

Ewa Łukaszyk

Ergonomia kultury. O zasięgu idei metadesignu

Jakkolwiek człowiek projektuje od najdawniejszych czasów, design jako szczególne rozumienie projektowania – poparte namysłem refleksyjnym, mieszczącym się w pewnym nurcie i opartym na określonych założeniach – można z dużym prawdopodobieństwem powiązać z Bauhausem i Walterem Gropiusem, a więc tym samym ściśle usytuować w czasie i w historii kultury. Design rysuje się jako jeden z istotnych elementów moderny i stanowi odzwierciedlenie jej wyróżników jako jedna z nowoczesnych utopii, odbijająca totalizujący styl myślenia, charakterystyczny dla formacji mentalnej nowoczesności. U podwalin idei designu leży fascynacja masową produkcją i umasowieniem życia w ogóle. Design dąży do projektu kompleksowego; jego punktem granicznym i zarazem ideałem jest świadome, przemyślane ukształtowanie całego otoczenia wytwarzanego i modelowanego przez człowieka. W pewnym sensie, nigdzie indziej nowoczesne dążenie do stworzenia totalnego dzieła sztuki nie znajduje pełniejszej realizacji jak właśnie w designie.

I nigdzie indziej nie można uchwycić z równą wyrazistością, jak bardzo ponowoczesność jest w gruncie rzeczy hipernowoczesnością, próbą spotęgowania lub doprowadzenia do ostatecznych konsekwencji założeń nowoczesnych. Ponowoczesne losy myślenia o designie stanowią dobry przykład pozornego zerwania i zarazem głębokiej ciągłości, jaka charakteryzuje oba stadia kultury. Z jednej strony, mogłoby się wydawać, że ten właśnie totalizujący duch nowoczesności jest czymś, od czego ponowoczesność się odżegnuje. Co prawda w aktualnym świecie przedmiot designerski stał się, przynajmniej w potocznym rozumieniu, synonimem luksusu, przeciwieństwem umasowienia, które tymczasem potoczyło się swoim torem. Dziś jednak design jako idea mógłby być postrzegany jako coś, co stoi w sprzeczności z epoką, co wymusza radykalne zerwanie. Wyłania się więc potrzeba „postmodernizacji” designu. I w rzeczy samej, w ostatnich dziesięcioleciach coraz częściej przewija się i coraz bardziej napęlnia treścią pojęcie metadesignu jako przekroczenia designu – wytworu nowoczesności.

Metadesign, w znaczeniu namysłu nad samym projektowaniem, jako „projektowanie projektowania” wyłonił się po raz pierwszy około 1963 roku w ujęciu Andriesa Van Oncka, jako podjęcie inspiracji rodzących się na gruncie nauk matematyczno-przyrodniczych, a konkretnie: nowych nauk o złożoności. W szerszym rozumieniu, wyłonił się więc w tym samym klimacie, jaki zrodził tezę C.P. Snowa o dwóch

niekomunikujących się między sobą kulturach (naukowej i humanistycznej)¹ oraz apel o ich scalenie. Dopiero począwszy od lat 80., pojęcie metadesignu zaczęło stopniowo nabierać pełni znaczenia, w jakim funkcjonuje obecnie, odnoszonego do kilku różnych dyscyplin, to znaczy zarówno bezpośrednio do praktyki projektowania, jak też do sztuki i do teorii kultury. Jak zwykle bywa w wypadku zjawisk nowatorskich, wokół ścisłego znaczenia metadesignu toczy się spór, a nowe realizacje kojarzone przez samych twórców z tym pojęciem nieustannie to znaczenie modyfikują. Roboczo można jednak uznać, że istotą metadesignu jest projektowanie oparte na myśleniu o dynamice relacji. W ujęciu Elisy Giaccardi: „rozwój pojęcia metadesignu może być ujęty jako krytyczne i refleksyjne myślenie o granicach i celach designu, odnoszących się do radzenia sobie ze złożonością naturalnej interakcji ludzkiej, jakie umożliwia technologia. Metadesign stara się przekształcić tę złożoność w szansę dla nowych form twórczości i życia społecznego”².

Na wzór dawnego, Duchampowskiego pytania: „Co jeszcze może być sztuką?” pojawiło się nowe: „Co jeszcze może być projektowaniem?”. Z całą pewnością dochodzi tu do przekroczenia myślenia o przedmiocie użytkowym jako o obiekcie materialnym, jako o rzeczy, co stanowi skądinąd naturalną konsekwencję konceptualizmu. Z drugiej strony, mająca tu kluczowe znaczenie idea interakcji, w pewnym sensie wyabstrahowana z przedmiotu, jest konsekwencją myślenia o użytkowaniu jako o załączkowej formie relacji nieożywionego obiektu z żywym człowiekiem. Zmienił się wszakże sposób postrzegania funkcji. Metadesign odkrywa nowe, na przykład emocjonalne wymiary funkcjonalności; stara się twórczo interweniować w obszarach życia wewnętrznego, odpowiadając na podstawowe potrzeby socjalizacyjne człowieka. W pewnym sensie można więc powiedzieć, że metadesign jest designem, powracającym okrężną i powikłaną ścieżką na właściwe obszary sztuki, od której został oddzielony u początków nowożytności jako „rzemiosło” przeciwstawione nieużytkowym „sztukom czystym”, utożsamionym z malarstwem czy rzeźbą. Scalenie dyscyplin tworzenia opiera się w gruncie rzeczy na rozszerzeniu pojęcia użyteczności: jeśli mówimy o zaspokojeniu potrzeb wewnętrznych, nic nie jest już „sztuką czystą”, ponieważ wszystko apeluje i odsyła do emocjonalnego wymiaru człowieczeństwa. Różnica między „obiektem do oglądania” a „obiektem do używania” traci rację bytu. Przestrzeń tradycyjnego muzeum sztuki czy galerii, gdzie wytwór metadesignu może ostatecznie znaleźć swoje miejsce, staje się jedną z publicznych przestrzeni użytkowych, podporządkowanych nowo przyjętemu rozumieniu funkcjonalności, która wychodzi naprzeciw wielorakim potrzebom socjalizacyjnym człowieka.

¹ C. P. Snow, *The Two Cultures and the Scientific Revolution*, wykład wygłoszony w Cambridge w 1959 roku, rozwinięty do ostatecznej postaci w *The Two Cultures: And a Second Look: An Expanded Version of The Two Cultures and the Scientific Revolution*, Cambridge 1964.

² E. Giaccardi, *Metadesign as an Emergent Design Culture*, „Leonardo” 4(38)/2005, s. 343.

Metadesign obiera za cel projektowanie układów dynamicznych, zawierających możliwości niemal nieskończonego rozwoju, przebiegającego według ścieżek wyznaczonych w inicjalnym projekcie przez „nasiona” (*seeds*), modyfikowanych i samomodyfikujących się w toku interakcji. Chodzi tu o coś więcej niż o prostą interakcję przedmiotu z użytkownikiem, zaplanowaną i zawartą implícite w „stopniach swobody”, „wprojektowanych” w dostarczony człowiekowi wytwór. Metadesign stawia sobie za cel uruchomienie ko-kreacji, swoiste „wycofanie się” projektanta z nadania ostatecznego kształtu, wezwanie użytkownika do współdziałania na równi z „nieobecny” designerem. To „rozmycie” projektowania, sprowadzenie go do wyznaczenia podstawowych założeń samoorganizującego się systemu stanowi pewnego rodzaju spełnienie nowoczesnego marzenia o demokratyzacji sztuki, i to nie tylko w postaci powszechnego dostępu do obcowania z jej wytworem, ale także powszechnego dostępu do współuczestnictwa w działalności kreatywnej.

Metadesign przesuwa jeszcze dalej granice totalności, wprowadzając coraz więcej elementów w obręb świata projektowanego, co wydaje się wykonalne przy uwzględnieniu nowych możliwości, na przykład biotechnologicznych. Stawia to wyzwanie projektowania organizmu, myślenia o całościach dynamicznych. W kręgu zainteresowania metadesignu pojawia się wszakże nie tyle organizm rozumiany jako twór biologiczny – przedmiotem dyskusji nie są tu wyłącznie możliwości inżynierii genetycznej, będące przecież nadal w ogromnej mierze sprawą przyszłości, lecz także pojęcie ko-ewolucji, zjawisk adaptacji człowieka do własnych wytworów³. Biolog Humberto Maturana, który biorąc za punkt wyjścia własną dyscyplinę, wypowiada się sceptycznie na temat tego, na ile realny może być metadesign rozumiany jako projektowanie żywych organizmów czy sterowanie naturalną ewolucją, ponownie kieruje refleksję dotyczącą metadesignu w stronę kwestii kształtowania interakcji⁴. Równie wielkie, być może nawet donioślejsze wyzwanie stanowi więc namysł nad projektowaniem rzeczywistości społecznej. Istnieje zatem bliskie pokrewieństwo pomiędzy ideą i praktyką metadesignu a takimi koncepcjami, jak między innymi teoria systemów społecznych Niklasa Luhmanna⁵.

Ośrodkiem uwagi „antropodesignera” i przedmiotem namysłu projektanckiego staje się zatem między innymi świat emocjonalny człowieka i tworzone przez niego relacje. Mogłoby się wydawać, że tak sformułowany projekt może wzbudzać dreszczyk niepokoju, grożąc zatraceniem resztek wartości tak wysoko cenionej – bo narażonej

³ Doskonałym ujęciem tych idei jest artykuł Elisy Ghiaccardi i Gerharda Fishera, *Creativity and Evolution: A Metadesign Perspective*, <http://13d.cs.colorado.edu/~gerhard/papers/ead06.pdf> (23.10.2011).

⁴ H. Maturana, *Metadesign*, http://www.inteco.cl/articulos/006/texto_ing.htm (23.10.2011).

⁵ Interesujące naświetlenie związków pomiędzy myślą przyrodniczą i socjologiczną można znaleźć w: H.U. Gumbrecht, H.R. Maturana, B. Poerksen, *Humberto R. Maturana and Francisco J. Varela on Science and the Humanities: The Poerksen Interviews*, „Journal of Aesthetic Education” 1(40)/2006, s. 22–53.

na zanik w ponowoczesnym świecie – jak spontaniczność. Wydaje się, że metadesign przedziera się ku ostatniej redukcji natury w obrębie samego człowieka, próbuje wyrugować ją, dopełniając nowoczesnego marzenia o całkowitej estetyzacji człowieka i życia, rodem z powieści Jorisa-Karla Huysmansa *Na wspak*, w której cała egzystencja Des Esseintes miała podlegać przemianie w dzieło sztuki. Ergon, by ustanowić tu luźne nawiązanie do myśli Jacquesa Derridy, miał przewyciężyć parergon, swoje naturalne ograniczenie, i rozlać się w niezliczonych aspektach życia, od kuchni aż po wymiar erotyczny. Dla Des Esseintes samo życie miało stać się sztuką (i odniósł on, jak wiadomo, porażkę w realizacji tego zamysłu), jednakże środki wyobrażone w wizji nowoczesnej wydają się naiwne w porównaniu z tym, jak głęboko pragnie sięgać epoka aktualna.

Koncepcja wielokierunkowego metadesignu wpisuje się w kontekst nowych utopii, takich jak choćby idea transhumanizmu, optymalizacji człowieka, pokrewna wobec dawnych utopii modernistycznych, brzemiennej ideą „nowego człowieka”. One również skończyły się tragiczną porażką. Nowe myślenie pojawia się jednak już w głęboko odmiennej sytuacji, na gruzach dawnych pomysłów i wobec pamięci o koszarach, do jakich doprowadziły dawne idee „racjonalizacji człowieka”. Nadzieja wiąże się teraz z przełamaniem wymiarów totalizacji, podejrzanych o odpowiedzialność za fiasco modernistycznego „projektowania rzeczywistości”. Metadesign funkcjonuje w warunkach pluralizmu, jaki stał się słowem kluczem nowej epoki, i jest nastawiony na eksplorację potencjału wielości.

Pluralizm w projektowaniu funkcjonuje jako swego rodzaju bufor, pozwalający na minimalizację konsekwencji błędnego rozwiązania. Wielość „nasion”, przeznaczonych do samoistnego rozwoju, jest próbą naśladowania mechanizmu ewolucji naturalnej, zawierającej paradygmat rozmnożenia drobnych różnic i autonomicznej eliminacji nie dość dobrych wariantów. Ten „darwinowski” wątek metadesignu to kolejny dowód na to, jak głęboko nowe koncepcje są zakorzenione w myśleniu nowoczesnym, z którego wyrastają i którego kontynuację w gruncie rzeczy stanowią. Czy zatem metadesign w pewnym sensie wypływa z nauki, która przecież w ramach formacji ponowoczesnej zostaje zakwestionowana? I tak, i nie. Metadesign może być przeciwstawiany nauce, będącej zasadniczo formą opisu świata, ze względu na swój normatywny charakter. Metadesign pragnie kształtować tam, gdzie nauka stawia sobie wyłącznie zadanie badania tego, co jest, działającego się i działającego w taki sposób, w jaki się dzieje i działa. I raz jeszcze mamy sprzeczność założeń widoczną na powierzchni, a jedność i wynikanie na głębokim poziomie. Istnieje przecież głęboki związek między uchwyceniem zasadniczych prawideł, rządzących dynamiczną rzeczywistością, a modelowaniem tej dynamiki.

Metadesign jako namysł nad możliwością optymalizacji układów naturalnych budzi wiele i dawnych, i nowoczesnych lęków, wiążących się z obawą przed błęda-

mi „ucznią czarnoksiężnika”, konsekwencjami uruchomienia procesów, które nie są do końca poznane, a więc mogą łatwo wymknąć się spod kontroli. Ponowoczesne myślenie o projektowaniu jest jednak dalekie od wycofania się z postawionego wyzwania; przeciwnie, zmierza do podjęcia i oswojenia ryzyka wiążącego się z kreowaniem samorozwijających się układów dynamicznych. Odzwierciedla to ogólniejszą sytuację światopoglądową, określoną konceptualizacją miejsca człowieka w świecie oraz otwierających się przed nim perspektyw poznania i działania. Podstawowym argumentem za metadesignem jest najprawdopodobniej przeświadczenie, że na obecnym etapie z dzieła organizowania świata nie sposób się już wycofać. Raz jeszcze widoczne jest tutaj poczucie ciągłości – tym razem negatywnej – pomiędzy nowoczesnością a ponowoczesnością jako próbą uporania się z jej dziedzictwem. Za późno, aby to dziedzictwo odrzucić; świat został nieodwołalnie wytracony z swojej naturalnej równowagi; nie ma powrotu do stanów naturalnych i archaicznych. Jednak akceptacja projektowania jako działalności totalnej, wyznaczającej zasadniczy modus istnienia człowieka w świecie, jest w pewnym sensie powrotem trudnego optymizmu. Metadesign w swoim wymiarze światopoglądowym opiera się na wierze w rozumowe predyspozycje człowieka i zasadniczą możliwość znajdowania rozwiązań. Paradoksalnie, stanowi to pewnego rodzaju powrót do przednowoczesnego stanu kultury, do pierwszego renesansu jako momentu afirmacji antropocentrycznego optymizmu. To właśnie wówczas wyłoniła się po raz pierwszy idea ko-kreacji, rozumiana tymczasem jako partnerstwo człowieka i Boga w dziele stworzenia. W pierwszym, Leonardowskim renesansie istniała też zasadnicza jedność sztuki i nauki, oparta na wierze w możliwość poznania przez ogląd i w dowodową wartość naoczności. Ale istniała też ścieżka komplementarna, neoplatońska, traktująca świat jako złożoną iluzję. Została więc otwarta debata nad „usytuowaniem prawdy” – z jednej strony: założenie empiryczne, z drugiej: pogląd głoszący, że rzeczywistość fizykalna jest tylko złudzeniem luźno powiązanim z prawdą, leżącą zasadniczo poza światem. Ten podwójny fundament doprowadził w dalszej perspektywie do rozejścia się dróg nauki i sztuki. Nauka zajęła się opisem świata empirycznego, sztuka – paradoksalnie – podążyła w wielu swych poszukiwaniach za założeniem Platona, który skądinąd nią przecież pogardzał, w kierunku idealistycznym, czego kulminacją był w pewnym sensie XIX-wieczny symbolizm i jego późniejsze konsekwencje. Chodziło więc o eksplorację prawdy odzwierciedlonej wprawdzie w świecie, jednakże zasadniczo mieszczącej się poza światem. Sztuka zmierzała do wizualizacji wglądu, wiedzy intuicyjnej dotyczącej „ukrytej zasady rzeczywistości”. Siłą rzeczy afirmowała więc coraz dobitniej swój antynaukowy charakter.

Ponowoczesność przyniosła jednak zmianę konturów tej sytuacji, wnosząc, z jednej strony, zakwestionowanie wartości nauki jako opisu obiektywnego, z drugiej – powrót do swoiście rozumianej „funkcjonalności” sztuki, kryjącego się w niej potencjału studiowania rzeczywistości. Jednym z zasadniczych pytań, jakie stawia sobie

ponowoczesność, będąca pod wieloma względami epoką wielkiego kryzysu kultury, rozbicia się o aporie, wynikające z rozlicznych klęsk nowoczesności, jest ustawicznie ponawiane pytanie o możliwość „pomyślenia inaczej”. Za jedną z obiecujących ścieżek uznano paralogię jako próbę wydostania się z dotychczasowych kolein myślenia, ustanowionych przez podstawowe opozycje pojęciowe. Prowadzi to do zakwestionowania języka jako narzędzia uchwycenia świata, skoro wszystko, co można powiedzieć, jest w pewien sposób ograniczone przez język jako skończone narzędzie opisu. Stąd też pokusa wyjścia z „więzienia języka” przez podjęcie wizualności jako alternatywnego modusu myślenia, pozwalającego na przełamanie ograniczeń zdeterminowanych przez język konceptualizacji. Dobrym przykładem mogłyby tu być „diagramy” kanadyjskiego artysty Marca Ngui, ilustrujące *Mille plateaux* Gillesa Deleuze’a i Feliksa Guattariego⁶, jakkolwiek określenie „ilustracje” jest tu w gruncie rzeczy nieadekwatne, ponieważ sugeruje wtórność obrazu w stosunku do dyskursywnie wyłożonej filozofii. Tymczasem, abstrahując od rzeczywistej kolejności pojawienia się, logika związku dyskursu i obrazu może mieć zupełnie inny charakter: wizualny szkic wyprzedza filozofię, której werbalizacja mogłaby w ostatecznym rozrachunku okazać się jedynie ustępstwem wobec tradycji. Chodzi o stworzenie (zaprojektowanie) „wizualnej maszyny myślenia”.

Skoro to właśnie środki wizualne pozwalają na uchwycenie paralogii, sztuka zyskuje nową wartość jako parafilozoficzna forma myślenia. Nie chodzi tu już o konstruktywizm, budowanie za pomocą czystych środków plastycznych pewnych tworów (takich jak obrazy i rzeźby), które mają przemawiać wyłącznie na temat czystych jakości plastycznych, pozostając w obrębie wysokiej abstrakcji surowego doznania. Pojawia się aspiracja nowego odniesienia do rzeczywistości, sprawienia, by środki wizualne nadal przemawiały na wysokim poziomie abstrakcji, mówiły jednak o czymś, co znajduje specyficzny rodzaj przełożenia na rzeczywistość, tworzyły funkcjonalne systemy myślenia, działające (sprawdzające się) w rzeczywistości. Chodzi więc o nowy wymiar funkcjonalności: paralogiczny, znakowy system operacyjny umożliwiłby pomyślenie tego, co nigdy przedtem nie pomyślane – choćby tylko dzięki temu, że wizualność dopuszcza symultaniczność, nie pozostaje uwięziona w linearnym przebiegu werbalizacji, która z samej swej natury wymusza redukcję złożoności do tego, co da się zawrzeć w pojedynczym ciągu argumentacyjnym. Filozofia jako metadyskurs zbliża się do metaprojektowania, próbując stworzyć nie dzieło (ergon), lecz określone warunki skutecznego działania (ergonomikę).

Współczesna sztuka staje się coraz bardziej parafilozoficzną formą myślenia, docho-
dzenia i komentowania ukrytych zasad rzeczywistości. Coraz rzadziej mamy do czy-

⁶ Por. *Thousand Plateaus*, <http://www.bumblenut.com/drawing/art/plateaus/index.shtml> (23.10.2011).

nienia z dziełem (obrazem czy rzeźbą), mającym być celem samym w sobie, bytem paralelnym w stosunku do rzeczywistości, jakie zaistniało w kulminacyjnym momencie awangardy, tworem spoza świata, powołującym do istnienia osobną przestrzeń duchowego i emocjonalnego bytowania człowieka. Dochodzi do odbudowy rozumienia sztuki jako eksploracji zasady rzeczywistości, co w konsekwencji prowadzi do prymatu idei metadesignu już nie jako tworzenia obok rzeczywistości, ale w jej obrębie – a więc uruchamiania mechanizmów samoorganizacji, jakie rządzą samą rzeczywistością i jakie w konsekwencji mogą na rzeczywistość efektywnie wpływać. W tym sensie metadesign staje się punktem zbornym kultury.

Bez wątplenia marzenie artysty o zdolności do efektywnego przekształcania świata było złotym snem nowoczesności, który nigdy się nie ziścił. Nowoczesny artysta nigdy nie stał się inżynierem społeczeństwa. Jednakże ta sama aspiracja jest nadal obecna; znajduje swoje przedłużenie w redefinicji związku między artystą a jego kontekstem. Modernistyczny głos wieszczą z wyżyn staje się w ponowoczesnych założeniach epicentrum rzeczywistości społecznej, dynamicznym ośrodkiem uruchamiającym optymalizującą zmianę, która dokonuje się na zasadach ko-kreacji. Pojawia się więc kuszące wyzwanie zaprojektowania kultury jako funkcjonalnej całości, i co więcej, przekształcenia jej w efektywny system samoopimalizujący się. W pewnym sensie jest bowiem tragicznym paradoksem, że kultura jako nadrzędna całość, jako system symboliczny, jest „naturalna”; nie poddaje się świadomemu kształtowaniu przez człowieka, który może operować jedynie w ramach wyznaczonych mu przez system kulturowy, ingerując co najwyżej w poszczególne mikrosystemy, takie jak: normy estetyczne, kryteria dobrego smaku, wyznaczniki gatunkowe dzieła. Tymczasem kultura jako całość, by posłużyć się metaforą przewijającą się u George’a Orwella, jest wielorybem, w którego brzuchu znajduje się tworzący człowiek. Pytanie o możliwość wyjścia z brzucha wieloryba choćby po to, aby przez chwilę spojrzeć na niego z zewnątrz, rozeznac jego kontury, pozostawało długo bez odpowiedzi. Tak należałoby rozumieć zadanie intelektualisty i twórcy, ale czy jest ono możliwe do spełnienia? Koniec końców kultura opiera się twórczej interwencji; jej zasadnicze mechanizmy nie poddają się zmianie, jaką pragnęli wprowadzić ludzie nowoczesności. Wydawało się, że nie da się jej skorygować.

Kultura jako całość znajduje się w stanie równowagi dynamicznej pomiędzy ciągłością a zmianą, przy czym ten pierwszy czynnik zdaje się dominować. Jest znacznie bardziej zachowawcza niż innowacyjna; zachodzące w niej zmiany są wynikiem drobnych modyfikacji. Można przypuszczać, że ma to znaczenie przystosowawcze: powtórzenie jest stosunkowo bezpieczne, wprowadzanie wariantów wnosi trudne do oszacowania ryzyko. Bez popadania w przesadny darwinizm można byłoby uznać kultury za twory przystosowane do życia w niezmiennym środowisku. Tymczasem jednak to właśnie przyspieszenie nowoczesnego i ponowoczesnego świata jest czynnikiem, wytrącającym kultury z właściwego im sposobu bytowania, i w wielu wypad-

kach to wytrącenie jest śmiertelnym zagrożeniem. Wydaje się więc, że wkroczenie na drogę projektancką, myśl o uruchomieniu mechanizmów samoopptymalizacji, które w „naturalnych” kulturach nie działają wystarczająco efektywnie, jest nieuniknione. Kultury stały się za ciasne, uciążliwe dla swoich użytkowników. A więc skoro i tak nie udaje się już dłużej żyć ani przez powtórzenie, proste odegranie przekazanych przez tradycję rytuałów, ani przez drobną modyfikację tego, co zastane, wówczas z całą ostrością wyłania się potrzeba ingerencji, metaprojektu. W tym sensie meta-design zaczyna się rysować jako pewnego rodzaju wybór światopoglądowy, wyznaczający sposób integracji dziedzin kultury, które w wyniku przemian nowożytnych i nowoczesnych znalazły się w sytuacji rozdzielania: sztuki, nauki, życia. ■