dr hab. Marta Aleksandra Flisykowska

Artystka, projektantka i wykładowczyni w Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Obecnie realizuje drugi doktorat na Politechnice w Walencji. Specjalizuje się w designie spekulatywnym i design fiction, które traktuje jako narzędzia krytycznej refleksji. Jej interdyscyplinarna praktyka łączy sztukę, technologię i refleksję humanistyczną, integrując kontekst kulturowy oraz analizę estetyki i jej znaczeń. Jej prace były prezentowane na międzynarodowych wydarzeniach – między innymi reprezentowała Polskę na Gwangju Design Biennale w Korei Południowej w 2021 roku, jej instalacja gościła na EXPO 2020 w Dubaju. Była stypendystką Ministerstwa Kultury. Odbywała rezydencje i staże w instytucjach takich jak KHI – Max Planck Institute we Florencji i UNAM w Meksyku.

ORCID: 0000-0001-5755-4707

1 W obronie wyobraźni – co może dać nam fikcja? O fantastyce projektowej (design fiction) i projektowaniu spekulatywnym (speculative design)

design krytyczny

design spekulatywny

fantastyka projektowa (design fiction)

edukacja artystyczna

wyobraźnia projektowa

Projektowanie funkcjonuje jako praktyka krytyczna, pozwalająca badać alternatywne scenariusze przyszłości w celu powrotu do teraźniejszości i krytycznego przepracowania dominujących dziś modeli rozwoju.

https://doi.org/10.52652/fxyz.27.25.1 →

Część I. Teoria

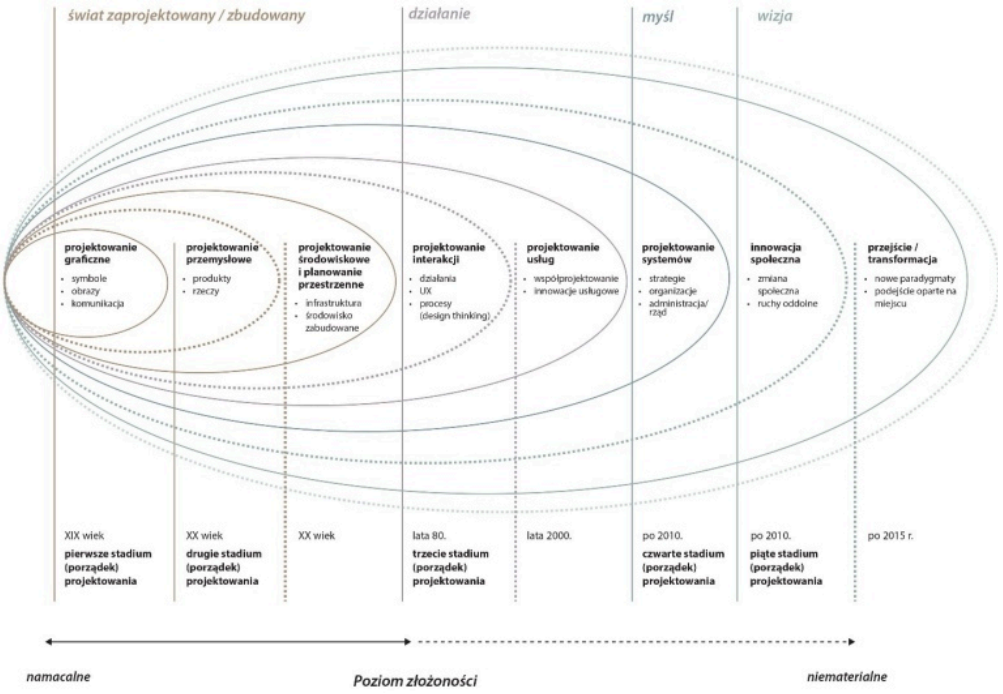
Od rzeczy do idei – ewolucja projektowania

Rewolucja przemysłowa datowana na koniec wieku XIX zmieniła relację człowieka i narzędzia. Pojawił się między nimi złożony proces techniczny, więc finalny efekt pracy nie wynikał już bezpośrednio z działania rąk, narzędzie zostało od dłoni człowieka odseparowane, a ten dystans to technologia – system, który przedłużał, ale też zastępował i usprawniał automatyzował, niektóre z dotychczasowych ludzkich działań[1].

Na początku XX wieku Bauhaus systemowo połączył sztukę, technologię i przemysł, a co za tym idzie narodziła się nowa profesja – projektant[2].

Również produkt przeszedł ewolucję. Na początku XX wieku był tożsamy z wytwarzaniem czegoś materialnego. Produkt był rzeczą. Dlatego ważnym momentem dla designu stało się także jego odmaterializowanie. Krok po kroku proces projektowy się komplikował, ale też r profesja związana ze stosowaniem interdyscyplinarnej wiedzy i przekładaniem jej na nowy wytwór wyszła poza kulturę tylko materialną. Dziś definicja produktu poszerzyła się i ulega „ucyfrowieniu" (na przykład produkty UX). Po drodze

„produktem” stał się też sam proces – myślenie projektowe – które miało usprawniać wytwarzanie, zarówno rzeczy materialnych, jak i niematerialnych. Proces ten został zilustrowany na mapie ewolucji dziedzin projektowania autorstwa Beaulé[3].



Il. 1. Caoimhe Isha Beaulé, The Evolution and Growing Complexity within Design Fields, 2018. Opracowanie własne autorki na podstawie teorii i idei Ezia Manziniego, Terry'ego Irwina i współpracowników, Camerona Tonkinwise'a, Dana Hilla (2012), Nigella Crossa (2001), Richarda Buchanana (1998, 2001) oraz Tomokiego Hirano (2016); opracowanie polskiej grafiki na podstawie oryginału Marta A. Flisykowska, Amal Al-Shahari, 2025; C.I. Beaulé, Design as a Strategic Tool for Sustainability in Northern and Arctic Contexts. Case Study of the Arctic Design Concept in Finland, praca magisterska, Université de Montréal, Faculté de l'aménagement, École de design industriel, 2018, s. 9 i 109

Autorka wyróżnia pięć kluczowych etapów ewolucji designu: od projektowania świata materialnego, przez działania i usługi, refleksję systemową, aż po społeczne i transformacyjne zmiany, które od refleksji wyewoluowały w wizje.

Istotna zmiana sposobu produkcji pociąga za sobą zmianę porządku, zarówno społecznego, jak i kulturowego. W kontekście wpływu technologii i postępu na życie człowieka, gdy proces ten przebiega gwałtownie i burzliwie, mówimy o rewolucji. Łatwo dostrzec tu analogię do współczesnych debat o kolejnej transformacji – tej związanej z rozwojem narzędzi i technologii, takich jak sztuczna inteligencja. Podobnie jak w XIX wieku, pojawiają się obawy o utratę miejsc pracy, redefinicję roli twórcy i projektanta, a także pytania o społeczne konsekwencje oraz nowe zawody i specjalizacje.

Proces odmaterializowania designu rezonuje z głosem Richarda Floridy, który w książce *The Rise of the Creative Class* opisuje fazę kolejnej transformacji społeczno-ekonomicznej. Po industrializacji społeczeństwa, erze pracy fizycznej i kapitale finansowym dostrzeżono, że to społeczeństwo – kapitał ludzki – oraz kreatywność, a nie jedynie wytwór pracy, w szczególności pracy fizycznej, stają się nowym kapitałem[4]. Od kiedy wartości dawniej niematerialne – takie jak wspólnotowość, wiedza i kreatywność – stały się walutą rynku, narastały napięcia związane z ich komercjalizacją. Sam design, choć powstał jako nowa potrzeba i umiejętność

usprawniania efektów ery przemysłowej, stopniowo zaczął pełnić inną funkcję. Zmiana roli spowodowała, że zaczęły pojawiać się głosy krytyczne. Modernistyczne „form follows function" zaczęło być synonimem służebności wobec rynku, a zatem komercji, co wpłynęło między innymi na spadek jakości w powszechnym rozumieniu kultury materialnej – kluczowe stały się cena, dostępność i standaryzacja form, prowadząca do ich ujednolicenia oraz utraty tożsamości i wartości kulturowej[5].

Reakcją na tę sytuację był ruch antydesignu, który narodził się we Włoszech w latach 60. i 70. XX wieku. Jego przedstawiciele używali ironii, przerysowania i koloru, by krytykować modernistyczny racjonalizm i dogmat funkcjonalności. Forma stała się tu językiem sprzeciwu, a nie użyteczności – narzędziem emocji i prowokacji[6]. W tym samym czasie w Anglii rozwinął się ruch radykalnego designu, łączący technologiczną fascynację z popkulturą i wizjami przyszłości inspirowanymi science fiction[7]. Włoski antydesign i brytyjski design radykalny mimo różnic, także estetycznych łączył wspólny duch – bunt wobec modernistycznego funkcjonalizmu. Stało się to to fundamentem dla późniejszych nurtów designu krytycznego i spekulatywnego[8].

Nie oznaczało to jednak, że modernistyczne idee i ich uporządkowany sposób myślenia o projektowaniu zanikły. Przeciwnie – rozwijały się równolegle. Ich najbardziej znanym reprezentantem stało się design thinking. Korzenie tego podejścia sięgają także lat 60. XX wieku, gdy projektowanie zaczęto postrzegać nie tylko jako praktykę twórczą, lecz także jako proces poznawczy i decyzyjny. Celem było uporządkowanie procesu – uczynienie go powtarzalnym, mierzalnym i możliwym do analizy. Chciano nadać projektowaniu charakter naukowy i systemowy. W tym sensie design thinking można uznać za kontynuację modernistycznej sympatii do struktur[9].

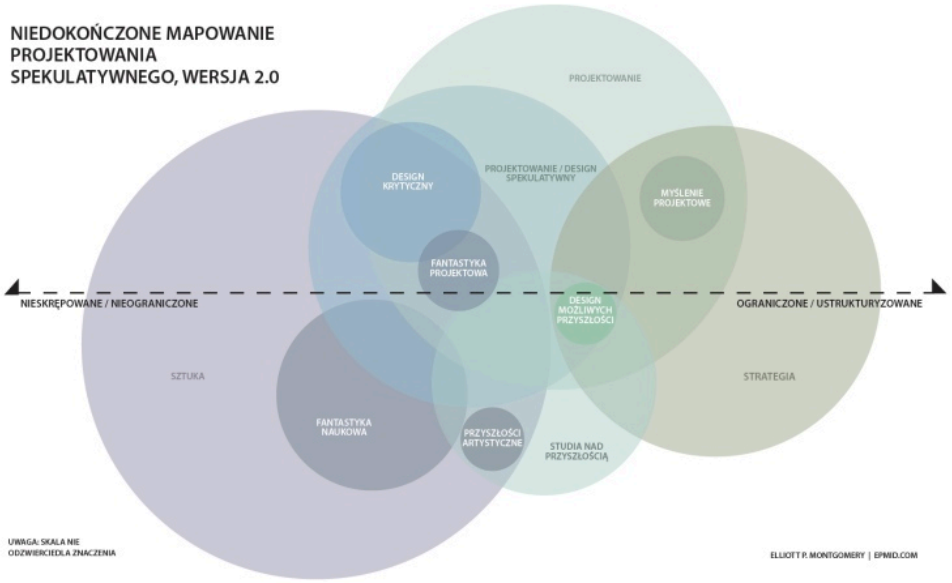
W latach 80. i 90. myślenie projektowe (design thinking) zyskało bardziej pragmatyczną formę, łącząc refleksję z potrzebami rynku. Przełom nastąpił w 2008 roku, gdy Tim Brown opublikował w „Harvard Business Review" tekst Design Thinking, definiując je jako „dyscyplinę wykorzystującą wrażliwość i metody projektantów do uzgodnienia potrzeb ludzkich z tym, co technologicznie wykonalne i ekonomicznie opłacalne"[10]. Podejście to szybko zostało zaadaptowane przez świat biznesu, edukacji i zarządzania jako metoda innowacji. Choć pierwotnie miało otworzyć projektowanie na procesy społeczne i złożone konteksty, z czasem stało się narzędziem optymalizacji i produktywności – często pozbawionym refleksji krytycznej.

Podsumowanie genezy

To uproszczone podsumowanie pozwala lepiej zrozumieć kontekst narodzin designu krytycznego.

Na schemacie Beaulé (il. 1) proces rozwoju projektowania rozgrywa się między działaniem a refleksją – od tworzenia rzeczy po tworzenie idei. Widać przesunięcie od materialnych obiektów ku niematerialnym procesom, strategiom i wizjom, a także wzrost złożoności projektowania.

Ten rozwój ujawnia też dwa podejścia: jedno – eksperymentalne i spekulatywne, drugie – analityczne i podporządkowane logice rozwiązywania problemów. Podobnie pokazuje to mapa Elliotta P. Montgomery'ego, gdzie projektowanie rozciąga się między biegunami nieskrępowane i nieograniczone (uncostrained) a ustrukturyzowane, systemowe, ograniczone (costraind). To właśnie w tym napięciu rozwija się design spekulatywny[11].



*Il. 2. Elliott P. Montgomery, A Taxonomy of Critical Design Practices, 2016. Schemat mapujący pole projektowania spekulatywnego i krytycznego jako kontinuum praktyk funkcjonujących pomiędzy eksperymentem a strukturą, wskazujący na ich interdyscyplinarne powiązania pomiędzy obszarami sztuki, strategii i myślenia projektowego; opracowanie polskiej grafiki na podstawie oryginału Marta A. Flisykowska, Amal Al-Shahari, 2025; E.P. Montgomery, An Unresolved Mapping of Speculative Design v2.0, 2017, EPM*ID, epmid.com/Mapping-Speculative-Design [data dostępu: 22.10.2025]*

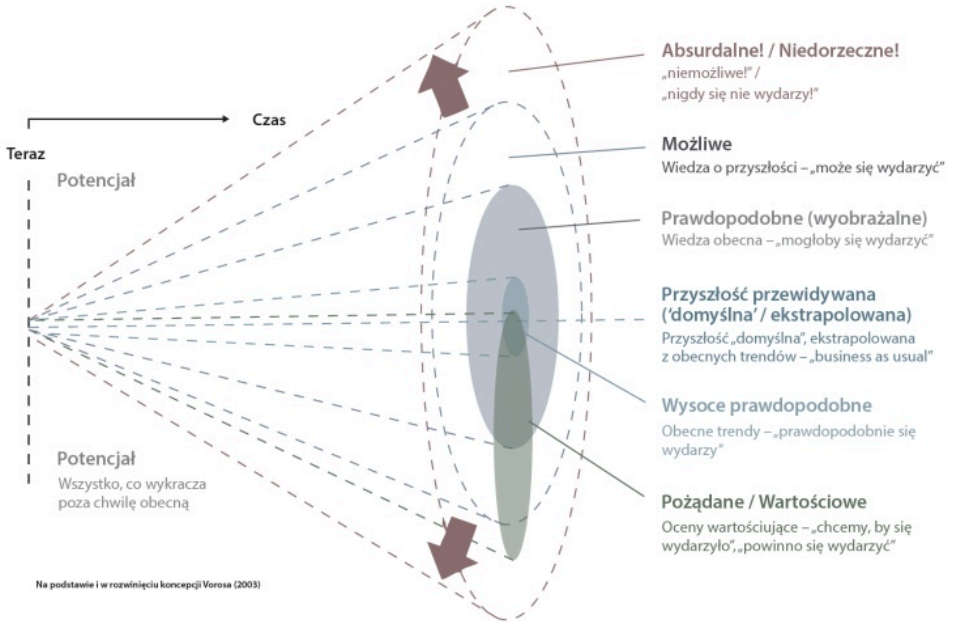
Design spekulatywny

Ruch Critical & Speculative Design powstał w Royal College of Art (RCA) w Londynie, ponieważ środowisko tej uczelni sprzyjało eksperymentowi i krytycznemu myśleniu o projektowaniu. W latach 90. RCA stało się centrum poszukiwań nowych ról designu – łączących sztukę, technologię i refleksję społeczną. Londyn był wówczas miejscem dynamicznej transformacji technologicznej i kulturowej, a RCA – jako elitarna uczelnia artystyczna – dawała swobodę w tworzeniu alternatywnych modeli nauczania. W tym środowisku Anthony Dunne i Fiona Raby, brytyjscy projektanci, badacze i pedagodzy, uznawani za twórców nurtu Critical & Speculative Design mogli rozwijać idee projektowania jako narzędzia krytyki społecznej i refleksji nad technologią, co zapoczątkowało nowy kierunek myślenia o designie[12]. Już w *Design Noir* (2001) prekursorzy pisali o „ciemnej stronie" projektowania, która eksploruje niepokój, niepewność, emocjonalność codziennych

technologii. Ich *Placebo Project* – hybrydyczne meble elektroniki – nie miały zastosowań praktycznych. Ich rolą było wystawianie relacji człowiek – technologia na światło dzienne, by prowokować refleksję[13]. W *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming* (2013), które uznane zostało za oficjalny manifest tej postawy, przesunięto te intencje jeszcze dalej: „Design powinien tworzyć przestrzenie, w których ludzie mogą rozważać alternatywy, niekoniecznie po to, by je wdrażać”[14].

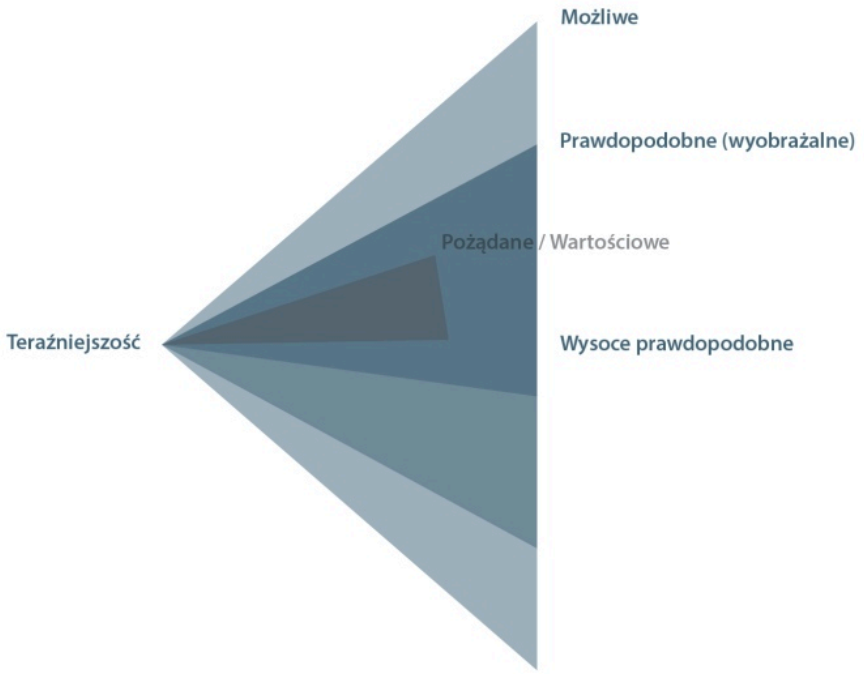
Problem, który Dunne i Raby zdiagnozowali w owym czasie, to zanik zdolności wyobrażania sobie czegoś poza tym, co przewiduje schemat. Uważali, że nawet jeśli zdolność ta występuje, to w postaci bardzo ograniczonej. Wyrażali zaniepokojenie faktem, że umiejętność prawdziwego wyobrażania alternatywnych względem istniejącej została utracona – nie tylko przez projektantów, ale też jako zdolność społeczna. Ich zdaniem mylimy wyobraźnię z powielaniem istniejących doktryn i systemów myślenia. Wydaje nam się, że potrafimy wyobrażać sobie przyszłość, ale robimy to w granicach tego, co już znamy – w ramach utrwalonych struktur rynkowych, technologicznych i politycznych.

Sama zdolność wyobrażania, jak zauważali, stała się pozorna, a nawet społecznie ograniczana, jeśli nie mieści się w ramach funkcjonalności czy praktyczności. Dunne pisał, że współczesne społeczeństwo (2013) utraciło zdolność tworzenia wizji przyszłości – nasze marzenia zostały zredukowane do nadziei na przetrwanie i minimalne bezpieczeństwo. Nie potrafimy już wyobrażać sobie alternatywnych światów ani projektować odważnych wizji – pozostaje nam jedynie nadzieja, że unikniemy katastrofy[15].



Il. 3. Joseph Voros, The Futures Cone, 2001. Model ilustrujący różne kategorie przyszłości: możliwe, wiarygodne, prawdopodobne i pożądane; opracowanie polskiej grafiki na podstawie oryginału Marta A. Flisykowska, Amal Al-Shahari, 2025; J. Voros, The Futures Cone, use and history, 24.3.2017, The Voroscope thevoroscope.com/2017/02/24/the-futures-cone-use-and-history/ [data dostępu: 22.10.2025]

Właśnie dlatego w *Speculative Everything* autorzy odwołują się do stożka przyszłości[16], opracowanego na podstawie modelu prof. Josepha Vorosa (2003). Model[17], znany z obszaru future studies (studiów nad przyszłościami) i foresightu (przewidywania przyszłości), został przez nich wykorzystany do zilustrowania twierdzenia, że design porusza się jedynie po fragmencie większego spektrum i ten wąski wycinek przyszłości, to iluzja, że potrafimy dostrzec coś więcej. Tym samym wskazali, jak bardzo zawęziło się nasze pole wyobraźni i jak trudno przekroczyć granice tego, co uznajemy za możliwe[18].



II. 4. Anthony Dunne, Fiona Raby, PPPP – Probable/Plausible/Possible/Preferable Futures [PWMP – Prawdopodobne/Wiarygodne/Możliwe/Pożądane przyszłości], 2013. Ilustracja autorów oparta na modelu stożka przyszłości Josepha Vorosa, przedstawiająca cztery kategorie możliwych przyszłości w kontekście projektowania spekulatywnego. Na diagramie zaznaczony jest wąski brązowy pas – obszar „pożądanych przyszłości" (preferable futures), o którym autorzy piszą jako o ograniczonej, zawężonej przestrzeni kształtowanej dziś głównie przez przemysł i politykę; opracowanie polskiej grafiki na podstawie oryginału Marta A. Flisykowska, Amal Al-Shahari, 2025; A. Dunne, F. Raby, Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming, The MIT Press, Cambridge 2013, s. 1–5

Dunne i Raby podkreślali, że moment, w jakim znajduje się świat (początek nowego milenium) jest zdominowany przez kryzysy, przyspieszenie i nadmiar bodźców – samo rozwiązywanie problemów już nie wystarcza. Trzeba je również kwestionować, stawiać pytania i otwierać wyobraźnię. Projektowanie, utożsamiane przez dekady z naprawianiem i usprawnianiem, w ich ujęciu przestaje być narzędziem generowania odpowiedzi, a staje się sposobem stawiania pytań.

W duchu designu spekulatywnego projektowanie przestaje być praktyką „naprawiania świata", a staje się procesem formułowania pytań i tworzenia alternatywnych scenariuszy. Jednym z kluczowych staje się pytanie, co by było, gdyby (what if?) – narzędzie poszerzania wyobraźni i prowokowania debaty o możliwych, prawdopodobnych i pożądanych kierunkach rozwoju. W tym ujęciu design pełni funkcję medium krytycznego i narracyjnego, wprowadzając w proces elementy eksperymentu myślowego, refleksji i analizy krytycznej[19].

A zatem jedną z odpowiedzi na tytułowe pytanie może być potrzeba spojrzenia na rzeczywistość z innej perspektywy – by zobaczyć, a czasem nawet „dotknąć" własnego sposobu myślenia i komunikowania w nowych odsłonach. W nurcie designu spekulatywnego mieści się również design fiction, który stanowi jego bardziej ukonkretnioną, narracyjną formę.

Design fiction

Idea design fiction połączona z praktyką zaczęła się krystalizować w Stanach Zjednoczonych równolegle do środowisk–skupionych wokół designu spekulatywnego i krytycznego, choć niezależnie od nich. Mimo że obie koncepcje design fiction i spekulatywna mają wspólne punkty i często się przenikają, design fiction wywodzi się z odmiennego kontekstu kulturowego i metodologicznego. Jej źródła tkwią nie tyle w akademickich dyskusjach o roli projektowania, ile w tradycji narracji science fiction, kulturze popularnej i eksperymentach z mediami.

Podczas gdy speculative design koncentruje się na krytyce i refleksji nad wartościami społecznymi, design fiction przesuwa akcent w stronę opowieści i narracji – traktuje fikcję jako narzędzie do tworzenia wiarygodnych, bo namacalnych scenariuszy i materialnych „rekwizytów przyszłości", które uruchamiają debatę o zmianie. Funkcjonuje więc na styku projektowania, sztuki i kultury technologicznej: wykorzystuje metody designu, lecz posługuje się językiem opowieści, prototypu i wyobraźni.

W odróżnieniu od europejskiego, bardziej filozoficznego podejścia, design fiction rozwijał się w środowisku artystyczno-inżynieryjnym – blisko praktyk medialnych i eksperymentów wizualnych. Dzięki temu zyskał bardziej performatywny, narracyjny charakter, stając się pomostem między projektowaniem a storytellingiem o przyszłości[20].

Termin design fiction wprowadził amerykański pisarz tego gatunku, eseista i futurysta Bruce Sterling w połowie pierwszej dekady XXI wieku. Sterling zauważył, że zarówno design, jak i science fiction zrodziły się w latach 20. XX wieku z potrzeby wyobrażania sobie i wizualizowania przyszłości. Z czasem ich drogi się rozeszły – projektowanie podporządkowało się przemysłowi i funkcjonalności, natomiast literatura skupiła się na narracji i emocjach. W erze cyfrowej – jak podkreśla Sterling – obie dziedziny ponownie się spotykają, ponieważ internet i kultura sieciowa zatarły granice między twórcą a odbiorcą, przekształcając ludzi w aktywnych uczestników procesów twórczych[21]. Sterling wskazywał, że design jest sposobem działania, a literatura – sposobem nadawania znaczenia i wyrażania emocji; obie praktyki łączy zatem wspólna zdolność kształtowania wyobraźni. Celem design fiction nie jest myślenie poza ograniczeniami, lecz raczej zrozumienie samych ograniczeń – czyli krytyczna analiza granic, w jakich myślimy o technologii, przyszłości i kulturze projektowania.

W książce *Shaping Things* (2005), analizując relacje między obiektami, technologią i kulturą – od narzędzi prehistorycznych po złożone maszyny współczesności, Sterling użył pojęcia design fiction po raz pierwszy. Publikacja była skierowana do tych, którzy chcą aktywnie uczestniczyć w procesach przemian społeczno-technologicznych, a nie jedynie je obserwować. Sterling zidentyfikował przy tym dwa kluczowe wyzwania współczesnego projektowania: brak historycznych wzorców dla nowych form wytwarzania oraz destrukcyjne skutki masowej produkcji[22].

Według autora prawdziwym zadaniem projektantów jest twórcze ukierunkowanie postępu technologicznego, tak by uniknąć jego katastrofalnych konsekwencji. W tym sensie design fiction rezygnuje z fantastyczności znanej z klasycznej science fiction, by zbliżyć się do realnych napięć społeczno-technologicznych. Fikcja staje się zatem narzędziem refleksji nad światem materialnym przyszłości – łącząc wiarygodność nauki z estetyką spekulacji[23].

Design fiction spopularyzował Julian Bleecker, inżynier, projektant i współtwórca platformy Near Future Laboratory, który rozwinął to podejście w eseju *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction* (2009).

Bruce Sterling spotkał Juliana Bleeckera pod koniec pierwszej dekady XXI wieku w ArtCenter College of Design w Pasadenie. Z rozmów obu badaczy, prowadzonych w latach 2008–2009, narodziła się wspólna idea połączenia projektowania z narracją spekulatywną – pytanie, które Bleecker przywołuje w swoich tekstach, brzmi: Jak wyglądałoby projektowanie, gdyby mogło współistnieć z fikcją?[24].

To spotkanie stało się punktem wyjścia współczesnego rozumienia design fiction jako praktyki, która łączy refleksję nad technologią z jej materialnym przedstawieniem. Bleecker wskazywał na kluczową rolę tak zwanych rekwizytów przyszłości – materialnych obiektów, które pomagają „zawiesić niewiarę" i uczynić spekulatywne scenariusze bardziej wiarygodnymi. W nawiązaniu do koncepcji prototypów diegetycznych (prototypów świata przedstawionego) Davida A. Kirby'ego, czyli obiektów istniejących w fikcyjnym świecie, lecz przedstawionych jak realne, Bleecker podkreślał, że celem design fiction jest tworzenie przestrzeni do rozmowy o zmianie. Chodzi o budowanie kontekstu, który pozwala w sposób zrozumiały analizować konsekwencje nadchodzących zjawisk. Prototypy diegetyczne to fikcyjne technologie przedstawione w narracji filmowej, które funkcjonują realistycznie w świecie przedstawionym (diegezie). Jednocześnie oddziałują one na realny rozwój technologiczny poprzez inspirowanie twórców, inżynierów, naukowców i decydentów.

Takie prototypy stają się „koncepcyjnymi mostami" między fikcją a rzeczywistością[25].

W ujęciu Bleeckera to praktyka tworzenia artefaktów przyszłości, które opowiadają historie, prowokują refleksję i uruchamiają krytyczne myślenie. Pozwalała ona „testować wyobraźnię" w kontekście realnych technologii. Razem ze Sterlingiem potraktowali fikcję jako laboratorium idei – narzędzie, dzięki któremu można badać konsekwencje projektowania, zanim te staną się rzeczywistością[26].

W ostatnich latach projektowanie spekulatywne i design fiction weszły do programów zagranicznych uczelni wyższych. Na przykład The New School (Nowy Jork), a szczególnie w ramach programów Parsons School of Design. Uczelnia podkreśla znaczenie integracji dyscyplin kreatywnych, myślenia systemowego i user-centered design, co znajduje zastosowanie między innymi w szkoleniach dla profesjonalistów oraz edukacji przyszłych projektantów[27]. Podobne idee rozwija również Arizona State University w ramach projektu *Applied Sci-Fi* prowadzonego przez Center for Science and the Imagination. Jest to seria wydarzeń, warsztatów i inicjatyw badawczych, które pokazują, jak narracje science fiction mogą wpływać na rozwój rzeczywistych technologii oraz wspierać procesy innowacji, projektowania przyszłości i strategicznego foresightu. Projekt ten integruje metody takie jak design fiction, sci-fi prototyping i worldbuilding, czyniąc z fikcji narzędzie do myślenia o przyszłości w kontekstach edukacyjnych, technologicznych i społecznych[28]. W swojej praktyce badawczo-artystyczno-projektowej oraz dydaktycznej od 2016 roku konsekwentnie i świadomie rozwijam zagadnienia z obszaru design fiction i projektowania spekulatywnego. To właśnie w jej ramach opracowuję i pogłębiam koncepcję (fantastyki naukowej stosowanej [applied science fiction]) wzbogaconą o autorskie podejście łączące elementy projektowania spekulatywnego, fikcji projektowej i eksperymentalnych metod twórczych.

Między narracją a prototypem – autorska ścieżka praktyki projektowej

Moja praktyka wyrasta z doświadczeń dwóch dekad intensywnego rozwoju projektowania spekulatywnego i design fiction. Świadomie korzystam z tego, co uważam za najcenniejsze w tych nurtach – otwartości, eksperymentu, pracy z narracją i emocjami, a także refleksyjności, która zadaje pytania, zamiast korzystać z gotowych odpowiedzi. Celowo osadzam swoje działania w dialogu z kulturą, estetyką i współczesną technologią.

To, co w moim ujęciu określam jako fantastykę naukową stosowaną (applied science fiction), jest efektem kilku lat pracy nad metodą łączącą doświadczenia design fiction, sztuki współczesnej, krytyki projektowej i edukacji w przestrzeni artystycznej. W centrum tej praktyki znajduje się

„ćwiczenie mięśnia wyobraźni" – rozumianego jako kluczowa umiejętność – zdolność przekładania zdobytej wiedzy i refleksji nad nią na formowanie autorskich krytycznych przemyśleń, rozumienie otoczenia oraz narzędzie interpretacji zależności kulturowych.

Artefakty, które tworzę, zarówno w praktyce własnej, jak i dydaktycznej, stanowią namacalne narracje i prototypy przyszłości. Stają się one zaproszeniem do rozmowy, refleksji, a czasem sprzeciwu. Interesuje mnie estetyka tych działań, traktuję ją jako swoisty język, choć często nie dzieje się ani tu, ani teraz, to dzięki niej można dostrzec i obejrzeć współczesne wyzwania z innej kulturowo-czasowej perspektywy.

Moje działania nie przeciwstawiają sztuki i designu – przeciwnie, wyrażają potrzebę komunikacji z inżynierami, przedsiębiorcami i badaczami. Poprzez połączenie narracji, obiektów i tekstów kultury buduję narrację, która ma na celu umożliwianie porozumienia między tymi światami. W tym ujęciu edukacja staje się równie ważnym polem mojego działania co realizacje artystyczne czy projektowe. Pracuję z młodymi twórcami i ekspertami różnych dziedzin, pokazując, że narracja, estetyka i spekulacja mogą być także narzędziami poznania, a nie jedynie ekspresji.

Konkluzje

W tym tekście zależało mi na zarysowaniu tła – kontekstów i korzeni nurtów krytycznych, które, w mojej opinii, są kluczowe dla zrozumienia powstawania ruchów krytycznych w projektowaniu. To, co moim zdaniem najpełniej wypływa z designu spekulatywnego i design fiction, to kwestia ćwiczenia „mięśnia wyobraźni", a więc zdolności do krytycznego myślenia, refleksji, zadawania pytań i formułowania hipotez, a także – za Dunne'em – przywrócenia zdolności tworzenia wizji przyszłości.

Tę postawę – staram się rozwijać i przekazywać dalej poprzez własne działania artystyczno-projektowe, zarówno w ramach pracy akademickiej, jak i poza nią. Traktuję ją bardziej jako sposób myślenia, poszukiwania, zauważania i opowiadania niż jako określony styl czy estetykę. Również u innych przedstawicieli tego podejścia można dostrzec transmedialność oraz różnorodność technik, estetyk i pól działania.

Jak pokazuje mapa Elliotta P. Montgomery'ego (il. 2), projektowanie rozciąga się dziś pomiędzy tym, co nieskrępowane i eksperymentalne, a tym, co ustrukturyzowane i podporządkowane strategii. W tej przestrzeni napięć i przepływów sztuka nadal odgrywa kluczową rolę – staje się polem badawczym, przestrzenią pomiędzy eksperymentem a strukturą. A jeśli gdzieś naturalnie mogłoby występować to połączenie, to – według mnie – właśnie w akademiach sztuk pięknych, szczególnie tam, gdzie kierunki projektowe współistnieją z różnorodnymi dziedzinami sztuki.

Obecność designu w takich środowiskach odróżnia go od tego, który rozwija się na kierunkach inżynierskich czy humanistycznych o strukturze uniwersyteckiej. Każde z tych środowisk ma swoje mocne strony i unikalny wkład w rozwój dziedziny, ale to właśnie sztuka wnosi pierwiastek odwagi, nieprzewidywalności i wrażliwości. To ona pozwala doświadczyć, że rozwój rodzi się z prób, a nie z doskonalenia powtórzeń.

I choć design – w odróżnieniu od sztuki – z natury zawiera w sobie strukturę i cel, to właśnie dzięki ćwiczeniu wyobraźni zyskuje elastyczność i wrażliwość potrzebną, by te struktury podważać i na nowo określać. Moje działania nie przeciwstawiają sztuki i designu – przeciwnie, traktują je jako języki, które mogą się wzajemnie uzupełniać i tłumaczyć. Łączę narracje, obiekty i teksty kultury, by tworzyć przestrzeń porozumienia między światem artystów, inżynierów, naukowców i przedsiębiorców.

W tym ujęciu edukacja staje się równie istotnym obszarem praktyki co sama twórczość. Dziś, kiedy patrzy się na proces rozwoju designu w kontekście jego kolejnych faz – od projektowania systemów, przez innowację społeczną, po transformację – widać wyraźnie, że wkład nurtów krytycznych zaczyna być coraz lepiej dostrzegany i rozumiany. Ich rola nie kończy się na krytyce – stają się one aktywnym czynnikiem przejścia, katalizatorem nowych sposobów myślenia i działania. Jak pisał Matt Ward: „Analizując i krytykując projekty z obszaru designu krytycznego i spekulatywnego, musimy pamiętać, że wiele z nich stanowi materialny ślad procesu uczenia się – a więc jest z natury podatne na błędy i niedoskonałości. Kluczowym wyzwaniem jest rozwijanie krytycznej edukacji projektowej – dzielenie się i budowanie zestawu praktyk i pytań, które pozwalają łączyć produkcję z refleksją, analizę z tworzeniem, krytykę z kreacją”[29].

Przekornie zakończę jednak odniesieniem do momentu historii sztuki, który w swoim czasie również wydawała się kontrowersyjna. Podobnie jak kubizm nie zastąpił malarstwa realistycznego, lecz otworzył nowe sposoby widzenia, tak design spekulatywny i design fiction nie zastępują tradycyjnego projektowania. Poszerzają jego pole, pozwalając dostrzec zjawiska i pytania, które wcześniej pozostawały poza uwagą – możliwe, wyobrażalne, a czasem po prostu potrzebne.

Część II. Praktyka

Ponieważ ten artykuł jest również próbą przełożenia zjawisk i metodologii projektowania spekulatywnego na nasz język i lokalny kontekst kulturowy, przedstawione poniżej studia przypadku opieram na realizacjach polskich artystów i projektantów.

Przedstawiam trzy studia przypadku, opierając się na własnych realizacjach, które odnoszą się do różnych obszarów – człowieka, ciała, technologii

i sektora kosmicznego, a także ekokrytycyzmu, rozumianego zarówno jako przestrzeń badań i innowacji, jak i symboliczny kontekst kulturowy. Projekty te podejmują tematy adaptacji, estetyki, środowiska i relacji człowieka z technologią, uwzględniając czynniki klimatyczne oraz perspektywę ekokrytyczną w bardziej narracyjnej formie.

Kolejne dwa przedsięwzięcia mają charakter edukacyjny i zostały zrealizowane we współpracy z partnerami zewnętrznymi, zachowując artystyczno-projektowy charakter i powiązanie z foresightem. Następnie przedstawiam przejawy stosowania powyższych metodologii w pracach dyplomowych studentów ASP, które pokazują, jak idee design fiction i projektowania spekulatywnego przenikają do praktyk akademickich. Na koniec wspominam o działaniach rozwijanych poza strukturą akademicką związanych z foresightem i badaniami nad przyszłością, które stanowią rozszerzenie tych metod w kierunku praktyki badawczej i strategicznej.

Projekty autorskie

Who Nose?[30]
Autorka: Marta Aleksandra Flisykowska
Medium: druk 3D (PolyJet, fotopolimer UV), wizualizacje, zdjęcia
Rok: 2018
Projekt *Who Nose?* Jak mogłyby wyglądać nasze nosy, gdybyśmy mieli żyć na Marsie?

II. 5. Who Nose? – wizualizacja spekulatywnej idei. Modele: Radiator/Resonator, Double Nostrils i Boxer – trzy koncepcyjne warianty ludzkiego nosa opracowane w ramach projektu spekulatywnego dotyczącego adaptacji człowieka do warunków pozaziemskich. Obiekty zaprojektowane i wydrukowane w technologii PolyJet z wykorzystaniem fotopolimeru utwardzanego światłem UV; M.A. Flisykowska, Application of Incremental Technologies in Considerations of Transhumanist Aesthetics – Project "Who Nose", „Journal of Science and Technology of the Arts" 2018, 10, 2

Projekt *Who Nose?* to eksperyment z pogranicza transhumanizmu, biomimetyki i designu spekulatywnego, który pyta, jak mógłby wyglądać

ludzki nos, gdybyśmy mieli żyć na Marsie. Nie ma to związku z czynnikami ewolucyjnymi – to raczej pytanie o to, na ile jesteśmy w stanie poświęcić się i jak daleko posunąć, korzystając ze współczesnych technologii, aby osiągnąć cel dotarcia na Marsa i przetrwania w habitatowego na tej planecie.
Czy budowa i wygląd naszego ciała są dla nas granicą, którą gotowi jesteśmy przekroczyć w imię technologii i eksploracji nowych środowisk?

Punktem wyjścia stały się badania NASA nad oddziaływania długotrwałego pobytu w kosmosie, dane dotyczące atmosfery Marsa oraz badania Uniwersytetu Pensylwanii, które wykazały korelację między kształtem nosa a warunkami klimatycznymi, w jakich żyli nasi przodkowie.

Projekt wpisuje się w kontekst szybkiego rozwoju druku 3D i bioprintingu, umożliwiających wytwarzanie implantów, oraz praktyk chirurgii plastycznej, poddając refleksji ich psychologiczne i bioetyczne implikacje. Odwołuje się także do kulturowych i estetycznych źródeł wyobraźni, od klasycznych reprezentacji po współczesne wizje obcych w popkulturze, by pokazać, jak czynniki kulturowe wpływają na ingerencje w nasze ciała już dziś.

Zastosowana metoda łączy design fiction z futures studies, tworząc trzy koncepcyjne typy nosów (*Double Nostrils*, *Boxer*, *Radiator/Resonator*), inspirowane biomimetyką, praktykami ekstremalnymi i warunkami marsjańskimi, takimi jak niska temperatura, rzadka atmosfera czy wysokie promieniowanie.

Projekt *Who Nose?* stanowi wizualizację spekulatywnych scenariuszy, które uruchamiają debatę o adaptacji, ewolucji kanonu piękna, transhumanistycznych elementach w kulturze oraz o granicach ciała w epoce kolonizacji kosmosu i technologii przyrostowych.

In Rust We Trust – ceramika marsjańska[31]
Autorka: Marta Aleksandra Flisykowska
Medium: druk 3D z symulantu regolitu MGS-1 (Exolith Lab, UCF)
Rok: 2019–2021

Il. 6. In Rust We Trust – kolekcja marsjańskiej ceramiki. Eksperymentalne naczynia wykonane w technologii druku 3D z symulantu regolitu MGS-1, opracowanego przez Exolith Lab (University of Central Florida). Projekt Marta A. Flisykowska; fot. Julia Rajs; M. Flisykowska, The In Rust We Trust Project: Technological and Cultural Aspects of Terrestrial Experiments on a Martian Clay Simulant, w: xCoAx 2020: Proceedings of the 8th Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X, 8–10.7.2020, 2020.xcoax.org/maf/ [data dostępu: 21.10.2025]

Projekt bada potencjał technologii przyrostowych w kontekście przyszłej kolonizacji Marsa i pyta, czy wydrukowanie pierwszej filiżanki z marsjańskiej gliny może stać się symbolem nowego, międzyplanetarnego rozdziału w dziejach ludzkiej kultury. Punktem wyjścia było użycie materiału MGS-1 (*Mars Global Simulant*) – pierwszego mineralogicznie precyzyjnego symulatora regolitu marsjańskiego opracowanego przez Exolith Lab na Uniwersytecie Centralnej Florydy[32].

W ramach tego działania połączono produkcję cyfrową, estetykę postcyfrową i eksperyment materiałowy z refleksją nad rolą człowieka w świecie zdominowanym przez technologię. Ceramika, jedno z najstarszych mediów kultury materialnej, staje się tu mostem między archeologiczną przeszłością a spekulowaną przyszłością zasiedlenia Czerwonej Planety. Symboliczna filiżanka, wydrukowana w marsjańskiej glinie, odwołuje się do rytuałów codzienności i tęsknoty za ludzkim wymiarem życia w kosmosie.

Projekt jest także eksperymentem materiałowym, związanym z użyciem doświadczalnego odpowiednika regolitu z Exolith Lab. Sam eksperyment z jego wykorzystaniem jako materiału do druku 3D odnosi się do kontekstu przywoływanego w nurtach spekulatywnych – archeologii przyszłości – oraz do refleksji nad jego fizyczną formą i estetyką poprzez wątek kultury materialnej przyszłości.

Po pierwszej iteracji projektu – filiżance – powstały bardziej zaawansowane formy, także naczyniopodobne, tworząc kolekcję ceramiki marsjańskiej.

Projekt łączy eksperyment materiałowy, parametryczne modelowanie i druk 3D z refleksją nad kulturą i kulturą materialną. To refleksja zmaterializowana – proces, w którym technologia i kultura wspólnie kształtują nasze otoczenie, stawiając pytania o czynnik ludzki w postępie technologicznym i sposób jego zapisu i jego spekulatywnego dziedzictwa.

Fossibilities – Archeology of the Future[33]
Autorka: Marta Alekandra Flisykowska
Medium: artfekaty, obiekty, teksty, dokumentacja fotograficzna
Rok: 2023–2024

Il. 7. Fikcyjny artefakt – skamieniałość z projektu Fossibilities, zatytułowany Return of the Trilobites and Cochleopus; projekt i fotografia: Marta A. Flisykowska, 2023; M.A. Flisykowska, De mitos a realidades futuras: enfoques interdisciplinarios en el proyecto especulativo "Fossibilities – Archeology of the Future", w: Actas del VI Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV 2024, Valencia, lipiec 2024

Fossibilities (*Skamieniałości przyszłości*) to interdyscyplinarny projekt spekulatywny łączący sztukę, design, literaturę, paleontologię i nauki środowiskowe, badający relacje człowieka z naturą w epoce antropocenu. Tworzy wizję świata po człowieku, gdzie ślady naszej cywilizacji stają się „skamieniałościami przyszłości" – hybrydami natury, technologii i ludzkiej działalności.

Celem projektu było stworzenie wielowarstwowej narracji pozwalającej lepiej zrozumieć złożone problemy współczesności – zmianę klimatu, degradację środowiska i utratę bioróżnorodności – poprzez połączenie perspektyw artystycznych i naukowych. Inspiracją stało się zestawienie dwóch źródeł poznania: mitologicznego i naukowego, które razem tworzą punkt wyjścia do refleksji nad tym, jak wyobraźnia, strach i pamięć kulturowa wpływają na interpretacje rzeczywistości[34].

Projekt wykorzystuje koncepcję odwróconej osi czasu – analizuje czynniki środowiskowe, kulturowe i technologiczne, układając ich konsekwencje w hipotetyczny scenariusz ewolucji świata po antropocenie. Tytuł łączy dwa słowa – „fossil" (skamieniałość) i „possibility" (możliwość) – tworząc pojęcie *fossibilities*, określające autorską koncepcję „spekulatywnej paleontologii przyszłości".

Pierwsza odsłona serii, zrealizowana w regionie Walencji, dedykowana była lokalnej florze, faunie i kulturze materialnej, interpretowanym w duchu postantropocentrycznym. Początkiem są echa cywilizacji – plastikowe butelki, puszki i odpady, z których wyłaniają się zmutowane formy: organizmy

częściowo znajome, częściowo obce. Z czasem przybierają one coraz bardziej fantastyczne kształty, aż pozostają tylko najprostsze formy życia – takie jak trylobity. W ten sposób historia zatacza koło: od człowieka do pradawnych organizmów.

Infuture Food Lab[35]
Autorzy: studenci Pracowni Designu Eksperymentalnego ASP w Gdańsku 2016/2017, Infuture Institute i partner Tesco Polska
Kuratorka wystawy: Marta A. Flisykowska
Medium: projekty koncepcyjne, wystawa, raport foresightowy
Rok: 2017

Il. 8. Entobites – koncepcja żywności przyszłości. Projekt studencki autorstwa Magdaleny Setzke, zrealizowany w ramach warsztatów Infuture Food Lab (ASP w Gdańsku, 2017); fot. Magdalena Setzke; Design for the Future, red. M. Flisykowska, ASP w Gdańsku, Gdańsk 2019, s. 74

Il. 9. Color Foods. Projekt studencki autorstwa Moniki Delik, zrealizowany w ramach Infuture Food Lab (ASP w Gdańsku,

Il. 10. Artefact. Projekt studencki Emilii Gizowskiej, zrealizowany w ramach Infuture Food Lab (ASP w Gdańsku,

2017); fot. Monika Delik; Design for the Future, red. M. Flisykowska, ASP w Gdańsku, Gdańsk 2019, s. 69

2017); fot. Emilia Gizowska; Design for the Future, red. M. Flisykowska, ASP w Gdańsku, Gdańsk 2019, s. 70

Projekt *Infuture Food Lab* był eksperymentalnym przedsięwzięciem edukacyjnym z zakresu designu spekulatywnego i foresightu strategicznego, realizowanym w Pracowni Designu Eksperymentalnego, którą miałam okazję współtworzyć w latach 2013–2021 na ówczesnym Wydziale Architektury i Wzornictwa ASP w Gdańsku (obecnie Wydział Wzornictwa).

Celem projektu było zbadanie, jak w perspektywie najbliższych dekad mogą zmienić się nawyki żywieniowe, produkcja i konsumpcja jedzenia oraz w jaki sposób design może wizualizować przyszłe scenariusze społeczne i kulturowe. Studenci tworzyli projekty spekulatywne oparte na trendach opisanych w raporcie *Future of Food*, opracowanym przez Infuture Insitute na zlecenie Tesco Polska[36].

Powstałe prace interpretowały między innymi tematy mięsa in vitro, druku 3D żywności i alternatywnych źródeł białka, rozwijając koncepcje raportu poprzez eksperymenty i narracje projektowe. Projekty konsultowano z mikrobiologiem dr. Adamem Ossowickim z Netherlands Institute of Ecology (NIOO–KNAW), co nadało im dodatkowy wymiar naukowy.

Byłam kuratorką wystawy *Infuture Food Lab*, przygotowanej i zaprezentowanej podczas Gdynia Design Days 2017 jako premiera raportu *Future of Food*. Wystawa stała się przestrzenią refleksji nad przyszłością żywienia, kulturą stołu i etyką innowacji, a sam projekt uznaje się za jeden z pierwszych w Polsce przykładów praktycznego zastosowania metod designu spekulatywnego w edukacji projektowej.

Szczególną rolę w realizacji projektu i rozwoju polskiego foresightu strategicznego odegrała Natalia Hatalska – założycielka i CEO Infuture Institute, jednej z pierwszych w Polsce instytucji zajmujących się analizą trendów i badaniami nad przyszłością. Kierowany przez nią zespół miał ogromny wkład w myślenie o przyszłości w kategoriach strategicznych, łącząc badania, analizę trendów i wdrożenia[37].

Bionanoceluloza – Desig Lab[38]
Autorzy: studenci Pracowni Designu Eksperymentalnego ASP w Gdańsku 2017/2018 × BOWIL Biotech
Medium: prototypy z bionanocelulozy, instalacja, wystawa
Rok: 2018

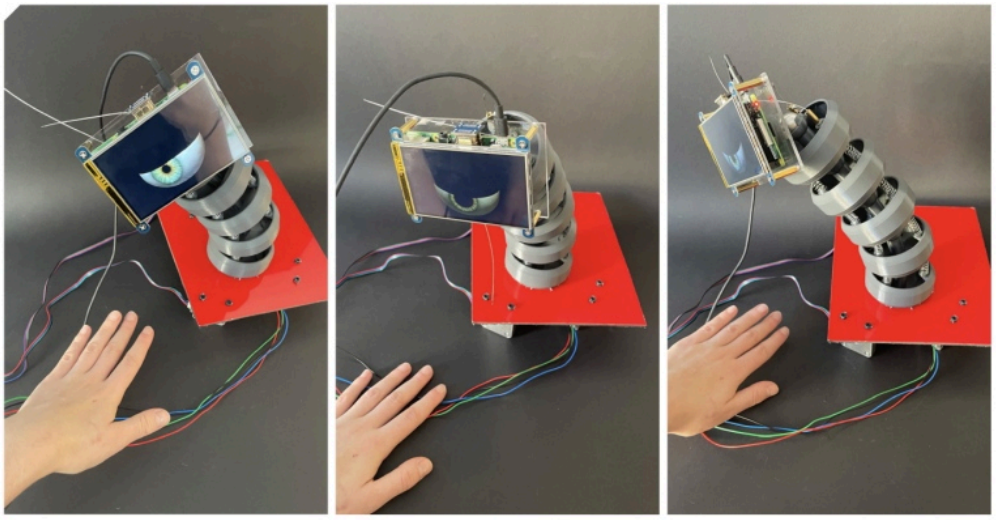
Il. 11. Bionanoceluloza – Design Lab, wystawa autorstwa Marty A. Flisykowskiej zaprezentowana podczas Gdynia Design Days (5–15.7.2018). Ekspozycja prezentowała efekty współpracy Pracowni Designu Eksperymentalnego ASP w Gdańsku z firmą BOWIL Biotech; fot. Marta A. Flisykowska; flisykowska.com/pl/bionanocelulloza-design-lab/ [data dostępu: 21.10.2025]

Bionanoceluloza – Design Lab to kolejny przykład interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego, opartego na pracy z rzeczywistym, a zarazem niezwykle innowacyjnym materiałem – bionanocelulozą. Punkt wyjścia stanowił sam materiał, wytwarzany przez firmę BOWIL Biotech, będący organicznym biopolimerem o strukturze mikrowłókien celulozowych produkowanych przez bakterie. Charakteryzuje się on wyjątkową wytrzymałością, elastycznością i zdolnością wiązania wody, co czyni go surowcem o ogromnym potencjale, zarówno w biotechnologii, jak i w projektowaniu przyszłości.

Projekt został zrealizowany w czasie, gdy miałam jeszcze okazję współprowadzić Pracownię Designu Eksperymentalnego ASP w Gdańsku. Łączył on eksperyment materiałowy z myśleniem spekulatywnym. Tym razem zadaniem studentów było opracowanie koncepcji obiektów i scenariuszy projektowych, które przekraczają utarte schematy i tradycyjne zastosowania biomateriałów. Efektem procesu stały się zmaterializowane koncepcje – prototypy i obiekty o charakterze narracyjnym, które ilustrowały potencjalne kierunki rozwoju relacji między człowiekiem, technologią i materią organiczną.

Finałem projektu była wystawa *Bionanoceluloza – Design Lab* podczas Gdynia Design Days, prezentująca rezultaty współpracy w formie spójnej, kuratorskiej kompozycji. Wystawa stanowiła nie tylko wizualne podsumowanie pracy warsztatowej, lecz także estetyczne doświadczenie, które pozwalało widzowi wejść w świat biomateriału poprzez światło, przezroczystość i organiczne formy. W ten sposób projekt stawał się nie tylko eksperymentem edukacyjnym, ale też formą spekulatywnej narracji o przyszłości materiałów i projektowania.

Warsztaty robotyczne – interdyscyplinarna współpraca art & science



Il. 12. Vivacious, projekt studencki zrealizowany podczas warsztatów robotycznych w 2020 roku w Pracowni Designu Eksperymentalnego ASP w Gdańsku. Autor koncepcji i fotografii: Szymon Mroczek. Współpraca: Szymon Kowalka, Paweł Hamernik, Jan Jakimowicz, Filip Czyrko, Wiktor Sielicki, Adam Dąbrowski, Mateusz Dyrda; fot. Szymon Mroczek

Warsztaty robotyczne były oddolną inicjatywą trzech osób reprezentujących różne sektory – naukę, sztukę i trzeci sektor – i stanowiły przykład interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego, realizowanego we współpracy Wydziału Wzornictwa ASP w Gdańsku, Wydziałem Mechatroniki Politechniki Gdańskiej oraz Stowarzyszeniem Robotyków SKALP. Projekt współtworzyłam wraz z dr. Wiktorem Sieklickim i dr. Adamem Dąbrowskim (PG) oraz Mateuszem Dyrdą (SKALP).

W projekcie uczestniczyli studenci wzornictwa i mechatroniki, pracujący w zespołach nad koncepcjami i prototypami obiektów. Celem było stworzenie przestrzeni eksperymentalnej, w której praktyka artystyczna i inżynierska mogłyby się wzajemnie uzupełniać. Punkt wyjścia stanowiły zaproponowane przeze mnie studentom wzornictwa zagadnienia dotyczące synestezji, które następnie wspólnie ze studentami mechatroniki próbowali przełożyć na materialne prototypy.

Przykładowe pytania badawcze dotyczyły percepcji i doświadczenia zmysłowego, na przykład: Czy można dotknąć dźwięku, chodzić po świetle lub nim oddychać? Praca koncepcyjna doprowadziła do powstania serii projektów opartych na eksperymentach sensorycznych, które następnie zostały rozwinięte w fazie prototypowania.

Wspólne działania studentów i ekspertów ukazały potencjał interdyscyplinarnego podejścia w pracy twórczej oraz znaczenie kompetencji komunikacyjnych w zespole złożonym z przedstawicieli różnych środowisk. Efektem przedsięwzięcia były między innymi dwa dyplomy licencjackie – Agnieszki Szmyd i Yany Khramohiny – rozwijające wybrane założenia projektowe w kierunku autorskich eksperymentów estetyczno-technologicznych.

Heyo – komunikacja na odległość przez dotyk[39]
Autorka: Agnieszka Szmyd

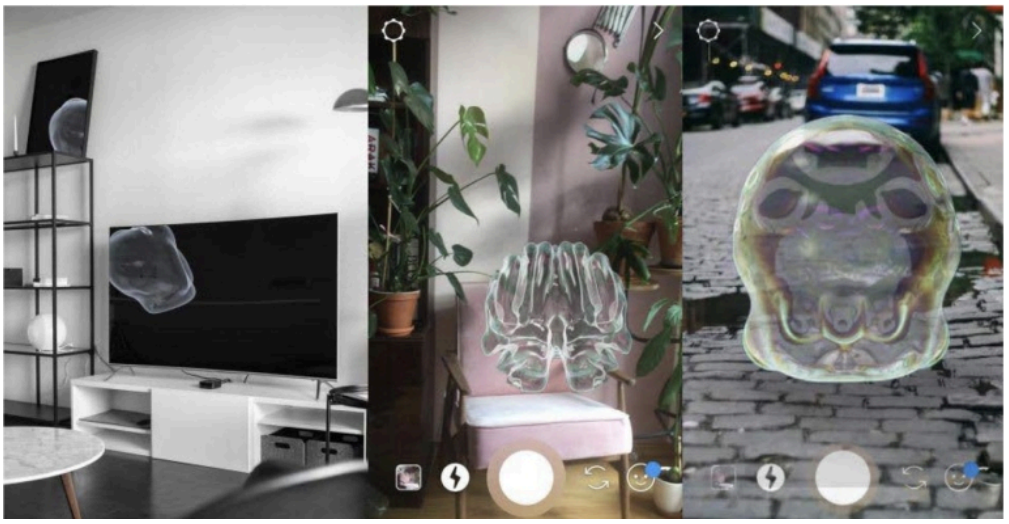
Rok: dyplom licencjacki 2020
Projekt dyplomowy Agnieszki Szmyd (ASP w Gdańsku), powstały w ramach warsztatów robotycznych

Il. 13. Heyo – komunikacja na odległość przez dotyk. Projekt dyplomowy Agnieszki Szmyd, zrealizowany na ASP w Gdańsku. Heyo bada emocjonalny wymiar technologii, proponując intymną, niewerbalną formę kontaktu w dobie cyfrowej izolacji; fot. Agnieszka Szmyd; A. Szmyd, Heyo – bliskość na odległość, 2021, praca licencjacka, Wydział Wzornictwa, ASP w Gdańsku

Celem projektu było stworzenie obiektu, który materializuje emocjonalny aspekt relacji międzyludzkich w warunkach fizycznej separacji. Urządzenie umożliwia niewerbalną, sensoryczną komunikację między dwiema osobami – alternatywę wobec nadmiarowości tradycyjnych kanałów cyfrowych.

Heyo składa się z dwóch bezprzewodowych komunikatorów dotykowych, które łączą się przez sieć Wi-Fi. Każde z urządzeń reaguje świetlnie na dotyk użytkownika, przekazując w czasie rzeczywistym „ślady dotyku" drugiej osobie. Projekt analizuje zatem granice między fizycznością a cyfrowym doświadczeniem obecności, wykorzystując technologię jako narzędzie emocjonalnego przekazu, a nie jedynie komunikacji funkcjonalnej.

Virtual Assistant – projektowanie cech wizualnych sztucznej inteligencji[40]
Autorka: Saskia Wojtalewicz
Rok: dyplom magisterski 2020



Il. 14. Virtual Assistant – projektowanie cech wizualnych bota. Projekt magisterski Saskii Wojtalewicz, zrealizowany na ASP w Gdańsku (2020). Praca dotyczy projektowania wizualnej tożsamości wirtualnych asystentów, łącząc refleksję nad kulturą cyfrową i estetyką maszynową; fot. Saskia Wojtalewicz; S. Wojtalewicz, Virtual Assistant – projektowanie cech wizualnych bota, 2020, praca magisterska, Wydział Wzornictwa, ASP w Gdańsku

Ciekawym przykładem – nieco wyprzedzającym swoją epokę, a dziś wyjątkowo aktualnym – był dyplom magisterski Saskii Wojtalewicz z 2020 roku. Projekt powstał dwa lata przed udostępnieniem przez Open AI narzędzi umożliwiających powszechne korzystanie ze sztucznej inteligencji oraz zanim rozpoczęła się szeroka dyskusja o jej funkcjach i ograniczeniach (listopad 2022).

Virtual Assistant podejmował problem projektowania wizualnej reprezentacji sztucznej inteligencji w formie wirtualnego asystenta – postaci, która w kulturze cyfrowej drugiej dekady XXI wieku pozostawała przede wszystkim „głosem", pozbawionym materialnego i wizualnego wymiaru. Celem projektu było opracowanie systemu estetycznego nadającego botowi cechy wizualne, ekspresję i osobowość, pozwalającego mu funkcjonować nie tylko jako narzędzie, ale także jako towarzysz interakcji.

Projekt zakładał rozwój koncepcji postaci o zmiennym wyglądzie – modułowej, umożliwiającej dodawanie kolejnych „stanów" i animacji odpowiadających emocjom oraz kontekstom użycia. Tak rozumiana forma wizualna AI nie imituje człowieka, lecz poszukuje odrębnej estetyki maszynowej obecności, stanowiąc pomost między technologią a kulturą.

Virtual Assistant nie przewidywał konkretnych rozwiązań technologicznych, lecz stanowił narracyjny prototyp umożliwiający refleksję nad tym, jak wirtualne byty mogą funkcjonować w społeczeństwie oraz jak kształtuje się ich wizualna tożsamość.

Projekt wyprzedzał swój czas – powstał w okresie, gdy rozwój sztucznej inteligencji dopiero wchodził w fazę popularyzacji. Stanowił więc spekulatywną próbę zrozumienia emocjonalnego i kulturowego potencjału AI, a zarazem odpowiedź na rosnące napięcie między technologiczną użytecznością a potrzebą nadawania maszynom cech bliskości i osobowych.

All Play No Work: A Guide to the Universal Basic Income (Przewodnik po świecie z powszechnym dochodem podstawowym)[41]
Autorka: Marta Murawska
Rok: dyplom licencjacki 2020

II. 15. All Play No Work: A Guide to the Universal Basic Income. Projekt dyplomowy Marty Murawskiej (Akademia Sztuki w Szczecinie, 2024). Futurystyczny poradnik przedstawiający ideę powszechnego dochodu podstawowego (universal basic income) i jej wpływ na styl życia w zautomatyzowanym społeczeństwie przyszłości; fot. Marta Murawska; M. Murawska, All Play No Work: A Guide to the Universal Basic Income, 2024, praca dyplomowa, Akademia Sztuki w Szczecinie

Projekt Marty Murawskiej, zrealizowany na Akademii Sztuki w Szczecinie, to futurystyczny poradnik po sposobach spędzania wolnego czasu w świecie, w którym praca przestaje być podstawowym wymiarem ludzkiej egzystencji. Punkt wyjścia stanowi refleksja nad ideą powszechnego dochodu podstawowego (universal basic income, UBI) – koncepcją, według której każda osoba otrzymuje gwarantowane minimum finansowe niezależnie od statusu zawodowego.

Projekt stanowi spekulatywną wizję społeczeństwa przyszłości, w którym automatyzacja i rozwój technologii doprowadziły do znacznego spadku liczby pracowników ludzkich. Murawska zastanawia się, jak człowiek wykorzysta odzyskany czas, gdy praca przestanie być koniecznością, a stanie się wyborem. Forma poradnika pozwala jej opowiedzieć o tym poprzez lekką, wizualnie atrakcyjną narrację, łączącą fikcyjne scenariusze z autentycznymi obserwacjami współczesnych trendów ekonomicznych i społecznych.

Hello Flower – emocjonalny związek z jedzeniem w przyszłości[42]
Autorka: Barbara Stelmachowska
Rok: 2024

Il. 16. Hello Flower. Projekt Barbary Stelmachowskiej (ASP we Wrocławiu, 2024) łączy ceramikę z refleksją nad przyszłością odżywiania w świecie zdominowanym przez kontrolę nasion i kryzys ekologiczny; fot. Jerzy Wypych, Ewa Wrembel; B. Stelmachowska, Jedzenie przyszłości: tendencje i spekulacje. Dlaczego by przetrwać potrzebujemy emocjonalnego związku z jedzeniem?, 2023, praca doktorska, ASP im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, Szkoła Doktorska

Projekt Barbary Stelmachowskiej – projektantki i wykładowczyni ASP im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu – stanowi próbę stworzenia spekulatywnego scenariusza przyszłości, w której radykalne zmiany środowiskowe i ekonomiczne prowadzą do konieczności redefinicji relacji człowieka z naturą i pożywieniem. Autorka kreśli wizję świata po utracie tradycyjnego rolnictwa, gdzie nasiona stają się dobrem reglamentowanym, a przetrwanie zależy od zdolności jednostki do samodzielnej uprawy roślin metodą hydroponiczną.

Projekt *Hello Flower* koncentruje się na emocjonalnym i rytualnym wymiarze jedzenia. Proces hodowli jadalnych kwiatów – od nasiona po kwitnienie – traktowany jest jako codzienny rytuał, przywracający poczucie więzi z naturą. Towarzyszące mu ceramiczne obiekty – pojemniki na nasiona, donice i kielichy – pełnią funkcję zarówno praktyczną, jak i symboliczną. Odwołują się do historycznych form biżuterii sentymentalnej i naczyń rytualnych, podkreślając wartość nasion jako nowego „skarbu przyszłości".

Frisson – odzież reagująca na dźwięk[43]
Autorka: Iga Węglińska
Rok: 2023

Il. 17. Frisson. Odzież reagująca na dźwięk. Projekt Igi Węglińskiej (Akademia Sztuk w Szczecinie, 2021) stanowi eksperymentalną formę ubioru reagującą na bodźce akustyczne z otoczenia; fot. Mila Łapko, asystentka: Karolina Borowska, makijaż: Anna Treder, modelka: Dominika / Gaga Models; I. Węglińska, Frisson – Auditory-Responsive Clothing, Iga Węglińska, igaweglinska.com/frisson/ [data dostępu: 24.10.2025]

Frisson to także przykład ze wspomnianego już obszaru art & science autorstwa Igi Węglińskiej – projektantki i badaczki działającej na styku mody, nauki i technologii – można go rozpatrywać w kontekście materializacji obiektów spekulatywnych, form badających emocjonalny i zmysłowy wymiar relacji człowieka z technologią. To eksperymentalna odzież reagująca na dźwięk.

Punktem wyjścia dla pracy stało się zjawisko frisson – krótkiego, intensywnego uczucia dreszczy emocjonalnych pojawiającego się podczas silnych doznań estetycznych, których źródłem są muzyka, film czy rytuał. Węglińska potraktowała je jako atawizm, ślad dawnych mechanizmów przetrwania, które dziś uruchamiają się w momentach zachwytu i poruszenia.

Projekt zakłada wykorzystanie sensorów akustycznych, rejestrujących zmiany dźwięku w otoczeniu i przekładających je na mikroruchy tkaniny – subtelne drgania przypominające „gęsią skórkę". Ubranie zachowuje się jak żywy organizm, reagując na bodźce zewnętrzne i odzwierciedlając stan emocjonalny użytkownika. W ten sposób *Frisson* poszerza rozumienie ubioru jako interfejsu cielesnego i emocjonalnego, a nie wyłącznie formy estetycznej.

***

Przykładów prac z tego obszaru można wskazać w polskiej rzeczywistości wiele. Warto wspomnieć między innymi o działalności Pan Generatora czy środowiska Creative Coding i jego aktywności na Uniwersytecie SWPS. Oba podmioty konsekwentnie rozwijają praktyki twórcze na styku technologii, sztuki i projektowania. Ich prace ukazują, jak elastycznie i twórczo artyści oraz projektanci potrafią adaptować się do szybko

zmieniających się warunków technologicznych i kulturowych, często wyprzedzając instytucjonalne ramy akademickie.

Z kolei inicjatywy takie jak School of Form pokazują, jak nowoczesne programy edukacyjne potrafią łączyć refleksję teoretyczną z praktyką projektową, wprowadzając tematykę nowych technologii i krytycznego myślenia o przyszłości do głównego nurtu kształcenia akademickiego.

Foresight strategiczny w Polsce

Mówiąc o designie spekulatywnym i design fiction, warto wspomnieć, że na pewnej płaszczyźnie stykają się one z praktyką foresightu strategicznego – dziedziny zajmującej się systematycznym badaniem możliwych scenariuszy przyszłości, identyfikowaniem trendów, sygnałów zmian oraz potencjalnych kierunków rozwoju. Foresight stanowi interdyscyplinarne podejście do analizowania przyszłości i projektowania długofalowych strategii, które pozwalają organizacjom, instytucjom i społeczeństwom lepiej przygotować się na nadchodzące transformacje[44]. W Polsce ten nurt rozwijają między innymi infuture.institute, Busola Trends oraz Splot Institute – organizacje działające na styku badań, strategii i kultury, łączące naukę, sztukę i myślenie o przyszłości.

Założony przez Natalię Hatalską infuture.institute jest jednym z najważniejszych ośrodków analiz trendów i scenariuszy przyszłości, znanym z corocznej „Mapy trendów" oraz autorskich wskaźników: TMI (trend momentum index, czyli wskaźnik dynamiki trendów), opisującego kierunek i tempo ich rozwoju, oraz ETI (emerging technologies index, czyli wskaźnik wschodzących technologii), identyfikującego innowacje o największym potencjale wpływu[45]. Busola Trends łączy *foresight* z podejściem humanistycznym i partycypacyjnym, prowadząc projekty angażujące lokalne społeczności, jak np. FURKAN – poświęcony przyszłości systemów żywności w kontekście zmian klimatycznych[46]. Z kolei Splot Institute działa na pograniczu nauki, kultury i technologii, wykorzystując spekulację jako narzędzie refleksji, czego przykładem jest projekt *Artemis Generation*, badający społeczne i etyczne aspekty życia człowieka w kosmosie[47].

Powyższe przykłady nie wyczerpują oczywiście całego pola działań foresightowych w Polsce. Warto wspomnieć także o instytucjach takich jak Polskie Towarzystwo Studiów nad Przyszłością – Państwowy Instytut Badawczy czy uczelniach oferujących specjalistyczne studia z zakresu trendów i prognozowania, na przykład Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie.

Choć obszary te jedynie częściowo przecinają się z praktykami designu krytycznego i spekulatywnego, stanowią jego ważne zaplecze metodologiczne,

odpowiadając za systemowe, strategiczne i naukowe podejście do badania przyszłości.

Podsumowanie części praktycznej

Przedstawione przykłady nie tworzą pełnego obrazu projektowania krytycznego, lecz stanowią próbę uchwycenia jego kierunków oraz kontekstów, w jakich funkcjonuje – również w polskim środowisku artystyczno-projektowym. Tego typu postawa rozwija się dynamicznie i coraz śmielej sięga po alternatywne formy wypowiedzi. Intencją tej części było uchwycenie dynamiki praktyk, które pojawiają się równolegle w wielu wymiarach: od edukacji, przez działania artystyczne, po inicjatywy z zakresu badań nad przyszłością (foresight).

Na świecie to podejście wchodzi do programów nauczania i coraz częściej przyjmuje formę praktyki świadomie osadzonej w kontekście społecznym.

Projektowanie funkcjonuje jako praktyka krytyczna, pozwalająca badać alternatywne scenariusze przyszłości w celu powrotu do teraźniejszości i krytycznego przepracowania dominujących dziś modeli rozwoju, w tym mechanizmów nadprodukcji i nadkonsumpcji, poprzez analizę ich konsekwencji technologicznych i społecznych.

Mówimy więc nie tylko o wyobrażaniu sobie przyszłości, lecz także o zadawaniu pytań, prowokowaniu dyskusji oraz konfrontowaniu obowiązujących założeń poprzez działanie projektowe.

Słownik pojęć angielsko-polski

science fiction – fantastyka naukowa
applied science fiction – fantastyka naukowa stosowana
art futures – przyszłości artystyczne
critical design – design krytyczny
design fiction – fantastyka projektowa
speculative design – projektowanie spekulatywne
design futures – design możliwych przyszłości
design thinking – myślenie projektowe
futures studies – studia nad przyszłościami
actions, UX – działania, doświadczenie użytkownika
service design – projektowanie usług
co-design, service innovation – współprojektowanie, innowacje usługowe
strategies, organisations, government – strategie, organizacje, administracja (rząd)
social innovation – innowacja społeczna
potential – **everything beyond the present moment** – potencjał – wszystko, co wykracza poza chwilę obecną

preposterous! – absurdalne! (niedorzeczne!)
“impossible!” / “won’t ever happen!” – „niemożliwe!” („nigdy się nie wydarzy!”)
possible – możliwe
future knowledge – **“might happen”** – wiedza o przyszłości – „może się wydarzyć”
plausible – prawdopodobne (wyobrażalne)
current knowledge – **“could happen”** – wiedza obecna – „mogłoby się wydarzyć”
projected future – przyszłość przewidywana („spodziewana”, ekstrapolowana)
“default” extrapolated future – przyszłość „domyślna”, ekstrapolowana z obecnych trendów
probable – wysoce prawdopodobne
current trends – **“likely to happen”** – obecne trendy – „prawdopodobnie się wydarzy” **preferable** – pożądane (wartościowe)
value judgements – **“want to happen”, “should happen”** – oceny wartościujące – „chcemy, by się wydarzyło”, „powinno się wydarzyć”
present – teraźniejszość
Pppp. Illustration by Dunne & Raby – Pppp. Ilustracja: Dunne i Raby

Przypisy

1. M. Krajewski, *Po co nam dziś ręce i dlaczego o to pytamy?*, w: *Handmade. Praca rąk w postindustrialnej rzeczywistości*, red. M. Krajewski, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2010, s. 9.

2. I. Ranoszek-Bieńkowska, *Potrzeby ponad luksusami, czyli co o Bauhausie każdy wiedzieć powinien*, Niezła Sztuka, 18.10.2024, niezlasztuka.net/design/bauhaus-wszystko-co-trzeba-o-nim-wiedziec/ [data dostępu: 22.10.2025].

3. C.I. Beaulé, *Design as a Strategic Tool for Sustainability in Northern and Arctic Contexts. Case Study of the Arctic Design Concept in Finland*, praca magisterska, Université de Montréal, Faculté de l’aménagement, École de design industriel, 2018, s. 9 i 109.

4. R. Florida, *Narodziny klasy kreatywnej. Oraz jej wpływ na przeobrażenia w charakterze pracy, wypoczynku, społeczeństwa i życia codziennego*, przeł. T Krzyżanowski, M Penkala, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2011, s. 89–93.

5. M. Ward, *A Practice of Hope, A Method of Action*, w: *Beyond Speculative Design: Past – Present – Future*, ed. I. Mitrović, [i in.], Split 2021, s. 175.

6. Zob. R.E. Amin, *Anti-Design Approach to Enhance Creativity in Design*, „Journal of Design Studies and Applied Arts” 2024, 5(1), s. 88–98.

7. P. Finn, *Daring to Dream: The Radical Design Movements of the Long 1960s, the Best of Paper Architecture*, 2024. Architizer, architizer.com [data dostępu: 22.10.2025].

8. Tamże.

9. M. Wszołek, M. Grech, *Przedmowa do wydania polskiego*, w: T. Brown, *Zmiana przez design. Jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność*, przeł. M. Höffner, Wrocław: Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Wrocławskiego, Wydawnictwo Libron –Filip Lohner, Wrocław Kraków 2015, s. 11–12.

10. T. Brown, *Design Thinking*, „Harvard Business Review" June 2008, s. 84–92.

11. E.P. Montgomery, *An Unresolved Mapping of Speculative Design v2.0*, 2017, EPM*ID, epmid.com/Mapping-Speculative-Design [data dostępu: 22.10.2025].

12. M. Ward, *A Practice of Hope, A Method of Action*, dz. cyt., s. 58–63.

13. A. Dunne, F. Raby, *Design Noir*, August Media, London 2001, s. 58.

14. A. Dunne, F. Raby, *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*, The MIT Press, Cambridge 2013, s. 1.

15. Tamże.

16. Tamże, s. 5.

17. J. Voros, *The Futures Cone, use and history*, 24.3.2017, The Voroscope thevoroscope.com/2017/02/24/the-futures-cone-use-and-history/ [data dostępu: 22.10.2025].

18. A. Dunne, F. Raby, *Speculative Everything*, dz. cyt., s. 3.

19. Tamże.

20. J.P. Neeley, *Speculative Design vs. Design Fiction*, 19.6.2024, School of Critical Design, critical.design/post/speculative-design-vs-design-fiction [data dostępu: 29.9.2025].

21. J. Bleecker, *What Is Design Fiction?*, 2.2.2024, Near Future Laboratory, nearfuturelaboratory.com/blog/2024/02/what-is-design-fiction/ [data dostępu: 20.10.2025].

22. B. Sterling, *Shaping Things*, MIT Press, Cambridge 2005.

23. Tamże.

24. J. Bleecker, *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*, March 2009, Near Future Laboratory, systemsorienteddesign.net/wp-content/uploads/2011/01/DesignFiction_WebEdition.pdf [data dostępu: 10.09.2025].

25. D.A. Kirby, *The Future Is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-World Technological Development*, „Social Studies of Science", 2010, 40, s. 41–70.

26. J. Bleecker, *What Is Design Fiction?*, dz. cyt.

27. The New School, cpe.newschool.edu/about-us/ [data dostępu: 20.10.2025].

28. Arizona State University – Center for Science and the Imagination, https://csi.asu.edu/applied-sci-fi/ [data dostępu: 20.10.2025].

29. M. Ward, *A Practice of Hope, A Method of Action*, dz. cyt., s. 175.

30. M.A. Flisykowska, *Application of Incremental Technologies in Considerations of Transhumanist Aesthetics – Project "Who Nose"*, „Journal of Science and Technology of the Arts" 2018, 10, 2.

31. M. Flisykowska, *The In Rust We Trust Project: Technological and Cultural Aspects of Terrestrial Experiments on a Martian Clay Simulant*, w: *xCoAx 2020: Proceedings of the 8th Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X*, 8–10.7.2020, 2020.xcoax.org/maf/ [data dostępu: 21.10.2025].

32. *The Exolith Lab*, University of Central Florida, Florida Space Institute, sciences.ucf.edu/class/exolithlab/ [data dostępu: 12.10 2025].

33. M.A. Flisykowska, *De mitos a realidades futuras: enfoques interdisciplinarios en el proyecto especulativo "Fossibilities – Archeology of the Future"*, w: *Actas del VI Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV 2024*, Valencia, lipiec 2024.

34. M.A. Flisykowska, R. Zgierska, *Intersecting Narratives and Design in Post-Anthropocentric Speculative Art: A Literary Approach to the Fossibilities Project*, „Anglica: An International Journal of English Studies" 2025, 34.

35. *Design for the Future*, red. M. Flisykowska, ASP w Gdańsku, Gdańsk 2019, s. 61.

36. *Infuture Food Lab*, red. N. Hatalska, Infuture Hatalska Foresight Institute, Gdańsk 2017.

37. Zob. hatalska.com/ [data dostępu: 12.10.2025].

38. *Design for the Future*, dz. cyt.

39. A. Szmyd, *Heyo – bliskość na odległość*, 2021, praca licencjacka, Wydział Wzornictwa, ASP w Gdańsku.

40. S. Wojtalewicz, *Virtual Assistant – projektowanie cech wizualnych bota*, 2020, praca magisterska, Wydział Wzornictwa, ASP w Gdańsku.

41. M. Murawska, *All Play No Work: A Guide to the Universal Basic Income*, 2024, praca dyplomowa, Akademia Sztuki w Szczecinie.

42. B. Stelmachowska, *Jedzenie przyszłości: tendencje i spekulacje. Dlaczego by przetrwać potrzebujemy emocjonalnego związku z jedzeniem?*, 2023, praca doktorska, ASP im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, Szkoła Doktorska.

43. I. Węglińska, *Frisson – Auditory-Responsive Clothing*, Iga Węglińska, igaweglinska.com/frisson/ [data dostępu: 24.10.2025].

44. *Foresight strategiczny, technologiczny, regionalny*, ASM Research Solutions Strategy, asmresearch.pl/obszary/foresight-strategiczny-technologiczny-regionalny/ [data dostępu: 20.10.2025].

45. *Co robimy / What we do*, infuture.institute, https://infuture.institute/#co-robimy [data dostępu: 20.10.2025].

46. *Projekt Furkan – Rezultaty*, Busola, busola.webflow.io/projekty/projekt-furkan#rezultaty [data dostępu: 24.10.2025].

47. *Artemis Generation – Beyond Borders, Beyond Earth – Designing Futures in Space*, Splot Institute, artemis.splot.institute/ [data dostępu: 22.10.2025].

Bibliografia

1. C.I. Beaulé, *Design as a Strategic Tool for Sustainability in Northern and Arctic Contexts. Case Study of the Arctic Design Concept in Finland*, praca magisterska, Université de Montréal, Faculté de l'aménagement, École de design industriel, 2018s. 9 i 109.

2. J. Bleecker, Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction, March 2009, Near Future Laboratory, systemsorienteddesign.net/wp-content/uploads/2011/01/DesignFiction_WebEdition.pdf [data dostępu: 10.09.2025].

3. J. Bleecker, *What Is Design Fiction?*, 2.2.2024, Near Future Laboratory, nearfuturelaboratory.com/blog/2024/02/what-is-design-fiction/ [data dostępu: 20.10.2025].

4. T. Brown, *Design Thinking*, „Harvard Business Review" June 2008, s. 84–92.

5. T. Brown, *Zmiana przez design. Jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność*, przeł. M. Höffner, Wrocław: Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Wrocławskiego, Wydawnictwo Libron –Filip Lohner, Wrocław Kraków 2015, s. 11–12.

6. A. Dunne, F. Raby, *Design Noir*, August Media, London 2001, s. 58.

7. A. Dunne, F. Raby, *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*, The MIT Press, Cambridge 2013, s. 1–5.

8. *The Exolith Lab*, University of Central Florida, Florida Space Institute, sciences.ucf.edu/class/exolithlab/ [data dostępu: 12.10 2025].

9. P. Finn, *Daring to Dream: The Radical Design Movements of the Long 1960s, the Best of Paper Architecture, 2024*. Architizer, architizer.com [data dostępu: 22.10.2025].

10. *Design for the Future*, red. M. Flisykowska, ASP w Gdańsku, Gdańsk 2019, s. 61 i 88.

11. M.A. Flisykowska, R. Zgierska, *Intersecting Narratives and Design in Post-Anthropocentric Speculative Art: A Literary Approach to the Fossibilities Project*, „Anglica: An International Journal of English Studies" 2025, 34.

12. R. Florida, *Narodziny klasy kreatywnej. Oraz jej wpływ na przeobrażenia w charakterze pracy, wypoczynku, społeczeństwa i życia codziennego*, przeł. T Krzyżanowski, M Penkala, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2011, s. 89–93.

13. *Infuture Food Lab*, red. N. Hatalska, Infuture Hatalska Foresight Institute, Gdańsk 2017.

14. D.A. Kirby, *The Future Is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-World Technological Development*, „Social Studies of Science", 2010, 40, s. 41–70.

15. M. Krajewski, *Po co nam dziś ręce i dlaczego o to pytamy?*, w: *Handmade. Praca rąk w postindustrialnej rzeczywistości*, red. M. Krajewski, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2010.

16. J.P. Neeley, *Speculative Design vs. Design Fiction*, 19.6.2024, School of Critical Design, critical.design/post/speculative-design-vs-design-fiction [data dostępu: 29.9.2025].

17. I. Ranoszek-Bieńkowska, *Potrzeby ponad luksusami, czyli co o Bauhausie każdy wiedzieć powinien*, Niezła Sztuka, 18.10.2024, niezlasztuka.net/design/bauhaus-wszystko-co-trzeba-o-nim-wiedziec/ [data dostępu: 22.10.2025].

18. B. Sterling, *Shaping Things*, MIT Press, Cambridge 2005.

19. M. Ward, *A Practice of Hope, A Method of Action*, w: *Beyond Speculative Design: Past – Present – Future*, ed. I. Mitrović, [i in.], Split 2021.

20. M. Wszołek, M. Grech, *Przedmowa do wydania polskiego*, w: T. Brown, *Zmiana przez design. Jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność*, przeł. M. Höffner, Wrocław: Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Wrocławskiego, Wydawnictwo Libron –Filip Lohner, Wrocław Kraków 2015, s. 11–12.

Abstrakt

Artykuł przedstawia kontekst rozwoju i znaczenie nurtów projektowania krytycznego (critical design), projektowania spekulatywnego (speculative design) oraz fantastyki projektowej (design fiction) w odniesieniu do współczesnej edukacji artystyczno-projektowej. Analizując mapy dyscypliny autorstwa Elliotta P. Montgomery'ego i Caoimhe Ishy Beaulé oraz stożek przyszłości Josepha Vorosa, autorka wskazuje, że projektowanie rozciąga się pomiędzy biegunami eksperymentu i struktury, a kluczową kompetencją staje się wyobraźnia rozumiana jako narzędzie krytycznej refleksji.

Na tym tle prezentuje autorską metodę fantastyki naukowej stosowanej (applied science fiction), łączącą fantastykę projektową, sztukę i dydaktykę w celu rozwijania umiejętności tworzenia narracyjnych prototypów przyszłości. Artykuł jest również próbą przełożenia tych metod i zjawisk na język polski, wprowadzając do lokalnego dyskursu projektowego pojęcia dotąd nieobecne. W tym celu dołączono polsko-angielski słowniczek kluczowych terminów oraz oryginalne ilustracje autorów omawianych projektów.

W części praktycznej artykułu, dotyczącej studiów przypadków, przedstawiono wybrane projekty autorskie i studenckie oraz wyselekcjonowane realizacje z polskiego kontekstu projektowego. Analizowane przykłady poszerzają granice tradycyjnego designu i uruchamiają debatę o możliwych scenariuszach przyszłości. Obejmują one zagadnienia od adaptacji ciała i relacji człowieka z technologią do ekokrytycznych wizji świata po antropocenie. Artykuł stanowi wkład w dialog na temat dotychczasowych ujęć projektowania, podejmując refleksję nad potrzebą aktualizacji istniejących podejść i pojęć oraz zwracając uwagę na obecność alternatywnych ścieżek łączących interdyscyplinarne perspektywy w refleksji nad projektowaniem. W tym kontekście nurt krytyczny ujmowany jest jako potencjalnie aktywny czynnik zmiany – katalizator nowych sposobów myślenia i działania w projektowaniu oraz edukacji artystyczno-projektowej.

Artykuł dostępny online:

https://formy.xyz/artykul/w-obronie-wyobrazni-co-moze-dac-nam-fikcja-o-fantastyce-projektowej-design-fiction-i-projektowaniu-spekulatywnym-speculative-design/

dostęp: 04.01.2026

1 In Defence of Imagination – How Do We Benefit from Fiction? On Design Fiction and Speculative Design

Abstract EN

The article presents the context of development and significance of critical design, speculative design, and design fiction in reference to contemporary art-and-design education. Analysing the map of discipline proposed by Elliott P. Montgomery and Caoimhe Isha Beaulé, as well as Voros' Futures Cone, the author demonstrates that design spreads between the poles of experiment and structure, with the central competence of imagination as a tool of critical reflection.

Against this background, she presents the original method of Applied Science Fiction, which combines design fiction, art, and didactics in order to develop abilities of designing narrative prototypes of the future. The article is also an attempt at translating these methods and phenomena into the Polish language, introducing concepts previously absent from the local discourse. For this purpose, a glossary of key terms (PL/ENG) and original illustrations made by the designers behind discussed projects have been attached.

In the case study part, the author presents her and students' selected designs, which expand the borders of traditional design and initiate a debate about possible future scenarios – from adaptation of the body and human relations with technology, to ecocritical visions of the post-Anthropocene world. The article proves that the critical movement in design is not limited to criticism, but also serves as an active factor of change – a catalyst of new ways of thinking and operation in design and artistic education.

Keywords: critical design, speculative design, design fiction, artistic education, design imagination