



Katarzyna Janota

Projektantka i strateżka. Prezeska Fundacji Grupa Robocza. Wykłada na Akademii Górniczo-Hutniczej, Wyższa Szkoła Europejska im. ks. Józefa Tischnera i ASP w Katowicach. Rozwija startup Tuser (Nagroda Programu Ministra „Innowacje dla cyfrowej, zielonej, zdrowej i społecznie zrównoważonej przyszłości”, 2023). W latach 2022–2023 współprowadziła Pracownię Badania i Projektowania Interakcji na Wydziale Wzornictwa ASP w Katowicach. Członkini rady Fundacji Pracownia Współtwórcza. Absolwentka programu Shesnovation (2024). Współtworzy eksperymentalny Społeczny Ogród Parcelowy Pod Gwiazdami na krakowskim Zakamyczu.

ORCID: 0009-0002-2926-2410

4 W poszukiwaniu sprawczości. Manifesty techniczne i projektowe a rzeczywistość

edukacja projektowa

manifesty

eksperyment

innowacja

design doing

Dominujące dyskursy technologiczne oscylują między wizjami postępu a zapowiedziami upadku. Jak zauważa filozofka Rosi Braidotti, również my sami znajdujemy się gdzieś pomiędzy czwartą rewolucją przemysłową a szóstym wymieraniem¹. W takim ujęciu to właśnie radykalnie technooptimistyczne scenariusze często stają się nośnikami nadziei. Jeśli coś nas ocali – to wyłącznie technologia – dlatego powinna być coraz szybsza, lepsza i bardziej połykliwa. Nawet jeśli pod jej powierzchnią skrywają się zastępy mechanicznych Turków² i nisko wynagradzanych obywateli Filipin budujących symulację blasku³.

<https://doi.org/10.52652/fxyz.27.25.4> →

Ta mniej lub bardziej ucieleśniona „obliczeniowość”, coraz mocniej obecna w codziennym życiu, umożliwia postępującą indywidualizację rozwiązań cyfrowych. Odsłania to paradoks: pozorna emancypacja użytkowników maskuje nowe formy kontroli biopolitycznej, zaś systemy codziennego użytku często działają jak maszyny klasyfikujące i utrwalają stereotypowe podziały społeczne⁴.

Jednak targana przez rozmaite narracje i ubierana w szaty bazyliuszka technika nie jest ani autonomiczną siłą prowadzącą nas ku świetlanej przyszłości, ani narzędziem bezwzględnej opresji – to raczej pole intensywnej walki o to, jakie wartości, wizje czy interesy zostaną zmaterializowane. Dobra przyszłość jest nierówno rozdystrybuowana – czy to jeśli chodzi o klimat, zasoby, dostęp do wody, czy kompetencje. Dlatego wydaje się, że szeroka współpraca i

budowanie wspólnych frontów są dzisiaj bardziej istotne niż kiedykolwiek. Rosnąca popularność spekulacji, rozmów o możliwych jutrach i alternatywnych technologiach czy internetowych społeczności gromadzących się wokół wspólnych celów wskazuje na potrzebę tworzenia. Te współpracy odsłaniają i będą odsłaniały kolejne szanse oraz potencjał, a tym samym będą poszerzały konceptualną i praktyczną różnorodność tego, co robimy i możemy robić z materią technologii.

Tym aktywnościom często towarzyszą manifesty, będące zarazem jednym ze źródeł informacji na temat stanu projektowej wyobraźni. Jakie są ich przewodnie myśli i do jakich działań wzywają? Co chcą zmienić? Jakiego świata pragną? I przede wszystkim, powtarzając pytanie za Julianem Hanną, autorem książki *The Manifesto Handbook* – jak mogą służyć, według słów francuskiego socjologa Bruno Latoura, „nie jako okrzyk wojenny... ale raczej jako ostrzeżenie, wezwanie do uwagi, aby przestać podążać tą samą drogą co dotychczas, w kierunku przyszłości”⁵? Celem niniejszego artykułu jest przyjrzenie się historii i zaprezentowanie kluczowych obszarów, które odnoszą się do współczesnych manifestów projektowych i technologicznych, a także zastanowienie się nad rolą tej formy we współczesnym projektowaniu.

Manifesty i nowe technologie zawsze szły w parze

(„Janet Lyon: Manifest musi tworzyć wrażenie kryzysu – sprawić, że czytelnik poczuje, że świat jest w stanie zagrożenia i wymaga natychmiastowej reakcji”⁶).

Historyk architektury Anthony Vidler pisze, że słowo „manifest” pochodzi od starofrancuskiego „manifeste”, które z kolei wywodzi się od łacińskiego „manifestus”, oznaczającego „uderzony ręką, namacalny, oczywisty, jasny”⁷. Autor wskazuje na podwójną naturę tego medium – destrukcyjną (zakłócającą istniejący porządek) i konstruktywną (ustanawiającą nowe rzeczywistości). Filozof i krytyk literacki Martin Puchner dodaje, że „manifest to forma, która istnieje nie po to, by opisywać rzeczywistość, ale po to, by ją zmieniać”⁸. Manifest, definiowany jako publiczna deklaracja celów lub zasad przez jednostkę lub grupę, często bywa „głosem tych, którzy są przeciw” (łac. contra) – ma odświeżyć spojrzenie i wskazać inne perspektywy. Retoryczny schemat ustanowił już *Manifest komunistyczny* Marksa i Engelsa (1848): w uproszczeniu – należy zidentyfikować problem, przedstawić alternatywy i wezwać do działania możliwe podmioty transformacji.

Manifesty pojawiały się najczęściej w okresach kryzysów epistemicznych i społecznych: na przełomie XIX i XX wieku jako reakcja na industrializację (futuryzm, dadaizm); w latach 60. i 70. w odpowiedzi na nierówności strukturalne (ruch praw obywatelskich, feminizm drugiej fali, konflikty zbrojne); oraz od lat 90. do dziś w reakcji na rozwój globalnej ekonomii, neoliberalizm i splot planetarnych kryzysów. Historia manifestów jest

nirozzerwalnie związana z próbami zdobywania lub tworzenia nowych przestrzeni działania za pomocą ewoluujących nieustannie mediów. Dzisiejsze platformy społecznościowe umożliwiają błyskawiczną emisję treści i – przy odrobinie viralowego szczęścia – skuteczne dotarcie do odbiorców. Z definicji manifesty są osadzone w problemach terażniejszości, jednak ich dalekosiędnym celem jest zmiana status quo. We wstępie do książki *After the Manifesto* historyk architektury Craig Buckley zauważa, że w ostatnich latach mamy wręcz do czynienia z czymś w rodzaju manii pisania manifestów⁹. Narzędzie Google Books Ngram Viewer, pozwalające na analizowanie częstości występowania wybranych słów i fraz w czasie¹⁰, wskazuje na znaczący wzrost frekwencji występowania terminu „manifesto” od lat 90. XX wieku.

Przecież chcieliśmy dobrze... od funkcjonalizmu do business as usual

(„Rozdarty między porzuceniem przeszłości a wkroczeniem w przyszłość, Manifest dąży do wywołania „nowoczesnej rewolucji” poprzez akt samoustanowienia i samostworzenia: my, stojący tu i teraz, musimy działać!”¹¹).

Projektowanie w XX wieku dążyło do wypracowania uniwersalnych formuł uchwyconych w maksymie architekta Louisa Sullivana „Forma podąża za funkcją” (1896). Ta modernistyczna zasada stała się fundamentem myślenia o rzemiośle – od obiektów fizycznych po systemy cyfrowe. Idee funkcjonalizmu, rozwijane przez kolejne szkoły i projektantów, wbrew emancypacyjnym intencjom zostały wchłonięte przez globalną maszynę produkcji, sprzedaży i konsumpcji, a minimalistyczna estetyka stała się jednym z narzędzi napędzających kolejne cykle rynkowe. Projektanci byli świadomi swojej roli oraz relacji pomiędzy projektowaniem a rodzącą się masowością. Już w 1964 roku Ken Garland w *First Things First Manifesto*¹² apelował, by przeciwstawiać się hegemonii reklamy i koncentrować na rzeczywistych potrzebach społecznych. Współcześnie jego apel odczytuje się jednak nie tylko jako etyczne wezwanie, lecz także jako przejaw modernistycznego paternalizmu – przekonania, że projektant wie lepiej, co jest dobre dla społeczeństwa. Kolejne odsłony manifestu (2000, 2014, 2020) zniuansowały ten ton, rozszerzając krytykę o epokę cyfrową i problemy środowiskowe. Podobne wątki odnajdujemy u Victora Papanka, który już na początku lat 70. praktykował krytykę technologii jako narzędzi pogłębiających nierówności. Jednocześnie jego wizja „projektowania dla realnego świata” bywa oceniana ambiwalentnie – jako moralnie odważna, lecz osadzona w misjonarskim języku Zachodu, niosącego pomoc „innym”. Kolejny punkt zwrotny pojawił się w połowie lat 2000., kiedy paradygmat projektowania zorientowanego na użytkownika zaczął stopniowo wpisywać się w logikę kapitalizmu platformowego – opartego na gromadzeniu danych, predykcji zachowań i monetyzacji uwagi. Podobnie jak w latach 60. również manifesty

publikowane po 2020 roku trafnie diagnozują nieadekwatność dotychczasowych modeli designu i zastanawiają się nad rolą osób projektujących.

Forma podąża za funkcją... ale dokąd?

(„Chcemy świata, w którym technologia nie kontroluje nas, lecz my kontrolujemy technologię”¹³).

Choć niemożliwe jest przeczytanie wszystkich współczesnych manifestów, analiza ich reprezentatywnego zestawu pomaga wyodrębnić powracające wątki i pojęcia. W poniższym podsumowaniu skupiono się na tekstach powstałych w latach 2009–2024, które bezpośrednio odnoszą się do praktyk projektowania cyfrowego, sztucznej inteligencji i technologii społecznych. Wybór jest subiektywny – część analizowanych manifestów zyskała rozpoznawalność w środowiskach projektowych i akademickich, inne proponują szczególnie odmiennie, radykalne lub nowatorskie perspektywy – od nurtów techno optymistycznych po krytyczne wobec mainstreamowych rozwiązań. Poniższe podsumowanie zostało zbudowane jako mashup najciekawszych zagadnień powtarzających się w większości z nich. Może mieć momentami niespójny charakter, jednak to próba oddania wielogłosowości współczesnych debat o przyszłości technologii.

Manifest manifestów

1. Uwzględniaj perspektywę systemową projektowanego rozwiązania

Projektowanie systemów cyfrowych wymaga holistycznego podejścia, uwzględniającego cały cykl życia technologii oraz ich wielowymiarowy wpływ na różnorodne grupy interesariuszy. W kontekście sztucznej inteligencji myślenie systemowe obejmuje zarówno ocenę bezpośrednich, jak i pośrednich skutków wdrożenia rozwiązania, z uwzględnieniem aspektów środowiskowych, społecznych i etycznych. Potrzeba też mierników, które umożliwią weryfikację środowiskowego i społecznego wpływu – to pomoże wyciągać konsekwencje w przypadku nadużyć. Podejście systemowe zakłada również upraszczanie interfejsów dla użytkowników końcowych, z uwzględnieniem ich realnych potrzeb i kontekstów użytkowania (niezależnie od tego, czy będą to interfejsy graficzne – czy inne). Projektowanie z myślą o całym cyklu życia systemu powinno obejmować również scenariusze wygaszania usługi: migrację lub eksport danych użytkownika, usuwanie danych treningowych i osobowych zgodnie z regulacjami (RODO), archiwizację lub trwale usunięcie modeli AI oraz zapewnienie dostępu do danych historycznych tam, gdzie jest to prawnie wymagane.

2. Traktuj sprawiedliwość i inkluzywność jako fundament projektowania cyfrowego

Technologie cyfrowe powinny priorytetowo uwzględniać perspektywy wcześniej marginalizowanych grup, eliminując systemowy rasizm i uprzedzenia. Różnorodne doświadczenia życiowe i kulturowe powinny bezpośrednio kształtować proces projektowania. Systemy AI muszą przeciwdziałać algorytmicznym uprzedzeniom przez reprezentatywność danych treningowych – należy rozważyć audyt sprawiedliwości modeli oraz przeprowadzenie weryfikacji przez społeczności na wszystkich etapach rozwoju.

Dostępność oznacza projektowanie dla rzeczywistej różnorodności potrzeb – potrzebujemy więc elastycznych systemów samoczynnie adaptujących się do użytkowników. Dlatego projektowanie partycypacyjne uwzględniające rzeczywistą obecność i wpływ decyzyjny społeczności może stanowić klucz do sprawiedliwości cyfrowej. Wypracowane rozwiązania powinny uwzględniać intersekcjonalność tożsamości oraz różnorodność kultur, religii, sprawności, płci i orientacji, dążąc do pełnej przynależności i ochrony godności wszystkich użytkowników.

3. Technologia to twoje medium, nie cel

Technologia cyfrowa powinna funkcjonować jako narzędzie wspierające autonomię poznawczą, przejrzystość i odpowiedzialność etyczną. Być wsparciem w procesach wytwarzania wiedzy, a nie celem samym w sobie. Generatywna sztuczna inteligencja oferuje nowe mechanizmy zwiększania produktywności, co może mieć pozytywne efekty ekonomiczne i społeczne. Jednak będzie to wymagało od osób projektujących odejścia od paradygmatu „interakcji projektowanej” (designed interaction) na rzecz „interakcji negocjowanej” (negotiated interaction), która dostosowuje się do potrzeb użytkownika, zamiast wymuszać adaptację do sztywnych modeli zaprojektowanych przez twórców. Obecna asymetria w projektowaniu interakcji przyznaje projektantom nadmierną władzę nad życiem użytkowników, co stanowi jeden z fundamentalnych problemów współczesnych interfejsów i może się pogłębiać w miarę, jak graficzne interfejsy użytkownika ustępują rozwiązaniom rozszerzonym (wearable, AR/VR itd.). Należy odrzucić mit cyberprzestrzeni jako bezcielesnego „wszędzie” oddzielonego od fizycznej rzeczywistości. Doświadczenia cyfrowe są zawsze zakotwiczone materialnie: w infrastrukturze konsumującej energię, w ciałach użytkowników, w nierównym dostępie. Projektowanie cyfrowe jest więc zawsze aktywnością polityczną, uwikłaną w konkretne ciała, konteksty i struktury władzy.

4. Stawiaj na wspólnotowość i decentralizację wiedzy

Systemy cyfrowe powinny opierać się na zdecentralizowanych modelach – społeczności, nie korporacje, posiadają dane i zarządzają nimi oraz algorytmami. Przykłady: platformy kooperatywne (na przykład Mastodon, Resonate), otwarte oprogramowanie, zdecentralizowane protokoły

(ActivityPub, IPFS) i wspólnotowo zarządzane bazy wiedzy. Projektowanie partycypacyjne to współdecydowanie społeczności o funkcjach i zasadach systemu na każdym etapie – od koncepcji po utrzymanie. Suwerenność cyfrowa oznacza lokalną kontrolę nad infrastrukturą: gdzie są przechowywane dane, kto ma dostęp, na jakich warunkach i jak długo. Infrastruktura powinna minimalizować wpływ środowiskowy (efektywność energetyczna, dłuższy cykl życia sprzętu, prawo do naprawy) i służyć dobru publicznemu – wspierać edukację, przestrzenie wspólne i dostęp dla wykluczonych, przeciwdziałać cyfrowej feudalizacji wiedzy.

5. Dbaj o regeneratywność i zieloność projektowanych rozwiązań

Projektowanie cyfrowe powinno minimalizować szkody środowiskowe i wspierać regenerację ekosystemów. Wymaga to całościowego podejścia do cyklu życia, od energooszczędnych algorytmów, przez naprawialny sprzęt, po odpowiedzialne wygaszanie systemów, obejmujące migrację danych i demontaż infrastruktury. Koszty środowiskowe muszą stać się transparentne i jawne: trenowanie dużych modeli AI zużywa tyle energii co setki domów rocznie, serwerownie wymagają ogromnych ilości wody, a wydobycie metali do chipów niszczy ekosystemy. Te koszty należy minimalizować poprzez optymalizację modeli, wybór odnawialnych źródeł energii i świadomych dostawców infrastruktury.

Ślad środowiskowy powinien być równie istotny jak wydajność czy bezpieczeństwo na poszczególnych etapach projektowania, od wyboru architektury po polityki przechowywania danych. Technologia może wspierać cele środowiskowe, jednak bez celowej i systemowej zmiany priorytetów, od wzrostu do dobrostanu planetarnego, innowacje mogą pogłębiać problemy, zamiast je rozwiązywać.

6. Materializuj wizje przyszłości: przechodź od spekulacji do implementacji

Projektowanie cyfrowe nie może poprzestać na deklaracjach, musi tworzyć działające alternatywy. Prototypowanie nigdy nie było tak łatwe – obywatele samodzielnie tworzą rozwiązania w postaci civic tech, platform kooperatywnych czy zdecentralizowanych protokołów, których realizację państwowe instytucje oszacowały na lata i miliony. Przyszłość to kolektywna praca w sieciach otwartej współpracy. Potrzebne są nie tylko koncepcje, ale i materialne (infra)struktury ich realizacji: instytucje takie jak kooperatywy platformowe, technologie w postaci protokołów federacyjnych oraz praktyki uwzględniające na przykład licencje copyleft i współzarządzanie. Nowe, generatywne projektowanie pozwala testować, jak przekształcać systemy komunikacji, edukacji i zarządzania wiedzą, tak by były bardziej dostępne i sprawiedliwe. Mastodon to nie tylko „Twitter bez reklam”, to manifest federacyjnej przyszłości internetu. Civic tech to nie „digitalizacja usług”, ale wyobrażenie sobie na nowo możliwych relacji obywatel – państwo.

Podsumowanie

Przegląd wybranych manifestów ujawnia przesunięcie – od modernistycznej pewności co do możliwości kształtowania przyszłości – ku bardziej refleksyjnej postawie. Projektowanie przedstawiane jest jako krytyczna interwencja obejmująca systemowe myślenie, holistyczną ocenę skutków i odpowiedzialność za pełen cykl życia rozwiązań. Kluczowym wyzwaniem pozostaje przepaść między deklaracjami a możliwościami strukturalnymi. Należy też przyglądać się proponowanym metodom realizacji. Na przykład sprawiedliwość cyfrowa i włączenie interesariuszy stały się centralnymi kategoriami dyskursu, jednak – jak zauważa informatyczka Shaowen Bardzell, autentyczna inkluzywność wymaga redystrybucji zasobów i kompetencji, nie tylko reprezentacji w konsultacjach. Podobnie jest z postulatami wspólnotowości, decentralizacji czy cyfrowej suwerenności – wciąż piętrzą się przed nami bariery związane z nierówną dystrybucją kompetencji technicznych czy czasu, by je zdobywać. Dlatego dostęp do alternatywnych rozwiązań, takich jak platformy federacyjne, często pozostaje ograniczony do uprzywilejowanych grup. Co interesujące, rzadko pojawia się aspekt estetyczny, a to może wskazywać na przekonanie, że ta warstwa nie wymaga już ingerencji. Według Camerona Tonkinwise’a, współautora koncepcji transition design, współczesne myślenie projektowe marginalizuje kwestie stylu, podczas gdy decyzje estetyczne są głęboko uwikłane w reprodukcję struktur klasowych¹⁴.

Manifest w erze cyfrowej staje się sygnałem aspiracji etycznych i próbą przeformułowania zawodowej tożsamości. Pytanie o to, czyje interesy faktycznie materializuje – czy perspektywy wykluczonych grup, czy legitymizację lub utrzymanie pozycji klasy kreatywnej – pozostaje aktualne. Kluczowe wydaje się poszukiwanie dróg przejścia od abstrakcyjnych deklaracji do precyzyjnej identyfikacji struktur władzy oraz własnej roli w ich reprodukcji (istnieje coraz więcej rozwiązań pokazujących, że takie poszukiwania są możliwe i można je przekładać na działające prototypy). Tonkinwise wskazuje też, że należy odbudować znaczenie teorii projektowania, nadwątlonej przez lata opierania się na teorio-praktycznych metodykach design thinking, jako narzędzia krytycznej refleksji, które pomaga przewidywać długoterminowe konsekwencje i świadomie pozycjonować się wobec dominujących logik systemowych¹⁵.

Manifesty analizowane w artykule [data dostępu: 3.11.2025]:

#ACCELERATE Manifesto, <https://syntheticedifice.wordpress.com/> →

A Plastic Planet, <https://aplasticplanet.com/> →

Acts of Emergency, <https://actsofemergency.com/> →

African Life -Centric Design, <https://africanlifecentricdesign.com/> →

A -to -Z Manifesto, with another manifesto, <https://atozmanifesto.com/> →

Circular Design Guidelines, <https://circulardesignguide.com/> →
Cyber Humanities Manifesto, <https://cyberhumanities.com/> →
Design Declares, <https://designdeclares.com/> →
Design + Journalism Manifesto, <https://designjournalism.com/> →
Ethics by Design for AI, <https://ethicsbydesign.com/> →
Hack Care Manifesto, <https://hackcare.com/> →
Manifesto for Design, <https://manifestofordesign.com/> →
Open Internet of Things Assembly, <https://openiotassembly.com/> →
Para-Real Manifesto, <https://parareal.com/> →
Solarpunk Manifesto, <https://solarpunk.net/> →
SinoThingism Manifesto, <https://sinothingism.com/> →
Sustainable Design Manifesto, <https://sustainabledesign.org/> →
The Design We Can't See, <https://thedesigntwecantsee.com/> →
The Techno-Optimist Manifesto, <https://a16z.com/the-techno-optimist-manifesto/> →

Przypisy

1. *Planetary Civics and Regenerative Futures: Patricia Piccinini and Rosi Braidotti in Conversation*, YouTube, [youtube.com/live/ZQtyehLLkE4](https://www.youtube.com/live/ZQtyehLLkE4) [data dostępu: 30.10.2025].
2. K. Crawford, *Atlas of AI*, Yale University Press, 2021, s. 45.
3. M. Beltran, *Japanese Convenience Stores Are Hiring Robots Run by Workers in the Philippines*, 20.10.2025, Rest of World, <https://restofworld.org/2025/philippines-offshoring-automation-tech-jobs/> [data dostępu: 30.10.2025].
4. K. Crawford, *Atlas of AI*, dz. cyt., s. 44.
5. J. Hanna, *The Manifesto Handbook. 95 Theses on and Incendiary Form*, Zero Books, 2019, s. 8.
6. Tamże, s. 52.
7. A. Vidler, *From Manifesto to Discourse*, w: *After the Manifesto*, ed. C. Buckley, www.arch.columbia.edu/books/reader/16-after-the-manifesto#reader-anchor-1 [data dostępu: 3.11.2025].
8. M. Puchner, *Poetry of the Revolution: Marx, Manifestos, and The Avant-Gardes*, Princeton University Press, 2006, s. 2.
9. *After the Manifesto*, dz. cyt. [data dostępu: 3.11.2025].
10. M. Wilkowski, *Google Ngram Viewer. Jak bezpiecznie przeglądać miliony książek?*, 17.3.2024, Wprowadzenie do humanistyki cyfrowej, <https://humanistyka.dev/lessons/google-ngram-viewer-wprowadzenie/> [data dostępu: 3.11.2025].

11. M. Puchner, *Poetry of the Revolution: Marx, Manifestos, and The Avant-Gardes*, Princeton University Press, 2006, s. 2.
12. Polskie tłumaczenia różnych odsłon manifestu można znaleźć w książce: *Widzieć / Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, red. J. Mrowczyk, P. Dębowski, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011 (wyd. 2 2015).
13. *The Copenhagen Letter*, 2017.
14. C. Tonkinwise, *Design for Transitions – from and to what?*, „Design Philosophy Papers” 2015, vol. 13, no. 1.
15. Tamże.

Bibliografia

1. *After the Manifesto*, ed. C. Buckley, www.arch.columbia.edu/books/reader/16-after-the-manifesto#reader-anchor-1 [data dostępu: 3.11.2025].
2. K. Crawford, *Atlas of AI*, Yale University Press, 2021.
3. J. Hanna, *The Manifesto Handbook. 95 Theses on and Incendiary Form*, Zero Books, 2019.
4. M. Puchner, *Poetry of the Revolution: Marx, Manifestos, and The Avant-Gardes*, Princeton University Press, 2006.
5. C. Tonkinwise, *Design for Transitions – from and to what?*, „Design Philosophy Papers” 2015, vol. 13, no. 1.

Abstrakt

Contemporary technological discourses oscillate between utopian visions of progress and dystopian prognosis of decline, situating us in a paradoxical space “between” – as determined by Rosi Braidotti – the fourth industrial revolution and the sixth extinction. New technological developments are increasingly accompanied by manifestos – do they serve the same function as the 20th-century avant-garde proclamations? This article seeks to retrace how technological manifestos shape future narratives, and identify discrepancies between declared intentions behind innovations and their actual social-and-ecological consequences. By means of critical analysis of programmatic texts – from Dieter Rams’ *Ten Principles for Good Design*, through Dunne&Raby’s *A/B Manifesto*, *Design Justice Network Principles*, *First Things First Manifesto* (1964/2000), *The Critical Engineering Manifesto*, to the most recent *Regenerative Design Manifesto* – the article studies the evolution of technological imaginariums and their influence on design practices. It also attempts to identify in the analysed manifestos elements of new technology design models, accounting for epistemic justice principles and regenerativity, beyond the anthropocentric paradigms of control and optimisation.

The text expands a paper given at the conference *Eden Pop’up: Secrets and Symbols* at the Academy of Tarnów on 20 March 2025.

Keywords: design education, manifestos, experiments, innovations, design doing

Artykuł dostępny online:

<https://formy.xyz/en/artikul/w-poszukiwaniu-sprawczosci-manifesty-techniczne-i-projektowe-a-rzeczywistosc/>

dostęp: 03.01.2026

4 W poszukiwaniu sprawczości. Techniczne i projektowe manifesty a rzeczywistość

Abstract EN

Współczesne dyskursy technologiczne oscylują między utopijnymi wizjami postępu a dystopijnymi prognozami upadku, sytuując nas w paradoksalnej przestrzeni „pomiędzy” – jak określa to Rosi Braidotti – czwartą rewolucją przemysłową a szóstym wymieraniem. Nowym propozycjom technologicznym coraz częściej towarzyszą manifesty – czy jednak pełnią tę samą funkcję co awangardowe proklamacje XX wieku? Celem artykułu jest prześledzenie, w jaki sposób manifesty technologiczne kształtują narracje o przyszłości, oraz zidentyfikowanie rozbieżności między deklarowanymi intencjami innowacji a ich rzeczywistymi konsekwencjami społeczno - ekologicznymi. Poprzez krytyczną analizę tekstów programowych – od *Ten Principles for Good Design* Dietera Ramsa, przez *A/B Manifesto* Dunne’a i Raby, *Design Justice Network Principles*, *First Things First Manifesto* (1964/2000), *The Critical Engineering Manifesto*, po najnowszy *Regenerative Design Manifesto* – artykuł bada ewolucję technologicznych imaginariów i ich wpływ na praktyki projektowe. Podejmuje też próbę zidentyfikowania w analizowanych manifestach elementów nowych modeli projektowania technologii, uwzględniających zasady sprawiedliwości epistemicznej i regeneratywności, wykraczających poza antropocentryczne paradygmaty kontroli i optymalizacji.

Tekst jest rozwinięciem referatu wygłoszonego podczas konferencji Eden Pop’up: *Sekrety i Symbole* w Akademii Tarnowskiej 20 marca 2025 roku.