



fot. Ines Klenerová Tomczak

## dr Monika Rosińska

Doktorka socjologii, pracuje w School of Form Uniwersytetu SWPS. Koncentruje swoje zainteresowania naukowo-badawcze na współczesnych praktykach projektowych. Autorka książek *Utopie dizajnu. Pomiędzy afirmacją a krytyką nowoczesności* (2020), *Przemysłać użycie. Projektanci, przedmioty, życie społeczne* (2010), współredaktorka *Zoopolis. Budując wspólnotę ludzko-nie-ludzką* (2020) oraz *Kolaboratorium. Zmiana i współdziałanie* (2011) oraz wielu artykułów naukowych i popularyzatorskich na temat projektowania. Współkuratorka wystaw dizajnu.

# 4 Jak wyjść poza antropocentryzm badań w projektowaniu?

projektowanie

badania postantropocentryczne

persony obiektów

fikcje projektowe

wielogatunkowa etnografia

antropocen

Tym, czego często brakuje badaniom naukowym, jest nieco bardziej otwarta, eksperymentalna metodologia, z kolei badania projektowe zyskałyby, gdyby były prowadzone w bardziej systematyczny sposób.

Odkąd współpracuję z projektantami i projektantkami, obserwuję rozdarcie procesu badawczo-projektowego na dwie sfery: akademickiej wiedzy oraz artystycznej kreacji. Pęknięcie to opiera się na stereotypowym postrzeganiu i przeciwstawianiu sobie badań akademickich z jednej strony i kreatywnej natury poszukiwań i działań projektowych z drugiej. Tym pierwszym miałby przyświecać rygor naukowego postępowania, tym drugim intuicja i otwarty protokół, swobodne eksperymentowanie. Zarazem badania akademickie roszczą sobie często prawo do dysponowania metodologiami bardziej poprawnymi, bo usankcjonowanymi tradycją ich realizacji w ramach instytucji naukowych. Badania projektowe z perspektywy akademii postrzegane są jako przyczynkarskie i doraźne. A przede wszystkim jako takie, które nie potrafią dostarczyć rzetelnej wiedzy o świecie. Odkąd Nigel Cross<sup>1</sup> próbował opisać charakterystyczne dla dizajnu sposoby pozyskiwania wiedzy, jej rodzaje, naturę myślenia projektowego zorientowanego na rozwiązywanie problemów, umiejętność sprawnego poruszania się w „języku rzeczy”, tłumaczenie abstrakcji na konkret, wiele zmieniło się w obrębie samej dyscypliny. Jedną z ważniejszych przemian jest „zwrot antropologiczny”<sup>2</sup>, który sam dizajn uczynił bardziej interdyscyplinarnym obszarem teorii i praktyki, a z projektantów zrobił częstokroć badaczy społeczno-kulturowych mających w polu widzenia nie jedynie artefakt, ale także jego performatywność, kontekst i sieć ludzko-nieludzkich relacji, w jakie jest uwikłany. Wydaje się, że współczesny komercyjny dizajn nie może wrócić do miejsca, w którym był jeszcze kilkanaście, kilkadziesiąt lat temu, a więc do wyłącznie atrakcyjnych wizualnie, funkcjonalnych obiektów

i kreowania nowych konsumenckich potrzeb oraz pragnień. Nie może projektować nie tylko w społeczno-kulturowej, ale i środowiskowej próżni. Interesować mnie w tym eseju będzie jednak nie pytanie o to, czym jest projektowanie po zwrocie antropologicznym, ale jak współczesny kontekst katastrofy klimatycznej, wyczerpujących się zasobów naturalnych i konsumpcjonistycznego paradygmatu życia redefiniuje cele i metody badawcze na styku nauk społecznych i projektowania, przesuując je w stronę postantropocentryzmu.

### **Persony obiektów**

Sięgając do łacińskiego źródłosłowu, „persona” w formie rzeczownikowej to maska, charakter, a czasownik „personare” złożony z przedrostka „per-” (przez) i rdzenia „sonare” (wydawać dźwięk, dźwięczyć) oznacza proces artykulacji czegoś. W procesie projektowym bardzo często persona służy zidentyfikowaniu typowego klienta w ramach jakiegoś segmentu rynku. Ma pomóc w zrozumieniu potrzeb i preferencji użytkownika produktu czy odbiorcy usługi. Dzięki przypisaniu jej określonych cech społeczno-demograficznych (takich jak wiek, płeć, miejsce zamieszkania, wykształcenie, wykonywany zawód) i osobowości persona zagwarantować ma, że oferta nie trafi w próżnię. W trakcie budowania schematu „uproszczonego człowieka” w kontekście rynkowym często podkreśla się, że podstawą ich tworzenia są badania empiryczne, a nie jakieś wyobrażenia. Dlatego chcę przedstawić przykład tworzenia person obiektów, kiedy to właśnie wyobrażenia, spekulacja i naturalne umiejętności storytellingowe<sup>3</sup> obok wykorzystania danych empirycznych stanowią warunek uzyskania innowacji.

W obrębie stosunkowo młodej dyscypliny, jaką jest antropologia dizajnu, warto odnotować obecność niezwykle ciekawych eksperymentów badawczych rodzących się na styku etnograficznego imperatywu „gęstego opisu”<sup>4</sup>, nastawionego na pogłębione rozumienie kontekstu, i pragmatycznego podejścia projektowego, ukierunkowanego na ideację, szukanie nowych pomysłów. Połączenie antropologicznego rozumu i projektowej kreatywności. W artykule *Thing-Centered Narratives: A Study of Object Personas*<sup>5</sup> autorzy prezentują własną metodologię badawczą polegającą na tworzeniu person – nie użytkowników, a obiektów. Nie jest to jednak przejaw radykalnego zerwania z antropocentryczną perspektywą, w której projektanta lub projektantkę albo badacza lub badaczkę miałby interesować wyłącznie przedmiot. Przeciwnie. Tworzenie persony obiektu ma na celu wydobycie relacji łączących użytkownika z nim, a także innymi przedmiotami w określonym otoczeniu. Przyświeca tej metodzie założenie, na które liczni humaniści i przedstawiciele nauk społecznych na przestrzeni ostatnich dekad zwracali uwagę. Że nie tylko człowiek stwarza przedmiot, ale że zachodzi symetryczna relacja zwrotna: przedmioty również wpływają na myślenie i zachowanie człowieka, a także współkształtują życie społeczne<sup>6</sup>.

I tak badania Daniela Millera dowiodły centralnej roli, jaką zwykle obiekty odgrywają w życiu społecznym<sup>7</sup>. Analizy Arjuna Appaduraja na temat „społecznego życia rzeczy”<sup>8</sup> czy ustalenia Igora Kopytoff’a związane z „kulturową biografią rzeczy”<sup>9</sup> implikują, że przedmioty żyją, są częścią zbiorowości, wspólnoty, społeczeństwa, a także, że nie mają stałej tożsamości. Zmieniają się w czasie i w zależności od kontekstu. Przedmioty żyją w systemie różnych relacji. I to one bardzo często stanowią pretekst do refleksji na temat tego, co ludzkie. Tworząc personę obiektu, badacz czy badaczka lub projektant albo projektantka decentralizuje człowieka i ma szansę ujawnić sprawczość materialności w codziennych sytuacjach, działaniach i interakcjach, a zarazem znaleźć nowe przesłanki projektowania.

Jak może wyglądać proces tworzenia person obiektów? W omawianym przykładzie badań pilotażowych naukowcy zdecydowali się stworzyć persony tych obiektów, które odgrywają szczególną rolę w codziennych, zwyczajnych praktykach domowych, takich jak parzenie herbaty lub kawy, robienie prania czy zmywanie naczyń. Skupili się na trzech przedmiotach: czajniku elektrycznym, lodówce i kubku, przeprowadzając ich analizę wertykalną, a więc pod względem tego, do czego rzecz jest przeznaczona, a także analizę horyzontalną, obejmującą relacje z innymi przedmiotami w przestrzeni. Dla przykładu: biurko służy przede wszystkim do pracy (perspektywa wertykalna), ale zdarza się także, że jest miejscem, gdzie śnimy na jawie, oddajemy się rozrywce czy wykonujemy ćwiczenia fizyczne (perspektywa horyzontalna)<sup>10</sup>. W celu odtworzenia historii życia czajnika elektrycznego, lodówki i kubka w wybranych pięciu gospodarstwach domowych badacze przytwierdzili do badanych obiektów urządzenia rejestrujące, zwane autografami<sup>11</sup>. Urządzenia te umożliwiły wizualną dokumentację wzorców zachowań, nawyków i przemieszczania się tych obiektów oraz ich użytkowników. Zebrany materiał (ponad trzy tysiące fotografii) dostarczył szczegółowych informacji na temat sposobów życia poszczególnych obiektów w czasie i przestrzeni, ale także danych o czynnościach równoległych, towarzyszących, nietypowych.

Kolejny etap to warsztaty tworzenia person, a więc fikcyjnych, ale opartych na danych empirycznych tożsamości obiektów, z wykorzystaniem spekulacji i technik storytellingowych. Persony często pozbawione są głębi i przenikliwości, gdy stanowią odzwierciedlenie suchej listy atrybutów społeczno-demograficznych, zamiast reprezentować żywe postaci z indywidualnymi, skomplikowanymi historiami, poglądami i doświadczeniem. Mając to na uwadze, badacze stworzyli czterowymiarowy szablon do tworzenia person obiektów obejmujący:

1. dzień z życia, czyli szczegółowy plan dnia czajnika elektrycznego, lodówki i kubka;

2. ich życie wewnętrzne, a więc osobowość, stosunek do życia, temperament, nastrój, potrzeby, preferencje, pragnienia, aspiracje, obawy, umiejętności, typowe zachowania, nawyki, wyobrażenia o idealnym życiu;
3. relacje społeczne obiektów z innymi przedmiotami, ale też z użytkownikami. Jak wygląda życie społeczne czajnika elektrycznego, kubka i lodówki dzielących tę samą przestrzeń? Jaka hierarchia społeczna obowiązuje w kuchni? Kto się z kim przyjaźni, a kto z kim pozostaje w konflikcie? Jaka jest relacja między danym obiektem a jego użytkownikami?
4. przebieg (historię) życia obiektów, co obejmuje skrywane wydarzenia i historie związane z przeszłością obiektów oraz rekonstrukcję niespełnionych pragnień. Kim byłam (byłam), zanim stałam (stałam) się czajnikiem elektrycznym, lodówką, kubkiem? Jakie nadzieje, marzenia i plany mam na przyszłość?

Podejście projektowe zorientowane na obiekt, a nie użytkownika, może znacznie poszerzyć pole poszukiwań oraz dostarczyć wielu ciekawych i niespodziewanych pomysłów związanych z przeznaczeniem i funkcją przedmiotów. Persony obiektów dostarczają empirycznej, ale i spekulatywnej wiedzy na temat (możliwych) sposobów życia obiektów i ich użytkowania. Odwrócona perspektywa oddaje głos rzeczom, podpowiadając projektantowi lub projektantce niesztampowe rozwiązania projektowe.

### **(Wielogatunkowa) etnograficzna fikcja projektowa**

Jak wskazuje Renzo Taddei natura, zasoby naturalne i antropocen to trzy najważniejsze krytyczne fabulacje współczesnej architektury i projektowania<sup>12</sup>. Czym są krytyczne fabulacje?

Saidyia Hartman, amerykańska profesorka literatury porównawczej, autorka tego terminu<sup>13</sup> stawia pytanie o możliwość opowiedzenia na nowo historii niewolnictwa poprzez oddanie głosu zbiorowej Venus symbolizującej prekarne i zmarnowane życie czarnych niewolnych kobiet. Próbuje dostrzec w źródłach historycznych nieobecny, albo obecny, ale wyłącznie w tle, głos czarnych niewolnic zapośredniczony przez doświadczenie i przekaz białych mężczyzn kolonizatorów i handlarzy niewolnicami, Hartman zastanawia się nad rolą fikcji w wydobywaniu przemilczanego, alternatywnego i nieopowiedzianego aspektu przeszłości. Czy tworząc spekulatywne prawdopodobne opowieści na bazie danych historycznych, możemy wydobyć na światło dzienne to, co zostało pominięte, niewypowiedziane, przemilczane? Czy mamy szansę w ten sposób oddać sprawiedliwość tym, których życie zostało sprowadzone do roli towaru, uznane za zbędne i niepotrzebne? Czy możemy oddać głos tym, którzy nie mówią w języku

bliskim nam, ludziom, języku słów i logiki? Roślinom, zwierzętom, przyrodzie nieożywionej?

Daniela Rosner, łącząc dizajn z teorią krytyczną, stworzyła własną metodologię krytycznych fabulacji: wydobywania na światło dzienne usytuowanych na marginesie, przemilczanych, zapomnianych, niedostrzeganych aspektów w obrębie samego projektowania<sup>14</sup>. Jak łatwo się domyślić, wątki te często są związane z niedostateczną obecnością i niedowartościowaniem perspektywy kobiecej w dizajnie. Dość wspomnieć o znanych chyba dziś już wszystkim przypadkach Denise Scott Brown, Charlotte Perriand czy Ray Eams, których dorobek zawodowy jako architektek i projektantek siłą norm społecznych został zapisany na konto ich partnerów. Perspektywa postantropocentryczna w badaniach dizajnu może więc oznaczać także włączanie tych głosów, zjawisk, fenomenów istniejących w obrębie projektowania, które sytuują się na obrzeżach tego, co „mainstreamowe”, „męskie”, „technologiczne”, „naukowe”. Dla przykładu: jedne z badań Rosner poświęcone są próbie rekonstrukcji niewidzialnej pracy kobiet montujących oprogramowanie pamięci rdzeniowej, czyli wczesnej postaci przechowywania informacji komputerowej w ramach programu Apollo 8, misji kosmicznej mającej na celu lądowanie na Księżycu. Badawczo-interwencyjny projekt Rosner ujawnił przemilczany wkład pracy kobiet w tworzenie zaawansowanej technologii kosmicznej. Zarazem rozsadzając podział na inżynierską ekspertyzę, wysoko wykwalifikowaną męską działalność, i ręczną, prostszą, nieskomplikowaną kobiecą pracę tkaczek urządzenia komputerowego. Nie będę tych wątków dalej rozwijać. Jeśli tematyka krytycznych fabulacji spod znaku Rosner Czytelnika lub Czytelniczkę szczególnie zainteresowała, odsyłam do jej książki. Teraz chcę zwrócić uwagę na możliwe zastosowanie krytycznych fabulacji nie tylko do badania przemilczanych, znajdujących się na peryferiach obszarów w dizajnie, ale także jako użyteczną metodę stosowaną w ramach samego procesu projektowego.

Wracając do uwagi Renza Taddeiego na temat antropocenu jako jednej ze współczesnych krytycznych fabulacji projektowych, warto zwrócić uwagę, że katastrofa klimatyczna jawi się nam często jako odległa, oddalona w czasie, a przede wszystkim abstrakcyjna przyszłość. Tymczasem doświadczamy jej lokalnie, w konkretnym miejscu geograficznym, kulturze i społeczeństwie. Poręcznym narzędziem uchwycenia katastrofy klimatycznej może stać się etnograficzna wielogatunkowa fikcja projektowa, metoda pozwalająca na dostrzeżenie relacji między lokalnymi przejawami kryzysu klimatycznego, pamięcią danego miejsca a globalnymi zmianami i wyobrażeniami na temat przyszłości.

Andrew Morrison i Alittea Chisin opisują oparte na fikcjach projektowych badania, które prowadzili wspólnie ze studentami w ramach współpracy

międzyuniwersyteckiej w dwóch różnych kontekstach geograficznych i kulturowych: południowej Afryce i Norwegii, oraz w dwóch różnych modelach pracy badawczej: mobilnego studia edukacji projektowej oraz nomadycznego transdyscyplinarnego studia badawczego<sup>15</sup>. W celu wydobycia, a zarazem „zszycia” perspektywy indywidualnej i kolektywnej (perspektywa globalna) stworzyli oni dwie usytuowane w różnych kontekstach klimatycznych i kulturowych żeńskie persony: Fiscillę (ryba tygrys, gatunek ryby drapieżnej) i Narratę (narwał, gatunek średniej wielkości wieloryba, żyjący w wodach strefy arktycznej). Persony opracował zespół składający się ze studentów, profesorów i badaczy, uwzględniając wiedzę naukową, wyniki najnowszych badań oraz przekazy medialne na temat antropocenu. Fikcje projektowe potraktowano, podobnie jak w przypadku przedsięwzięć Daniela Rosner, jako podejście etnograficzne, pozwalające na uzyskanie tak zwanego gęstego opisu, uwzględniającego kontekst lokalnie doświadczanego kryzysu ekologicznego. Fiscilla i Narrata stanowiły wehikuł „wielogatunkowej etnografii”, ujawniania i odgrywania relacji człowieka z innymi gatunkami i przyrodą nieożywioną. Pozwoliły w sposób krytyczny przyrzeć się archetypom kulturowym związanym ze środowiskiem, indywidualnym i kolektywnym tożsamościom oraz wyartykułować kwestie, które łatwiej jest wypowiedzieć, gdy trzeba odnieść się do czegoś namacalnego, fizycznie istniejącego w czasie i przestrzeni.

Fiscilla funkcjonowała w kontekście mobilnego studia edukacji projektowej i ewoluowała jako persona w podróży z Kapsztadu do Windhoek, w ramach badań wśród lokalnych wspólnot en route. Była fizycznym, sporych rozmiarów artefaktem i stanowiła pretekst do tego, by rozmawiać o przeszłości. Studenci, prowadząc badania wzdłuż afrykańskiego zachodniego wybrzeża, rozmawiali z rybakami i mieszkańcami na temat warunków życia i tego, jak się ono w ostatnich latach zmieniło w wyniku pogłębiającego się kryzysu związanego z brakiem wody. W stolicy Namibii Fiscillę prezentowano jako instalację w przestrzeni publicznej, a zarazem trójwymiarowy „slajd” wyników badań na międzynarodowej konferencji dizajnu partycypacyjnego. Z kolei Narratę stworzono w ramach współpracy online na bazie wcześniejszych badań terenowych prowadzonych w kilku miastach zlokalizowanych w obszarze koła podbiegunowego przez transdyscyplinarny zespół. Narrata była tą personą, za pomocą której kulturowe aspekty arktycznego krajobrazu przekształcanego przez katastrofę klimatyczną miały szansę ujrzeć światło dzienne. Funkcjonowała jako wirtualny artefakt w przestrzeni cyfrowej. Była eksperckim blogiem, którego treści ogniskowały się wokół przyszłości obszaru arktycznego w kontekście antropocenu. Fiscilla funkcjonowała bardziej jako wiedza ucieleśniona, Narrata jako wiedza dyskursywna.

Obie persony w opisywanym przedsięwzięciu badawczym odgrywały rolę „mówiących artefaktów”, stanowiły pretekst do rozmowy na temat

przeszłości, terażniejszości i przyszłości, a także relacji z innymi gatunkami. Pozwoliły nie tylko uchwycić stosunek, sposoby postrzegania i adaptacji do zmian klimatu w dwóch odległych obszarach geograficznych, ale także współkształtować pole dyskusji dotyczącej przyszłości i sposobów rozmawiania na temat antropogenicznych zmian klimatycznych. Powyższy przykład postantropocentrycznych badań nie jest oczywiście łatwo replikowalny w każdym możliwym kontekście kulturowym i geograficznym. Gdyby chcieć zrealizować takie badania na przykład w Polsce, wielogatunkowa etnograficzna fikcja projektowa musiałaby zostać uszyta na miarę regionu, lokalnego kontekstu i specyfiki środowiskowej. Niezmienne jednak pozostałoby podejście badawczo-projektowe, obejmujące wiedzę, doświadczenie, empatię, intuicję, ale też otwartość na rozumienie różnych sposobów tworzenia znaczeń wokół zmian wywołanych antropocenem.

### Podsumowanie

Postantropocentryczne badania projektowe mają szansę zbudować pomost między akademickością a kreatywnością, o której pisałam na początku tego artykułu. Często tym, czego brakuje badaniom naukowym, jest nieco bardziej otwarta, eksperymentalna metodologia, z kolei badania projektowe zyskałyby, gdyby były prowadzone w bardziej systematyczny sposób. Bruno Latour, francuski filozof i socjolog, zwraca uwagę, że: „nauki społeczne mają obsesję na punkcie kwestionowania epistemologii, w sposób, w jaki nie robi tego żadna inna nauka, żadna prawdziwa nauka. Nigdy nie rozpoczyna się zajęć z chemii od poznania metodologii chemii, zaczyna się po prostu od uprawiania chemii. A problem polega na tym, że ponieważ nauki społeczne nie wiedzą, co to znaczy naukowość, gdyż nic nie wiedzą o prawdziwych naukach, to wyobrażają sobie, że muszą stworzyć nieskończoną ilość kryteriów i zabezpieczeń, zanim cokolwiek zrobią. I zazwyczaj umyka im to, co jest najbardziej interesujące w naukach przyrodniczych, czyli sytuacja laboratoryjna i protokół doświadczalny”<sup>16</sup>. Warto pamiętać, że nauka i projektowanie to praktyki społeczne jak każde inne, a nie obszary, gdzie wiedza ma status niepodważalnych, obiektywnych faktów<sup>17</sup>. Wiedza, którą do tej pory wypracowaliśmy jako ludzkość, nie jest ani obiektywna, ani pewna. Wydaje się nawet, że w obrębie akademii doświadczamy cichej rewolucji związanej z obowiązującymi ustaleniami naukowymi. Wiemy bowiem obecnie, że ssaki, ptaki i inne stworzenia, *vide* ośmiornica, mają zestaw funkcji fizjologicznych, które pozwalają im na wytworzenie świadomości<sup>18</sup>. W obrębie studiów nad zwierzętami (*animal studies*) pojawiły się doniesienia o tym, że ssaki rozumieją i reagują na przejawy niesprawiedliwości, udowadniając, że ocena moralna nie jest czymś charakterystycznym wyłącznie dla *Homo sapiens*. Małpy, delfiny i wieloryby potrafią w sposób kreatywny rozwiązywać problemy i przekazywać wiedzę swojemu potomstwu. Drzewa komunikują się ze sobą poprzez złożoną sieć grzybni, pomagają sobie w potrzebie, starsze opiekują się

młodszy. Dzięki naukom biologicznym rozumiemy także, że współpraca między organizmami i innymi gatunkami ma miejsce o wiele częściej i na o wiele większą skalę, niż sugerował to obowiązujący od czasów Darwina paradygmat ewolucyjny<sup>19</sup>. I tak dalej. To, jaką wiedzą dysponujemy, zależy również od metod, jakimi się posługujemy do jej wypracowywania i rozwijania. Od tego, na ile bardziej elastyczne, usytuowane i zniuansowane myślenie może poskutkować nowymi sposobami postrzegania i pozyskiwania wiedzy na temat człowieka i jego relacji ze światem, zależy także od nas, badaczek i badaczy, oraz naszej badawczej kreatywności.

## Przypisy

1. N. Cross, *Designerskie sposoby pozyskiwania wiedzy: design jako dyscyplina kontra design jako nauka*, przeł. M. Heberle i M. Ożóg, w: „Kultura Współczesna” 2009, nr 3: 0 Designie., s. 64–72.
2. *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century*, ed. A.J. Clarke, Springer, Vienna 2011.
3. J. Gottschall, *The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human*, Houghton Mifflin Harcourt, New York 2012.
4. Pojęcie „gęstego opisu” stworzył Clifford Geertz w książce *Interpretacja kultur. Wybrane eseje* (Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1973).
5. N. Cila [i in.], *Thing-Centered Narratives: A Study of Object Personas*, paper for the seminar *Collaborative Formation of Issues*, January 22–23, 2015, Aarhus, DK, The Research Network for Design Anthropology, [google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj\\_zfXj84z4AhUiCBAlHX5gB1cQFnoECAMQAAQ&url=https%3A%2F%2Fkglakademi.dk%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2F08\\_paper\\_nazli\\_cila\\_et\\_al.pdf&usq=A0vVaw3a\\_TMaWEXQzctwi5zJXGTr](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj_zfXj84z4AhUiCBAlHX5gB1cQFnoECAMQAAQ&url=https%3A%2F%2Fkglakademi.dk%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2F08_paper_nazli_cila_et_al.pdf&usq=A0vVaw3a_TMaWEXQzctwi5zJXGTr) [data dostępu: 1.6.2022].
6. M. Krajewski, *Są w życiu rzeczy... Szkice z socjologii przedmiotów*, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2013;  
P. Verbeek, *Humanity in Design: A Few Notes on the Relations between Anthropology and Materiality*, w: *Design and Anthropology*, ed. W. Gunn, J. Donovan, Ashgate Publishing, Farnham 2012, s. 163–176.
7. *Materiality*, ed. D. Miller, Duke University Press, London – Durham 2005.
8. A. Appadurai, *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, 1986.
9. I. Kopytoff, *Kulturowa biografia rzeczy: utowarowienie jako proces*, przeł. E. Klekot, w: *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej*, wyboru dokonali i przedm. poprzedzili M. Kempny, E. Nowicka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2005, s. 249–274.
10. N. Cila [i in.], *Thing-Centered Narratives*, dz. cyt., s. 3.

11. Autografy to niewielkie aparaty fotograficzne, które przytwierdza się do osoby lub obiektu w celach dokumentacyjnych. Urządzenia te robią zdjęcia po uruchomieniu jednego z wbudowanych w nie czujników. Pozwalają na zebranie szczegółowych danych w formie zdjęć poklatkowych, które następnie można przedstawić w formie wizualnej narracji.
12. R. Taddei, *Intervention of Another Nature: Resources for Thinking in (and out of) the Anthropocene*, w: *Everyday Matters. Contemporary Approaches to Architecture*, ed. V. Grossman, C. Miguel, Ruby Press, Berlin 2022.
13. S. Hartman, *Venus in Two Acts*, „Small Axe” 2008, no. 26, s. 1–14.
14. D. Rosner, *Critical Fabulations: Reworking the Methods and Margins of Design*, MIT Press, 2018.
15. A. Morrison, A. Chisin, *Design Fiction, Culture and Climate Change. Weaving Together Personas, Collaboration and Fabulous Future*, „The Design Journal” 2017, issue 20, sup1, s. 146–159.
16. B. Latour, G. Harman, P. Erdelyi, *The Prince and the Wolf: Latour and Harman at the LSE*, Zero Books, London 2011, s. 93.
17. Zob. L. Daston, P. Galison, *Objectivity*, Zone Books, New York 2007.
18. P. Godfrey-Smith, *Inne umysły. Ośmiornice i prapoczątki świadomości*, tł. M. Adamiec-Sięmiątkowski, Copernicus Center Press, Kraków 2018.
19. S. Gilbert, J. Sapp, A. Tauber, *A Symbiotic View of Life: We Have Never Been Individuals*, „The Quarterly Review of Biology” 2012, vol. 87, issue 4, s. 325–341, [works.swarthmore.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1164&context=fac-biology](https://works.swarthmore.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1164&context=fac-biology) [data dostępu: 1.6.2022].

## Bibliografia

1. A. Appadurai, *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, 1986.
2. N. Cila [i in.], *Thing-Centered Narratives: A Study of Object Personas*, paper for the seminar Collaborative Formation of Issues, January 22–23, 2015, Aarhus, DK, The Research Network for Design Anthropology, [google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj\\_zfXj84z4AhUiCBAlHX5gB1cQFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Fkglakademi.dk%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2F08\\_paper\\_nazli\\_cila\\_et\\_al.pdf&usq=A0vVaw3a\\_TMaWEXQzctwi5zJXGTr](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj_zfXj84z4AhUiCBAlHX5gB1cQFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Fkglakademi.dk%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2F08_paper_nazli_cila_et_al.pdf&usq=A0vVaw3a_TMaWEXQzctwi5zJXGTr) [data dostępu: 1.6.2022].
3. *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century*, ed. A.J. Clarke, Springer, Vienna 2011.
4. N. Cross, *Designerskie sposoby pozyskiwania wiedzy: design jako dyscyplina kontra design jako nauka*, przeł. M. Heberle i M. Ożóg, w: „Kultura Współczesna” 2009, nr 3: O Designie., s. 64–72.

5. L. Daston, P. Galison, *Objectivity*, Zone Books, New York 2007.
6. S. Gilbert, J. Sapp, A. Tauber, *A Symbiotic View of Life: We Have Never Been Individuals*, „The Quarterly Review of Biology” 2012, vol. 87, issue 4, s. 325–341, [works.swarthmore.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1164&context=fac-biology](https://works.swarthmore.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1164&context=fac-biology) [data dostępu: 1.6.2022].
7. P. Godfrey-Smith, *Inne umysły. Ośmiornice i prapoczątki świadomości*, tł. M. Adamiec-Sięmiątkowski, Copernicus Center Press, Kraków 2018.
8. J. Gottschall, *The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human*, Houghton Mifflin Harcourt, New York 2012.
9. S. Hartman, *Venus in Two Acts*, „Small Axe” 2008, no. 26, s. 1–14.
10. I. Kopytoff, *Kulturowa biografia rzeczy: utowarowienie jako proces*, przeł. Ewa Klekot, w: *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej*, wyboru dokonali i przedm. poprzedzili M. Kempny, E. Nowicka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2005, s. 249–274.
11. M. Krajewski, *Są w życiu rzeczy... Szkice z socjologii przedmiotów*, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2013.
12. B. Latour, G. Harman, P. Erdelyi, *The Prince and the Wolf: Latour and Harman at the LSE*, Zero Books, London 2011.
13. *Materiality*, ed. D. Miller, Duke University Press, London – Durham 2005.
14. A. Morrison, A. Chisin, *Design Fiction, Culture and Climate Change. Weaving Together Personas, Collaboration and Fabulous Future*, „The Design Journal” 2017, issue 20, sup1, s. 146–159.
15. D. Rosner, *Critical Fabulations: Reworking the Methods and Margins of Design*, MIT Press, 2018.
16. R. Taddei, *Intervention of Another Nature: Resources for Thinking in (and out of) the Anthropocene*, w: *Everyday Matters. Contemporary Approaches to Architecture*, ed. V. Grossman, C. Miguel, Ruby Press, Berlin 2022.
17. P. Verbeek, *Humanity in Design: A Few Notes on the Relations between Anthropology and Materiality*, w: *Design and Anthropology*, ed. W. Gunn, J. Donovan, Ashgate Publishing, Farnham 2012, s. 163–176.

## Abstrakt

Artykuł prezentuje refleksję na temat postantropocentrycznych metod badawczych w projektowaniu, rozpatrywanych na przykładzie dwóch badawczych case study: tworzenia person obiektów oraz wielogatunkowej etnograficznej fikcji projektowej. Wskazując na współczesny kontekst katastrofy klimatycznej jako rzeczywistego wyzwania projektowego, ale i metafory, krytycznej fabulacji naszych czasów, autorka zwraca uwagę na konieczność wypracowania nowej relacji badań akademickich i projektowania, opartej na integracji pogłębionego rozumienia kontekstu, eksperymentalnej metodologii i badawczej kreatywności.

## Artykuł dostępny online:

<https://formy.xyz/artikul/jak-wyjsc-poz-a-antropocentryzm-badan-w-projektowaniu/>

dostęp: 18.11.2025

## 4 How to Go Beyond Anthropocentrism of Research in Design?

### Abstract EN

The article presents a reflection on the subject of the post-anthropocentric research methods in design on the example of two case studies: objects personas generation and multispecies design fiction. Indicating the contemporary context of climate disaster as a real design challenge as well as a metaphor, critical fabulation of our times, the author drives attention to the necessity of establishing a new relationship between academic research and design integrating the in-depth context analysis, experimental methodology and creativity of research.

**Keywords:** design, post-anthropocentric research, objects personas, design fictions, multispecies ethnography, Anthropocene