



fot. Cezary Hlebkó

## dr Ewa Klekot

Antropolożka, tłumaczka, kuratorka. Adiunktka w Instytucie Projektowania Uniwersytetu SWPS; wykłada w School of Form i na Uniwersytecie Warszawskim. Interesuje się interdyscyplinarnym łąčeniem humanistyki i nauk społecznych z projektowaniem i działaniami artystycznymi, zarówno w badaniach, jak i edukacji. Absolwentka archeologii i etnologii, doktor nauk o sztuce. Aktualny obszar badań to antropologia wytwarzania oraz związane z nią poznanie i wiedza: umiejętności, wiedza ciała, materiały i procesy; tradycje wytwarzania a dziedzictwo niematerialne. Zajmuje się też antropologiczną refleksją nad sztuką, zwłaszcza społecznym konstruowaniem sztuki ludowej i prymitywnej, a także materialnością i wartościowaniem rzeczy uznawanych za dizajn, sztukę, zabytek, eksponat muzealny. Członkini powołanych przy Prezydencie m. st. Warszawy Zespołu ds. Pomników i Upamiętnień oraz Zespołu ds. Dziedzictwa Niematerialnego.

# 3 Z perspektywy materiałów

posthumanizm

materiały

wiedza

projektowanie

perspektywizm

Perspektywa nieantropocentryczna staje się coraz bardziej istotna zarówno w badaniach nad dizajnem (projektowaniem, wytwarzaniem i użytkowaniem), jak i w samych dyscyplinach projektowych. Wnioski płynące z interdyscyplinarnych badań posthumanistycznych potencjalnie mogą być dla praktyków dyscyplin projektowych źródłem inspiracji do pogłębionej refleksji nad własną praktyką, jej celami i miejscem w świecie.

Antropocentryczność wzornictwa jest oczywista: człowiek projektuje dla innych ludzi; ewentualnie dla istot nieludzkich, które są znaczącą częścią świata ludzkiego. Jednak zmiana perspektywy na posthumanistyczną, która od pewnego czasu staje się w naukach społecznych i – *nomen omen* – humanistycznych coraz bardziej widoczna, oznacza poważne przewartościowanie w rozumieniu relacji człowieka ze światem. Człowiek przestaje być miarą wszechrzeczy, czy istotą wybraną, która ma sobie podporządkowywać świat na wyraźne życzenie jego stwórcy. Taka nieantropocentryczna perspektywa wydaje się istotna zarówno z punktu widzenia badań nad dizajnem (projektowaniem, wytwarzaniem i użytkowaniem), jak i samych dyscyplin projektowych. Wzornictwo jako dyscyplina wiedzy praktycznej ma genezę *nowoczesną*, czyli z definicji antropocentryczną, a do tego uwikłaną na bardzo różne sposoby, zarówno afirmatywnie, jak i krytycznie, w proces *przemysłowego* wytwarzania i konsumpcji. Z tego też powodu *material* we wzornictwie jest rozpatrywany z perspektywy ludzi uczestniczących w tym właśnie fragmencie obiegu materii: projektantów, technologów i użytkowników. Ich pozycja we wspomnianych procesach określa skonwencjonalizowane społecznie sytuacje, w jakich wchodzą oni w kontakt z materiałami, oraz praktyki i wartościowania, którym je poddają.

Zwrot ku materialności w dyscyplinach humanistycznych i społecznych, wpisujący się we wspomnianą wcześniej posthumanistyczną zmianę perspektywy spojrzenia na świat, przełożył się także na podejście do materiałów. Z jednej strony dostrzeżono potrzebę popularyzacji wiedzy o materiałach, z których wytwarza się antropogeniczne elementy współczesnego świata, czego przykładem są publikacje Marka Miodownika<sup>1</sup>, współzałożyciela i współkierownika utworzonego w 2013 roku Instytutu Wytwarzania (Institute of Making) w University College of London, starającego się w przystępny sposób łączyć perspektywy użytkownika, projektanta i technologa. Z drugiej – coraz szerzej upowszechniają się badania dizajnu z perspektywy obejmującego różnych aktorów społecznych procesu projektowania, wytwarzania, a następnie kolejnych użytkowań i wykorzystania, z przetwarzaniem włącznie, a nie samej tylko konsumpcji przez użytkownika określanego jako „docelowy”. Dla praktyków dyscyplin projektowych wnioski płynące z tego rodzaju badań nie tyle przekładają się na upraszczające konkrety w rodzaju „klienci wolą pluszowe” czy „błękit uspokaja”, ile raczej mogą mieć potencjał inspiracji do pogłębionej refleksji nad własną praktyką, jej celami i miejscem w świecie. Za przykład takiego podejścia, które łączy projektowanie z pogłębionym badaniem materiałów oraz działalnością edukacyjną, może posłużyć działalność holenderskiego duetu projektanckiego Atelier NL (Nadine Sterk i Lonny van Ryswyck) z Eindhoven czy włoskiego studia Formafantasma (Andrea Trimarchi i Simone Farresin) z Mediolanu.

[Wyjaśnienia pojęć wyróżnionych kursywą:]

Szerokie znaczenie słowa „wzornictwo” obejmuje zarówno kulturę materialną społeczeństw nieprzemysłowych, jak i przemysłowych – w tym drugim wypadku – a w tym sensie go tutaj używam – odnosząc się do obu trybów wytwarzania, czyli rzemieślniczego i przemysłowego.

„Przemysłowy” tryb wytwarzania nie oznacza wyłącznie produkcji przy użyciu maszyn (znaczenie potoczne), ale przede wszystkim odnosi się do jej organizacji, czyli podziału pracy przy wytwarzaniu na etapy realizowane przez inne zespoły uczestników procesu; grupy mogą mieć różny skład, obejmując ludzi, narzędzia, materiały, maszyny, urządzenia, instalacje, budynki etc.

„Nowoczesność” to formacja społeczno-kulturowa, która wykształciła się w Europie, a następnie dzięki kolonialnemu imperializmowi społeczeństw Starego Kontynentu rozprzestrzeniła na całą planetę, oddziałując w bardzo gwałtowny sposób na jej ekosystem. Głównym motorem ideologicznym *nowoczesności* jest metanarracja postępu – w związku z tym sposób definiowania *postępowości* oraz stosunek do tych definicji – afirmatywny lub krytyczny – konstruuje fundamentalną dialektykę nowoczesności.

„Materiał” to formy materialności, które doświadczane przez człowieka wykazują konkretne cechy i afordancje postrzegane w bezpośrednim kontakcie zmysłowym oraz których właściwości są pochodną ich relacji z innymi elementami ich własnego środowiska w bardzo różnej skali. Różnica między cechą a właściwością jest wynikiem sposobu poznawania materiału przez człowieka: wiedza ciała posługuje się cechami, a wiedza abstrakcyjna bada właściwości. Nie każdy materiał jest surowcem; jeden materiał może być wieloma różnymi surowcami. W procesie wytwarzania człowiek łączy oba rodzaje wiedzy, stąd surowiec ma zarówno cechy, jak i właściwości.

[Powrót do tekstu głównego:]

### **Materiał. Poza dychotomiczność wiedzy**

W dotyczących materiałów publikacjach adresowanych do projektantów<sup>3</sup> pojawiają się przeważnie informacje dwojakiego rodzaju: z jednej strony odnoszące się do sposobów obróbki oraz właściwości chemiczno-fizycznych materiału, a z drugiej do jego sensorycznego odbioru. Ten pierwszy rodzaj danych ma charakter technologiczny i materiałoznawczy; ten drugi najczęściej opiera się na badaniach nauk społecznych prowadzonych wśród użytkowników. Projektant ma za zadanie połączyć te dwie perspektywy, sięgając równocześnie do danych technologicznych, zmysłowego doświadczenia materiału w gotowym produkcie oraz fenomenologicznej znajomości jego różnych cech wymykających się doświadczeniu użytkownika, którą zyskał w toku własnej praktyki wytwarzania i prototypowania. Ostatnia ze wspomnianych perspektyw, oparta na wiedzy ciała nabywanej w bezpośrednim kontakcie z materiałem, znacznie rzadziej pojawia się w publikacjach i jeżeli jest przedmiotem jakiegoś przekazu, to raczej ustnego. Również podczas komputerowo wspomaganego procesu projektowania nabywa się skomplikowaną wiedzę ciała, zarówno w posługiwaniu się cyfrowymi narzędziami<sup>4</sup>, jak i odnośnie do przekładalności cyfrowego projektu na konkretną drukarkę, obrabiarkę czy robota, który pracuje z fizycznym materiałem. Praktyka warsztatowa projektantów to obszar budzący zainteresowanie badaczy społecznych także w aspekcie relacji projektant – materiał<sup>5</sup>. Milczący charakter wiedzy warsztatowej z jednej strony podnosi jej wartość w oczach praktyków wzornictwa, lecz z drugiej utrudnia jej instytucjonalne dowartościowanie, które realizowałoby się na przykład w programach edukacji szkolnej<sup>6</sup>.

Potrzeba społecznego, a w konsekwencji instytucjonalnego dowartościowania warsztatowej wiedzy milczącej, czyli *mētis*<sup>7</sup>, wykracza jednak poza ramy samej edukacji. Wartościowania deprecjonujące *mētis* zasadzają się na potocznym podziale na wiedzę „obiektywną” i „subiektywną”, którego geneza leży w strukturujących nowoczesność dualizmach myślenia (natura – kultura; ciało – umysł; duch – materia etc.). Współcześnie te dychotomie okazują się jednak nie do utrzymania zarówno z perspektywy

wiedzy naukowej, jak i stanu planety. Jednak ich mechaniczne powielanie w zinstytucjonalizowanej, masowej edukacji o nowoczesnych korzeniach oraz równie masowej kulturze konsumpcyjnej sprawia, że „obiektywna” wiedza o świecie, kojarzona z matematyczną abstrakcją i technologicznym podejściem do materii w żaden sposób nie łączy się z „subiektywną” wiedzą egzystencjalnego doświadczenia – a nawet się jej przeciwstawia. Dychotomizacja wiedzy prowadzi do konfliktu „obiektywności” z „subiektywnością”, a co za tym idzie – konieczności opowiedzenia się po którejś ze stron. Abstrakcyjność wiedzy „obiektywnej” i jej dychotomiczne przeciwstawienie „subiektywnemu” doświadczeniu egzystencjalnemu alienuje ze świata, jeżeli uznaje się wyższość „obiektywności”, bądź wpędza w antyracjonalizm, nierzadko skrajnie reakcyjny wobec „obiektywnej” wiedzy, którą on sam określa jako „naukową”.

W tej sytuacji doświadczenie pracy z materiałem, z jednej strony daje poczucie zakotwiczenia w świecie i znosi wynikającą z „obiektywnej” wiedzy alienację, a z drugiej konfrontuje człowieka z ograniczeniami i afordancjami konkretnego materiału, które wiedzę weryfikują, każe ją postrzegać jako „więcej niż subiektywną”. Co więcej, opór materiału może prowadzić do przewartościowań ontologicznych, bo sprawia, że „człowiek podporządkowuje się rzeczom, które są we własny, nieustępliwy sposób. Ich twardość jest sprzeczna z ontologią konsumpcjonizmu, która wymaga innej koncepcji rzeczywistości”<sup>8</sup>. Połączenie fenomenologicznej wiedzy wynikającej z doświadczenia pracy z materiałem z wiedzą technologiczną oraz perspektywą użytkownika stwarza szansę na oswojenie alienującego potencjału abstrakcji. Dzięki praktyce projektowej pojawia się zatem możliwość, by abstrakcyjne narzędzia poznania nie alienowały nas ze świata, lecz umożliwiały lepsze zrozumienie naszego w nim osadzenia.

### **Perspektywizm. Zanurzenie w świecie materiałów**

Jedną z konsekwencji posthumanistycznego rozumienia sposobu ludzkiego bycia w świecie jest podejście nazywane perspektywizmem. Nazwę tę wprowadził brazylijski antropolog Eduardo Viveiros de Castro, starając się w kategoriach dostępnych dla nowoczesnej wyobraźni naukowej opisać niedualistyczną ontologię południowoamerykańskich społeczności indiańskich<sup>9</sup>, w których poszczególne kategorie bytów są – istnieją – wyłącznie dla siebie wzajemnie. Nie ma czegoś takiego jak „koliber sam w sobie”, ani „obiektywnie (nie)istniejący duch”, ani „kamień jako taki”: kamień jest dla kolibra – i jest inaczej niż kamień dla człowieka, podobnie jak człowiek dla kolibra jest inaczej niż człowiek dla kamienia. Ważne jest też, że żadna perspektywa nie jest uprzywilejowana – bo dlaczego perspektywa kamienia miałaby być gorsza od perspektywy człowieka? Rozumienie świata polega więc na rozumieniu innych perspektyw niż własna. W tym momencie z perspektywy europejskiego projektanta można sobie zadać pytanie, dlaczego

w ogóle warto zastanawiać się nad ontologią południowoamerykańskich Indian? Choćby z tego powodu, że oni przeżyli już koniec własnego świata, a nas to dopiero czeka. Z punktu widzenia posthumanistycznych rozważań o wzornictwie i projektowaniu perspektywizm może okazać się przydatny z kilku powodów: pozwala ująć relacyjność projektowania i jego procesualność, a przede wszystkim poszerzyć obszar zadawania pytań i poszukiwania odpowiedzi. Perspektywizm wyraźnie wskazuje, że nie ma uniwersalnych rozwiązań ani rozwiązań, które załatwią sprawę raz na zawsze.

Umiejętność zmiany perspektywy z własnej na cudzą jest podstawą empatii. Jak wskazują antropolog Nils Bubandt i Rane Willerslev „dominującą tendencją w naukowych badaniach empatii przez różne dyscypliny było i nadal pozostaje podejście, zgodnie z którym jest ona nie tylko pewną władzą człowieka, lecz także ludzką cnotą. Skutkiem tego empatię conceptualizuje się jako uniwersalne dobro, kojarzone z troską, altruizmem i więziami społecznymi oraz stanowiące antytezę oszustwa, agresji i konfliktu”<sup>10</sup>. Tymczasem empatia nie jest cnotą, lecz władzą umożliwiającą zrozumienie innego przez przyjęcie jego perspektywy – i jak każda władza człowieka bywa używana do osiągnięcia różnych celów<sup>11</sup>. To władza rodząca się z uspołecznienia i interakcji; władza perspektywiczna par excellence, ponieważ „nie jest immanentną cechą podmiotu. Powstaje w intersubiektywnym polu relacji z ludźmi i nie-ludźmi”<sup>12</sup>. Empatia oznacza poszerzenie pola poznania podmiotu o perspektywę innego, co pozwala na skuteczniejsze z nim interakcje, zarówno jeśli chodzi o zaspokajanie jego potrzeb, które się lepiej dzięki empatii rozumie, jak i swoich własnych, których zaspokojenie jest od innego w jakiś sposób uzależnione.

Perspektywa materiału jest więc grą empatii, wyobraźni i różnych rodzajów wiedzy, która może projektantowi ułatwić odnalezienie się w posthumanistycznym świecie wartości. Świecie, który z jednej strony jest dla człowieka współświatem, czyli światem współdzielonym z innymi bytami, a z drugiej wieloświatem<sup>13</sup>, w którym niemożliwa jest jedna, uniwersalizująca perspektywa nowoczesnego *obiektywizmu*. Proces wytwarzania w szczególny sposób pozwala zrozumieć kondycję współświatowości, ponieważ często istnienie materiału i wytwórcy są ze sobą splecione w nierozzerwalny sposób; materiał i wytwórca konstytuują się wzajemnie<sup>14</sup>. Takie rozumienie materiału brytyjski antropolog Tim Ingold łączy z koncepcją *strumieni materiałów*<sup>15</sup>, w których człowiek pozostaje zanurzony, współistniejąc z nimi w świecie nieustających przepływów. Taki świat nie ma powierzchni, a żadna granica nie jest w nim nieprzenikalna ani stała.

Strumienie materiałów pomagają rozumieć tryb nieustannej zmiany jako sposób istnienia, sugerując równocześnie powtarzalność pewnych wzorców tej zmiany. Wytwórca, jeśli wykazuje wrażliwość na te wzorce, potrafi wpisać

się w *skłonność* materiału i potęgując zmianę, bądź ją osłabiając, osiąga mniej lub bardziej trwały skutek odpowiadający temu, jak rozumie swoje potrzeby. „Skłonność materiału” to określenie nawiązujące bezpośrednio do chińskiego pojęcia shi: „dyspozycja, kierunek ruchu lub zmiany, predylekcja, inklinacja”, która zawsze wpisuje się w pewien niedualistyczny, lecz regularny wzorzec, porównywany przez chińską filozofię do powtarzających się, a zarazem niepowtarzalnych zmian przyływu i odpływu mórz<sup>16</sup>. Iteratywność kodu, jego regularność i jednocześnie podatność na minimalne zmiany otwiera nawet tak abstrakcyjne tworzywo projektanta na tę konceptualizację: jako strumieni cyfrowego materiału przepływających przez tkankę współczesnej rzeczywistości.

Z perspektywy materiałów rzeczywistość jest nieustannie zmienna i ciągle podlega przekształceniom, które zawsze jednak są postrzegane z różnych perspektyw – stąd dla niektórych zachodzą bardzo szybko, podczas gdy inni mają szansę ich w ogóle nie zauważyć. Posthumanistyczna, nieantropocentryczna perspektywa i spojrzenie na świat z punktu widzenia materiałów może też mieć bardzo pragmatyczny wymiar, bo – jak mówią projektantki z Atelier NL – „zrozumienie naturalnej transformacji materiałów stymuluje bardziej zrównoważoną ewolucję kultury”<sup>17</sup>.

## Przypisy

1. Zob. np. M. Miodownik, *W rzeczy samej. Osobliwe historie wspinających materiałów, które nadają kształt naszemu światu*, przekł. D. Żukowski, Karakter, Kraków 2016; M. Miodownik, *Ciecz. O cudownych i niebezpiecznych substancjach, które wpływają na nasze życie*, przekł. D. Żukowski, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2020.
2. O różnicy między właściwościami i cechami materiałów pisał David Pye: *The Nature of Art and Workmanship*, Cambridge University Press, Cambridge 1968, s. 47.
3. Zob. *Materials Experience: Fundamentals of Materials and Design*, ed. E. Karana, O. Pedgley, V. Rognoli, Elsevier (Butterworth-Heinemann), Oxford 2014.
4. Zob. *Digital Materialities: Design and Anthropology*, ed. S. Pink, E. Ardèvol, D. Lanzani, Bloomsbury, London 2016.
5. Zob. *The Social Life of Materials: Studies in Materials and Society*, ed. A. Drazin, S. Küchler, Bloomsbury, London 2015.
6. O czym pisał już w 1979 roku Bruce Archer w programowym artykule *Design as a Discipline*, zamieszczonym w pierwszym numerze szacownego dziś czasopisma „Design Studies” (vol. 1, no. 1 (July 1979), s. 17–20).
7. Por. np. Ewa Klekot, *Mētis – wiedza asystemowa*, „Teksty Drugie” 1/2018, s. 79–90; także, *Acquiring mētis in ceramic Production: Patterned changes and peripheral participation*,

- in Peripheral Methodologies: Unlearning, Not-knowing and Ethnographic Limits*, F. Martinez, L. Di Puppò, M. Demant Frederiksen eds., London and New York: Routledge 2021, pp. 81–93.
8. M.B. Crawford, *Shop Class as a Soul Craft: An Inquiry into the Value of Work*, The Penguin Press, New York 2009, s. 65.
  9. E.V. de Castro, *Cosmological Deixis and Amerindian Perspectivism*, „Journal of the Royal Anthropological Institute” September 1998, vol. 4, no. 3, s. 469–488.
  10. N. Bubandt, R. Willerslev, *The Dark Side of Empathy: Mimesis, Deception, and the Magic of Alterity*, „Comparative Studies in Society and History” 2015, vol. 57, issue 1, s. 11.
  11. Zob. F. Breithaupt, *The Dark Sides of Empathy*, trans. A.B.B. Hamilton, Cornell University Press, Ithaca – London 2019.
  12. N. Bubandt, R. Willerslev, *The Dark Side of Empathy*, dz. cyt., s. 29.
  13. A. Escobar, *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy and the Making of Worlds*, Duke University Press, Durham – London 2018.
  14. L. Malafouris, *How Things Shape the Mind: A Theory of Material Engagement*, MIT Press, Cambridge – London 2013, s. 212 i nn.
  15. Zob. np. T. Ingold, *Materiały a materialność*, tł. D. Wąsik, w: tegoż, *Splatać otwarty świat: architektura, antropologia, design*, wybór i oprac. E. Klekot; red. merytoryczna E. Klekot, red. D. Leśniak-Rychlak, Instytut Architektury, Kraków 2018, s. 5–34.
  16. J. Law, Wen-yuan Lin, *Tidescapes: Notes on a Shi [勢]-Inflected Social Science*, „Heterogeneities” 2017, s. 9, [heterogeneities.net/publications/LawLin2017TidescapesNotesOnAShiInflectedSocialScience.pdf](https://heterogeneities.net/publications/LawLin2017TidescapesNotesOnAShiInflectedSocialScience.pdf) [data dostępu: 22.12.2019].
  17. [ateliernl.com/earth-alchemy-factory](https://ateliernl.com/earth-alchemy-factory) [data dostępu: 18.6.2022].

## Abstrakt

Posthumanizm oznacza poważne przewartościowania w rozumieniu relacji człowieka ze światem. Perspektywa nieantropocentryczna staje się coraz bardziej istotna zarówno w badaniach nad dizajnem (projektowaniem, wytwarzaniem i użytkowaniem), jak i w samych dyscyplinach projektowych. Wnioski płynące z interdyscyplinarnych badań posthumanistycznych potencjalnie mogą być dla praktyków dyscyplin projektowych źródłem inspiracji do pogłębionej refleksji nad własną praktyką, jej celami i miejscem w świecie. Artykuł wskazuje, w jaki sposób posthumanistyczne rozumienie materiałów umożliwi łączenie różnych rodzajów wiedzy, znosząc jej nowoczesną dychotomię i łagodząc alienujący potencjał wiedzy abstrakcyjnej, która w praktyce projektowej łączy się z warsztatową wiedzą milczącą. Zwraca też uwagę na wartość podejścia perspektywistycznego, które opiera się na empatii, wyobraźni i wielu różnych rodzajach wiedzy.

## Artykuł dostępny online:

<https://formy.xyz/artikul/z-perspektywy-materialow/>

dostęp: 10.04.2026

### 3 From the Perspective of Materials

#### Abstract EN

Post-humanism means a considerable reevaluation of how we understand the human – world relationship. The non-anthropocentric perspective is becoming increasingly important to research of design (design, production, use) as well as in the design disciplines themselves. Conclusions drawn from the interdisciplinary post-humanistic studies can potentially inspire designers to a deep reflection on their own practice, its aims and place in the world. The article indicates the way in which the post-humanist perspective on materials enables combining various types of knowledge, thereby removing its modern dichotomy and alleviating the alienating potential of abstract knowledge, going hand in hand with the tacit knowledge in the design practice. It also drives attention to the value of perspectivist approach based on empathy, imagination and diverse types of knowledge.

**Keywords:** post-humanism, materials, knowledge, design, perspectivism