Fictions*, ed. T. Durfee, M. Zeiger, Actar Publishers / Art Center Graduate Press, New York 2017.

18. B. Tharp, S. M. Tharp, *Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things*, The MIT Press, 2018.

19. K. Wodiczko, *Critical Vehicles: Writings, Projects, Interviews*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1999.

Abstrakt

The article is dedicated to practices from the borders of design, provoking the recipients' critical reflection. The author presents the moment, when the concept of critical design was constituted, explaining its assumptions and goals. He also discusses related practices and manifestos important to this design area. On the basis of selected examples, he explains the ways used by designers to make critical-and-speculative projects, and evaluates attempts at systematising terminology connected with critical design attitudes to date.

Keywords: critical design, speculative design, ontology of items

Artykuł dostępny online:

https://formy.xyz/en/artykul/od-przedmiotow-do-rzeczy-o-krytycznych-praktykach-projektowych/

dostęp: 03.01.2026

3 Od przedmiotów do rzeczy. O krytycznych praktykach projektowych

Abstract EN

Artykuł poświęcony jest praktykom z pogranicza designu, których celem jest skłonienie odbiorców do krytycznej refleksji. W niniejszym tekście autor przybliża moment, w którym ukonstytuowało się pojęcie designu krytycznego, wyjaśnia jego założenia i cele. Omówione zostają także pokrewne praktyki oraz istotne publikacje i manifesty dla tego obszaru projektowego. Na podstawie wybranych przykładów wyjaśnia się sposoby, dzięki którym projektanci tworzą krytyczno-spekulatywne realizacje, oraz poddaje się ocenie dotychczasowe próby usystematyzowania terminologii związanej z krytycznymi postawami projektowymi.