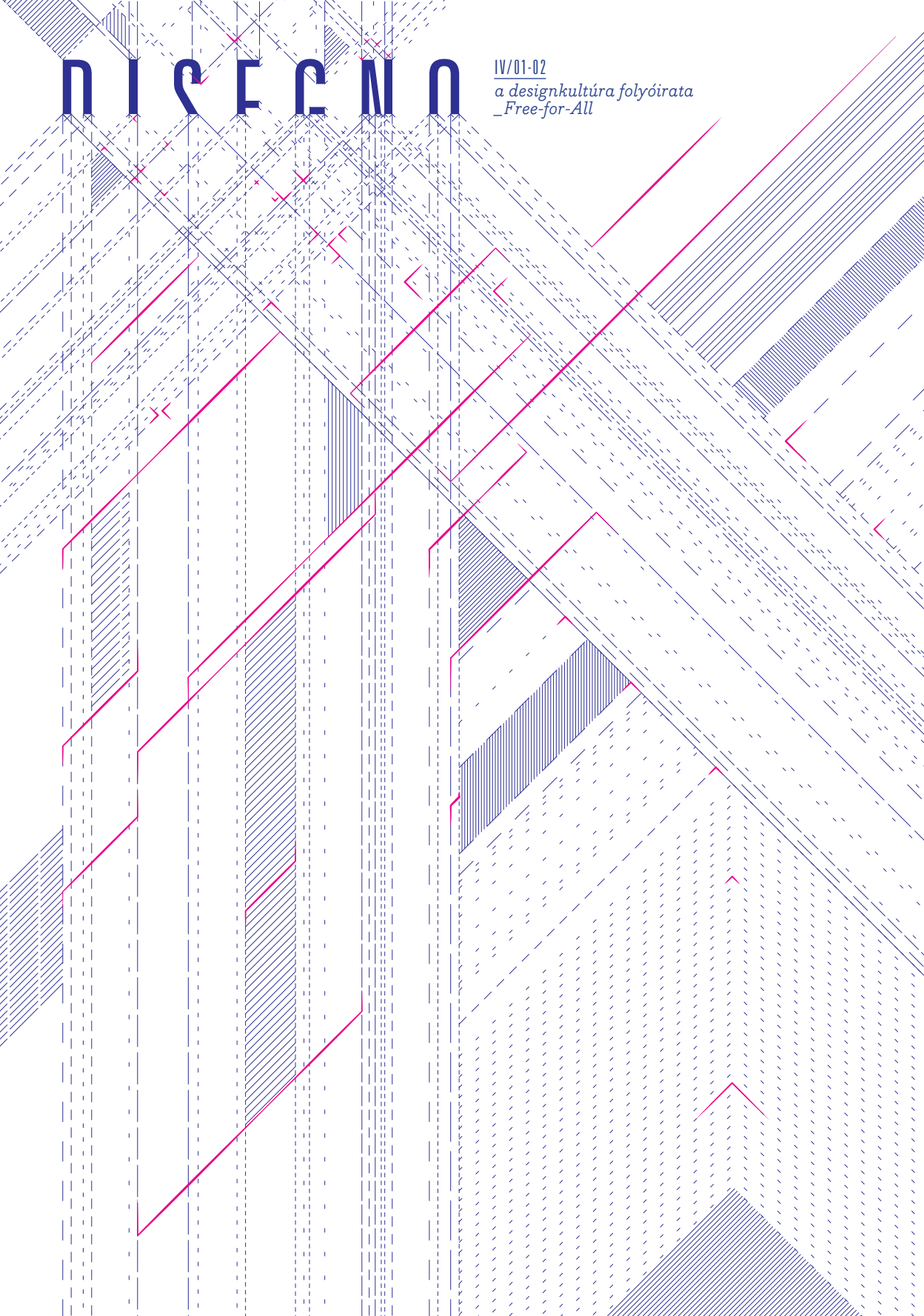


DISZCNO

IV/01-02

a designkultúra folyóirata
_Free-for-All





Disegno

A DESIGNKULTÚRA FOLYÓIRATA / JOURNAL OF DESIGN CULTURE

Szaklektorált, szabad hozzáférésű tudományos folyóirat. Kereskedelmi forgalomba nem hozható.
Double-blind peer-reviewed, open access scholarly journal. Not for commercial use.

A szerkesztőbizottság tagjai / Editorial Board

Victor Margolin, Professor Emeritus, University of Illinois
Jessica Hemmings, Professor of Crafts; Vice-Prefekt of Research, HDK, University of Gothenburg

Szerkesztők / Editors: Gyenge Zsolt, Horváth Olivér, Szentpéteri Márton

Alapító szerkesztő / Founding Editor: Fiáth Heni

Arculat / Design: Skrapits Borka (layout, borító / cover), Balázs Ildikó (tördelés / typesetting)

Lektor / Hungarian Reader: Bárdkai Júlia

Céltűzések / Aims and Scope

A Disegno alapító szerkesztőinek célja, hogy egy, a kreatív szakmai és tudományos világban meghatározó szerepet betöltő, szemeszterenként megjelenő, lektorált (ti. double-blind peer review) szabad folyóiratot (ti. free journal) hozzon létre a designkultúra nemzetközi rangú képviselőit és kritikai természetű analizisére. A designkultúra fogalmát tágra értjük: célunk a tervezett környezet, s a vele kapcsolatos praxisok és diskurzusok világának együttes vizsgálata. Ez a szemlélet túllép a művészet, a vizuális kultúra és a design világának megkülönböztetésén, s a kreativitáshoz kötődő témák összessége iránt fogékony. Poszt-diszciplináris szellemi vállalkozásunk a designkultúra minden potenciális szereplőjétől – gyakorló alkotóktól, teoretikusoktól, kritikusoktól, menedzserektől és oktatóktól – vár kritikai természetű tanulmányokat, esszéket és recenziókat. Amellett, hogy ily módon vitafórumot biztosítunk a designkultúrával törődő szerzők számára, különleges célunk, hogy a designkultúráról folyó beszéd létjogosultságát erősítsük a hazai tudományosságban, s így a témával kapcsolatos téves előítéletek és igen gyakran félrevezető beidegződések kritikáját nyújtsuk olvasóink számára.

Projektmenedzser / Project Manager: Wunderlich Péter

Kapcsolat / Contact

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Elméleti Intézet, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Szerkesztőség / Editorial Office: disegno@mome.hu

A Disegno ingyenesen elérhető online / Disegno is freely accessible online:

disegno.mome.hu

Felélős kiadó / Published by: Fülöp József

Kiadó / Publisher: Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Nyomda / Printed by: Prime Rate Kft.

ISSN: 2064-7778

copyright©text and design 2019 Moholy-Nagy Művészeti Egyetem

Tartalom

szerkesztői előszó

006 *Vagy valami, vagy meggy valahová*

tanulmány

022 *Veres Bálint: Taktilis taktikák a kortárs kiállítási gyakorlatban*

038 *Lakner Antal: Utazás az ulmi hokedli körül. A HfG Ulm tárgyilagos tárgyai*

058 *Schneider Ákos: A futószalag gyermekei. A kiborg problematikája az emberközpontú design tükrében*

072 *Klaus Krippendorff: Designkutatás: oximoron?*

esszé

088 *Jessica Hemmings: Valós testi munka, materiális megértés és a szövő kéz bölcsessége*

096 *Hannah Carlson: Közöséges dolgok. James Fenimore Cooper mindent látó keszkenője*

110 *Tamás Dénes: Városdesign és identitás: a posztszocialista városok példája*

122 *Körösvölgyi Zoltán: Design Religion. A törődő design már művészet?*

134 *Tony Fry: Design a design után*

műhely

142 *Kovács Péter: Adalékok a hazai designkultúra-tudomány alakulástörténetéhez*

recenzió

150 *Szabó-Reznek Eszter: A szocializmus muzealizált tárgyai Bukarestben. A Román Giccs Múzeuma*

160 *Mészáros Zsolt: Divatgyakorlatok: a Modes pratiques első két számáról*

172 **szerzőinkről**

A FUTÓSZALAG GYERMEKEI

A KIBORG PROBLEMATIKÁJA AZ EMBERKÖZPONTÚ DESIGN TÜKRÉBEN

Schneider Ákos

ABSZTRAKT

A nemzetközi tervezésméletben legkésőbb az 1980-as évektől meghatározó felhasználóbarát és emberközpontú megközelítéseket ma ökológiai, technológiai válságok és lehetőségek árnyalják. A tervezők figyelme olyan határhelyzetek irányába terelődik, amelyek ember és nem-ember (non-human) interakciójából születnek. A tanulmány amellett érvel, hogy azok – a designméletben is kihangsúlyozott – vélemények, amelyek az emberi nézőpont kizárólagosságát, illetve közvetlen vagy közvetlenül a modernitás programját kérdőjelezzik meg, nemcsak a természetvédelem, a fenntartható design vagy az emberközpontú tervezés (human-centered design) horizontján értelmezhetők, de új fényt vethetnek a kiborg (ti. cybernetic organism) helyére és jelentőségére a modern design vonatkozásában. Az antropocentrikus világkép mai kibillenése közel sem csak az ökológiai fenntarthatóság és a planetáris etika felvetéseiben érezteti hatását, de az olyan fogalmak design-kulturális térnyerésében is, mint a superhuman, a posthuman, a transhuman vagy a metahuman. Paul J. Crutzen antropocén kor hipotézisét alapul véve azt látjuk, hogy az antropocén és a modern design gyökerei egyaránt az első ipari forradalommal fonódnak össze. Designtörténeti szempontból megalapozottnak tűnik a felvetés, hogy a modern design lényegében az ember és a technológia, illetve az ipari termelés máig megoldatlan viszonyából, jobb esetben párbeszédéből születik. A tanulmány célja, hogy Donna Haraway „Kiborg kiáltvány” című cikkére támaszkodva a kiborg alakját ennek a párbeszédnek a középpontjában – a modern design epicentrumában – helyezze el.

#poszthumanizmus, #modern design, #kiborg, #emberközpontú tervezés, #technológia

https://doi.org/10.21096/disegno_2019_1-2scha

BEVEZETÉS: AZ ANTROPOCÉN MINT HÁTTER

A modern gépkultusz és a határtalan fejlődés 1950-es években felfutó technológiai-gazdasági utópiája ma egy olyan szűkebb horizontnak adja át a helyét, amelyben a kényszeredett manőverezés, a nosztalgia és a mentőakciók olykor korszerűbbnek tűnnek, mint a társadalmi mérnökösödésbe vagy a gépesítés ígéretébe vetett hit. Jürgen Habermas modernitás-interpretációja szerint a múlt ránk hagyományozott problémahalmaz, a jelen pedig a jövőre nyitott folyamatos megoldási kísérlet (Habermas 1994). „A jövő negatív töltésű: a 21. század küszöbén a világszerte veszélyeztetett általános létérdekek rémisztő panorámája rajzolódik ki [...] egyre inkább a tanácsstalanság lép a jövőre irányuló orientációs kísérletek helyébe.” (Habermas 1994, 286)

A Nagy Gyorsulás (Steffen et al. 2015), azaz a technológiai világunk exponenciális növekedése, amit Nicolas Bourriaud az antropocén kor¹ „természeti törvényének” (Bourriaud 2013) nevez, olyan változásokat idézett elő, amelyek következtében az emberi faj kevesebb mint három évszázad alatt a bolygót alakító elsődleges tényezővé lépett elő. Ma semmi sem mentes az ember kéznyomától: nem az a kérdés, hogy van-e olyan dzsungelmélyi négyzetméter, ahová az ember még nem tette be a lábát, hiszen ha feltételezünk is ilyet, az sem mentesül az ember által táplált globális folyamatoktól. A *terra incognita* ideje nemcsak földrajzi, de ökológiai és designméleti szempontból is lejárt.

Ugyanakkor tévedés, ha az antropocén kor fogalmát kizárólag természetvédelmi perspektívára korlátozzuk. A technológiai szingularitás² kérdése, illetve a Nick Bostrom és Milan Ćirković által meghatározott egzisztenciális kockázatok³ ugyanúgy részét képezik ennek a problémakörnek, mint a fajok ritkulása vagy a meg nem újuló energiákra való ráutaltság.

„Az ember decentralizálásának posztumán fordulatát ma a mindenhol jelen lévő krízisudat erősíti fel, amely tudományos, technológiai és térbeli transzformációk radikális sorozatával áll összefüggésben.” (Gomez-Luque és Jafari 2017) Az antropocén innen nézve posztumán kondíciót feltételez – olyan állapotot, amelyben az eddigi „ember” már nincs a helyén. Amelyben kibillentek a középpontok. Az így adott leírások rendszerint a faj bolygó feletti dominanciáját domborítják ki, de implicit módon magukban foglalják a modern kori kizsákmányoló pozíciókra, illetve az ember és technológia viszonyára való kényszerű rákérdezéseket is. Az antropocén ebben a tekintetben inkább kritikai, mintsem deskriptív fogalom.

¹ „A fogalmat Paul J. Crutzen Nobel-díjas levegőkémikus tette közismertté „*Geology of Mankind*” című 2002-es cikkében, amellel érvelve, hogy a holocént a XVIII. századtól új földtörténeti szakasz váltja fel: az első ipari forradalom óta gyorsuló ütemű változások nemcsak technológiai, társadalmi de geológiai értelemben is kifogatják alapjainkat, l. Schneider 2018.

² „Olyan jelentős változás küszöbén állunk, amely az emberi élet földi megjelenéséhez hasonlítható. A változás pontos okát az emberinél nagyobb intelligenciával rendelkező entitások közeledő technológiai létrehozása jelenti.” (Vinge 2013, 365)

³ Bostrom és Ćirković olyan globális kockázatokat jelölnek meg, amelyek kedvezőtlen kimenetele esetén vagy megsemmisülne az intelligens földi élet, vagy tartósan és drasztikusan csökkennének az életben maradási esélyei. (Bostrom és Ćirković 2008)

⁴ „[A] dizájn ma totális – így többé nem hagy helyet semmiféle külső, szemlélődő nézőpontnak [...] a kortárs világ minden polgárának továbbra is etikai, esztétikai és politikai felelősséget kell vállalnia saját énjének dizájnjáért.” (Groys 2016 [2008]). (A témával és Groys írásával a *Disegno 2015-ös 1-2 száma is foglalkozott. A szerk.*)

⁵ *Taipei Biennial 2014 – The Great Acceleration. A Tribute to the Coactivity amongst Humans and Animals, Plants and Objects.* Kurátor: Nicolas Bourriaud

⁶ *3rd Istanbul Design Biennial – Are We Human?* Kurátorok: Beatrice Colomina, Mark Wigley.

Kézenfekvőnek tűnik egy olyan designtörténeti megközelítés, amelyben az antropocén kor és a modern design története egybeesik, és teret nyit a 21. századi tervezői gyakorlatokban népszerű emberköz-pontú attitűdök felülvizsgálatának. Az antropocén hipotézise kapcsán a designelméletben is aktuálissá válik olyan bevett fogalmaink újragondolása, mint a „természet”, a „gép” és a „mesterséges”.

Milyen kapcsolat írható le természet és kultúra között egy olyan totális designállapotban,⁴ ahol minden levegőrezecské visszautal az emberi jelenlétre – ahol a bolygó egésze áll előttünk mint az emberi tervezés kvázi artefaktuma? Fenntartható-e a természet mint a design nyersanyagának koncepciója, és miként tolódnak el az ember modern kori fogalmának határai?

2014-ben Nicolas Bourriaud kurátori közreműködésével a Taipei Biennálé,⁵ 2016-ban pedig az Istanbul Designbiennálé⁶ szerveződött az antropocén kor problematikája köré. Utóbbival összefüggésben az *e-fluxon* cikksorozat indult „Superhumanity” címszó alatt. Ugyanebben az évben a digitális design kutatói és tervezői platformja, az ACADIA (Association for Computer Aided Design in Architecture) *Poszthumán lehetőségek: adatok, designerek, kognitív gépek* tematikára hangolta az éves konferenciáját. A Columbia Egyetem professzorai, Beatrice Colomina és Mark Wigley *Are We Human? Notes on an Archeology of Design* című könyvükben (Colomina és Wigley 2016) próbálták közös nevezőre hozni a modern design és az antropocén diskurzusait. Bruno Latour vezetésével megvalósult a *The Anthropocene Monument* projekt, amely akadémikusok előadásainak és művészeti programoknak egyaránt helyet biztosított, és a tudástermelés kétféle módozatával egyszerre kapcsolódott az antropocén kérdésköréhez. A Harvard University Graduate School of Design 2017-ben poszthumanizmus és design összefüggéseit vizsgáló tematikus kiadvánnyal jelentkezett (Gomez-Luque és Jafari 2017). Mindez csak néhány példa az utóbbi évek kortárs művészeti és designkulturális fejleményeiből.

Mindeközben a filozófia területén egyaránt termékenynek tűnnek a spekulatív realizmus olyan különböző megközelítései, amelyek az ember domináns pozícióját megkérdőjelezve, egyetlen holisztikus platformra terelnék az emberek, állatok, növények és tárgyak terrénumát. Bruno Latour „a dolgok parlamentjéről” (*parliament of things*) (Latour 1991), Levi Bryant az „objektumok demokráciájáról” (*democracy of objects*) (Bryant 2011), Graham Harman pedig egy „objektum-orientált ontológiáról” (*object-oriented ontology*) (Harman 2011) beszél. Ezek a szerzők kvázi poszthumán gondolatkísérletként próbálják meg végrehajtani az emberen kívüli emancipációját, amennyiben azonos ontológiai szinten tételezik a megfigyelt a megfigyelés tárgyával, vagy – designelméleti fordításban – a felhasználót a használat tárgyával. Bourriaud interpretációjában az objektum-orientált ontológia kísérletet tesz rá, hogy kivezesse „az objektumokat az emberi tudat árnyékából azáltal, hogy metafizikai autonómiájukat vindikálja, és a dolgok közötti ütközéseket azonos alapra helyezi a gondolkodó szubjektumok közötti kapcsolatokkal.” (Bourriaud 2013)

Ebben a megközelítésben az objektum és objektum közötti viszonyt egyedül komplexitása különbözteti meg az ember és ember, vagy az ember és tárgy közötti relációktól. Ez nemcsak azokkal az ökológiai ihletésű hangokkal cseng egybe, amelyek az emberi nézőpont kizárólagosságát, illetve közvetetten vagy közvetlenül a modernitás programját kérdőjelezik meg, de új fényt vethetnek a poszthumanizmus eszmerendszerére és a kiborg kérdéskörére is.

⁷ J. K. Page-től, az 1962-ben alapított Design Research Society első elnökétől idézi John Chris Jones. (Jones 1992 [1970], 3)

A MODERN GÉP

„[A] modern gépre gondolok, amely mintha élne, és az ember szolgáltná, nem pedig a régi gépre, amely tökéletesített eszközként egészíti ki őt, és kizárólag addig működik, amíg az ember keze gondolkodik.” (Morris 1903 [1888], 127)

A design fogalma számtalan módon leírható: jelenthet törekvést az értelemteliség megteremtésére (Papanek 1972, 5), jelentheti az ember által létrehozott „mesterséges” világ teljes szövetét az első pattintott kovakőtől az orrplasztikáig vagy a Facebook-profiljainkig, lehet „képzületbeli ugrás a jelen tényeitől a jövő lehetőségei felé”⁷, újabban pedig innovációs csodaszer vagy márka-kommunikációs segédeszköz. Ezen a ponton mégis termékenyebbnek ígérkezik, ha a design megszorítóbb történeti értelmezését részesítjük előnyben, és a modernizmus század eleji kibontakozásához kötjük a fogalmat.

Amikor designról beszélünk, értsük vele együtt az ipari termelés és a gépek 18. századtól kibontakozó kulturális-termelési paradigmáját, és az arra adott művészi, tervezői válaszokat. Boris Groys világosan fogalmaz a kérdésben, amikor lényegében Adolf Loos 1908-as gondolatmenetére építve állítja, hogy „a hagyományos alkalmazott művészetekből a modern dizájnba való átmenetben sokkal hangsúlyosabb volt a hagyományokkal való szakítás, a radikális paradigmaváltás, mint a hagyományos szépművészetekből a modernista művészetbe való átmenetben.” (Groys 2016 [2008])

Annál is inkább kívánatos ez a megközelítés, mert az antropocén kor Paul J. Crutzen által felállított hipotézisét követve az antropocén kor és a modern design gyökerei egyaránt az első ipari forradalommal fonódnak össze (Crutzen 2002, 23). Designtörténeti szempontból megalapozottnak tűnik a felvetés, hogy a modern design lényegében az ember és a technológia, illetve az ipari termelés máig megoldatlan viszonyából, jobb esetben párbeszédéből születik.

A design mint a *technológia humanizálására* tett kísérlet olyan meghatározás, amely a modern tervezéselmélet lényegére tapint rá. Gép és ember dilemmája kulcskérdésként merült fel a modernizmus korai diskurzusaiban: megtalálható a 19. század végén William Morris technológiával szemben tételezett emberközpontúságában, később pedig ennek kvázi továbbgondolásaként és inverzeként Walter Gropius technológián keresztül artikulált emberközpontúságában is.

Korlepleként érdemes felidézünk Lilian és Frank Gilbreth egyik 1914-es kronociklográfiáját, amely a korabeli taylorizmus, vagyis a tudományos gyári irányítás égiske alatt kívánta optimalizálni a gyári munkások mozgulatsorait a mozdulatok képi rögzítésén keresztül (Marien 2002). A vállalkozás olyan megközelítést tükröz, amiben már világosan kirajzolódik a mechanikus mozgulatsorra redukált ember. Az ember mint termelési eszköz – az ember mint gép.

Ennek mai továbbélését ismerhetjük fel olyan kiragadott vállalatok gyakorlatában, mint a Hangzhou Zhongheng Electric, a State Grid Zhejiang Electric Power vagy a Ningbo Shenyang Logistics, amelyek az alkalmazottak képzése és a munkafolyamatok optimalizálása során agyhullámok monitorozására alkalmas eszközöket használnak (Chen 2018).

A 20. század elején ugyanakkor egy egyirányú, de kettős törekvésnek is üzemanyagát jelentette az egyre sürgetőbb gép-ember problematika. Jelentőséggel bírt egyfelől annak – a Gilbrethék fotósorozatában tetten érhető – szándéknak a szempontjából, amely az emberi testet minél hatékonyabb termelőegységként kívánta „mechanizálni”; másfelől releváns volt annak a korai igénynek a vonatkozásában is, hogy a legújabb gépeink és ipari termékeink minél rezponzívabbá váljanak magára a felhasználó organizmusra: az emberi testre. Ez utóbbi ma olyan fogalmakat indukál, mint a felhasználóbarát tervezői megközelítés, a felhasználói élmény vagy az emberközpontú tervezés.

A modern design alapkontextusa rajzolódik itt ki, amelyben a kiborg nem járulékos kérdésként és adalékként, vagy egy korai science fiction regény szereplőjeként tűnik fel, hanem a modern design lényegét érintő alaproblémaként.

Ehhez kapcsolódva írja Groys, hogy a 20. századi modernizmus számára a tárgyak tervezésének programja kibővült maguknak az embereknek a tervezésével. „A modern dizájn felemelkedése alapjaiban kötődik a régi ember Új Emberré váló »átdizájnolásának« tervéhez.” (Groys 2010) Hozzáteszi, hogy ennek a programnak az elvetése ténylegesen soha nem történt meg, és az abban rejlő utópikus potenciált újra és újra aktualizáljuk. Fontos, hogy itt nemcsak átvitt értelemben, a modern társadalom és a mindennapi modern élet tervezőasztal mögül történő kidekázására – mint totális designprogramra – gondolhatunk, de szó szerint az emberi test alakítására is.

Beatriz Colomina és Mark Wigley említett könyvükben emlékeztetnek rá, hogy akármennyire is hajlamosak vagyunk a korai modernizmus törekvéseit pusztán funkcionalizmussal, racionális tervezéssel és formai sterilitással azonosítani, a mozgalom mélyrétegeiben világosan meghúzódnak az ember szomatikus dimenzióinak, a testnevelésnek, az erotikának és a szexualitásnak a kérdései is (Colomina és Wigley 2016, 183-197).

Marcel Breuer berlini gimnasztika-központja vagy Le Corbusier *Cabanonja* mint a voyeurizmus tere csak két ad hoc példája annak, hogy a korabeli tervezőket milyen erősen foglalkoztatta a test és az emberi anyagszerűség mint az új, „modern ember” megfogalmazásának alapvető aspektusa. Colomina és Wigley a futuristák, majd Le Corbusier

gépi fantáziáját, illetve az épületet és a várost gépként tételező retorikáját hasznosítják újra, amikor a modern építészet és az emberi test fejlesztése, felfokozása (*enhancement*) között vonnak párhuzamot: „A modern építészet tulajdonképpen olyan gépezet volt, amely felfokozza és fejleszti az emberi testet.” (Colomina és Wigley, 167), Bourriaud pedig már a 21. századra, de a modern design szellemi és tárgyi hagyatékával számolva mondja, hogy „*az élő és élettelen közötti kapcsolat tűnik ma a legfontosabb feszültségforrásnak a kortárs kultúrában*” (Bourriaud 2013). Ugyanígy Colomina és Wigley is szélesebb történelmi kontextust céloznak meg könyvük kulcsfejezetében, ahol a design protézisszerű belső logikájáról írnak. „Nem létezik meztelen emberi test. Az ember azáltal válik emberré, hogy alakítja önmagát. Darwin szerint a meztelenségünket is megterveztük. A test egy artefaktum: protollok és technológiák terméke. A design protézis, amely a régi testek átalakításával hoz létre új emberi testeket.” (Colomina és Wigley, 222)

A szerzők érvelése abból – a posztmodern gondolkorból is ismert – alapállásból indul ki, hogy tagadják egy olyan, mindenkori emberi természet meglétét, amely elkülönül az ember által létrehozott „mesterséges” kulturális szövettől. Nem úgy áll a helyzet, hogy adott az ember, és mintegy utólagosan adódnak a dolgok, amelyeket létrehoz. Az ember által teremtett objektumok – akár fizikai, akár virtuális kiterjedésűek; akár a művészet, a design vagy a technológia irányából közelítünk hozzájuk – folyamatosan újraírják magának az emberfogalomnak a jelentését. Nem csak egyszerű kölcsönhatást feltételeznek a dolgok és alkotóik között, nem annyira „tárgyletrajzokról” beszélnek, mint inkább az ember folyamatos aktualizálásáról a csinálás, készítés, a tervezett valóságunk újratermelése által. Lényegében ilyen módon próbálják áthidalni a 17. századból örökölt szubjektum-objektum distinkciót, és kimondatlanul, de megidéznek Marshall McLuhan 1960-as években írt szövegeit is, amelyekben McLuhan arról értekezik, hogy médiumaink minden esetben az ember testi, szellemi képességének kiterjesztését jelentik (McLuhan 1967). Az *Are We Human?* szerzőpárosa nagyjából ezt fogalmazza újra a modern design és az antropocén kor vonatkozásában, miközben gondolatmenetük termékenyen kapcsolódik a kiborgról és a poszthumanizmusról szóló kortárs diskurzusokhoz is.

EMBERKÖZPONTÚ TERVEZÉS

„*az építés biológiai folyamat.*”
(Meyer 1928, 12)

Kétségtelen, hogy ma az *emberközpontú design* jelenti az egyik legdivatosabb címkét a nemzetközi tervezési kultúrában. Ennek feltehetően az az egyik oka, hogy sikeresen inkorporálta a fenntarthatóság túlhasznált fogalmát, és mellé tudott tenni egyéb releváns szempontokat is, mint például az ergonómia, a részvételiség vagy a felhasználói élmény.

Benjamin Hubert, a *Layer* cég alapítója és az emberközpontú tervezés elismert képviselője egy 2016-os interjújában körvonalazta stúdiója designfilozófiáját. „A design »puhább« oldalát képviseljük. Olyan tárgyakat tervezünk, amelyeket az emberek hosszú ideig megtarthatnak, amelyekkel együtt tudnak élni, szeretni tudják őket, és nem válnak meg tőlük minden második évben. [...] Ehhez meg kell értenünk, hogy mit akarnak, mire van szüksége a felhasználóknak, a gyártóknak és a viszonteladóknak. Az ő hangjaikat mind összegyűjtjük, lefordítjuk, és olyan tárgyakat hozunk létre, amelyek válaszolni tudnak rájuk.” (Schneider 2016)

Hubert számára az emberközpontú tervezés tehát olyan attitűdöt jelöl, amelyben találkozik a fenntarthatóság, a participáció, a felhasználóbarát megközelítés, a termékhasználat emocionális dimenziója és a tervezés problémamegoldó célkitűzése. Ezeknek a szempontoknak az együttállása nem újdonság: Dieter Rams „jó designról” (*good design*) szóló pontjai csengenek vissza bennük, amelyeket a német tervező az 1970-es években a Bauhaus szellemi örökségére építve tett közzé egy olyan kulturális légkörben, amelyben a modern design elveit a posztmodern diskurzus irányából folyamatos támadások érték.

Ma az emberközpontú design, bár olyan progresszív beszédmódot elevenít fel, amely megpróbálja a tervezést a branding kizárólagossága alól visszavezetni szélesebb társadalmi funkciójához, lehetséges, hogy éppen fogalmi középpontjáról kényszerül majd lemondani, ha nem találja már ott az „embert”, ahol most mint felhasználót, gyártót és viszonteladót próbálja megragadni. „A posztumán gondolat nem a 20. századi modern design nyomán jelenik meg. Éppen ellenkezőleg: a modern design erre a gondolatra adott reakció.” (Colomina és Wigley 2016, 75)

A modern design eszerint a termelés gépesítésének korai eredményeivel szemben deklarálta az emberközpontúság alapelveit, miközben – ahogy fentebb láttuk – az ember fogalmának és pozíciójának újra-konfigurálásán dolgozott az ipari forradalmak által meghatározott kulturális-technológiai térben.

A kortárs emberközpontú designnal szemben azonban megfogalmazható a kritika, hogy az ekként felcímkezett tervezői gyakorlatokban rendre elmarad annak artikulációja, hogy a legnagyobb kérdőjelet az antropocén mai kontextusában – ahogy már a modern design hajnalán is – éppen maga az ember fogalma és pozíciója jelenti. A modernitás felől nézve az ember nincs a helyén, és ironikus módon éppen a modern design és technológia eredményei mélyítik el a krízisét.

„Az emberközpontú design olyan feltevésekre épít, amelyek az embert különálló, individuális alanyként tételezik. Megváltozott viszonyaink a természeti világhoz és a társadalmi-technológiai rendszerekhez ugyanakkor megkérdőjelezzük ezeket a feltevéseket. Rendszerint a design területét is fogva tartják azok a neoliberais gazdasági modellek, amelyek az alanyaikat elsősorban döntésképes fogyasztókként határozzák meg. [...] Ahogy a design határai

kitolódna a szociális szektorra és az összetettebb társadalmi-gazdasági rendszerekre, létfontosságú, hogy reflektáljunk azokra az alapvetésekre, amelyek a korábbi módszereket, modelleket és keretrendszereket alátámasztották.” (Forlano 2017, 18)

Ezzel a gondolatsorral vezet fel Laura Forlano poszthumanizmus és design kapcsolódási pontjait feltérképező tanulmányában az emberközpontú tervezés kritikáját, és nyit egy olyan designelméleti megalapozás felé, amely „decentralizálja az embert.” (Forlano 2017, 20)

A California College of the Arts interakció-design programjában oktató Haakon Faste már egyenesen emberközpontúság utáni (*post-human-centered*) designszemléletet propagál, amelyben a gépi és emberi intelligencia minél „szerveesebb” összehangolása jelenti a kiindulópontot.⁸ Pramod K. Nayar pedig olyan kritikai poszthumanizmus fogalommal dolgozik, amely az állatok és emberek, emberek és gépek közötti választóvonal elmosására törekszik. „A poszthumanizmus olyan ontológiai állapotot jelöl, amelyben számos ember már ma is, a jövőben pedig még inkább, kémiaileg, sebészetileg, technológiailag módosított testben él, és/vagy szoros kapcsolatban (összeköttetésben) a gépekkel, valamint különböző organikus elemekkel (például más élőlények testrészeivel a xeno-transzplantációnak köszönhetően).” (Nayar 2014, 13)

A poszthumanizmus elsősorban a biotechnológia, a klónozás, a kriogenika, valamint a mesterségesintelligencia-kutatás mentén zajló átalakulások alapján próbál meg számot vetni a korábban adottnak vélt ember/nem-ember kategóriák és distinkciók feltöredezésével. Nayar számára a kritikai megközelítés azonban túl is megy ezen a nyomozáson, és azoknak a kulturális reprezentációknak, hatalmi viszonyrendszereknek és diskurzusoknak a feltárására sarkall, amelyek történetileg kijelölték az ember helyét más életformák *felett*. A kritikai poszthumanizmus filozófiai és politikai irányzatként tulajdonképpen a nem-emberi – vagy ilyen értelemben „embertelen” – emancipációját kezdeményezi arra a feltevésre alapozva, hogy más fajok és életformák DNS-én keresztül az ember eleve magában hordozza a nem-emberit, maga is olyan biológiai-kognitív *assemblage*, amely természeti környezetével és a saját maga által teremtett „mesterséges” (ti. technológiai, tervezett) világgal összegabalyodva fejlődik.

Egy poszthumanista designelmélet ennek megfelelően két irányba nyitott: egyfelől olyan tervezői gyakorlatokra helyezi a hangsúlyt, amelyek a különböző életformák vagy a fajok közti (*interspecies*) interakcióra építenek, másfelől gép és ember kölcsönhatásait kutatja olyan területeken, mint például az HCI (*human-computer interaction*) vagy a generatív tervezés. Mindkét esetben összetett társadalmi-technológiai rendszerek irányából tesz fel kérdéseket a modern design emberközpontú tervezői módszertanait illetően. „Nincs éles elhatárolás a környezet, a test és az agy között. Az ember azonosítható, de nem definiálható.” (Pepperell 2003, 178)

⁸ „Just as human-centered design crafts structure and experience to shape intuition, post-human-centered design will teach intelligent machine systems to design the hierarchies and compositions of human behavior. [...] Applying interaction design to post-human experience requires designers to think holistically beyond the interface to the protocols and exchanges that unify human and machine minds.” (Faste 2016, 134–137)

A kritikai poszthumanizmus értelmezésében az ember folyamatosan és eleve átfedésben van. Jelentése dinamikus kölcsönhatások és átírások során alakul, amelyekben az anyagok (emberi és nem-emberi testek), az immateriális elemek (információ, adat, emlékek) és az ezeket összekapcsoló folyamatok egyaránt szerepet játszanak. (Nayar 2014, 21) A poszthumanizmus emberfogalmának középpontjában éppen ezért a *hibrid* áll.

DONNA HARAWAY ÉS A HUMÁNUM TECHNOLOGIZÁLÁSA

„*A kiborg az ontológiánk.*”
(Haraway 1987 [1985], 150)

Donna Haraway már a nyolcvanas évek közepén túllépett a science fiction jövőt firtató spekulációin, amikor test és technológia kapcsolatáról ír. A kiborg számára folyamatos aktualitás, és manifesztumában (Haraway 1985) nem kérdés, hogy legkésőbb a 20. század végére mindenki, aki a modernitás eredményei között él, gép és organizmus egyvelegét alkotja. Ebben a megközelítésben a kiborg elsősorban nem a fizikai test módosításáról, hanem technológia és design hétköznapi összefonódásáról szól.

Érdekletes példája ennek a pszichológia által regisztrált szorongásos tünetegyüttes: a nomofóbia, amit akkor érezhet az ember, ha nincs birtokában vagy nem használható az okostelefonja. Ez alapján maga az eszköz, pontosabban a rajta keresztül hozzáférhető internet olyan mértékben képezi részét az adott személy kognitív struktúrájának, hogy a hiányát egyfajta csonkításként élheti át – énjének jelentős része támaszkodik rá, benne tárolódik vagy általa hozható mozgásba. Az okostelefon ebben az értelemben nemcsak újabb kiegészítője az embernek, de alapja egy új típusú életformának. Design, ami újratervezi az embert. Másfelől olyan felhasználóbarát interface, „jó design”, ami átélhetővé és használhatóvá teszi azt a nemzetközi kommunikációs hálózatot, aminek „láthatatlan” globális építészete egyébként az egyes ember számára átfoghatatlan (Colomina és Wigley 2016, 239-251), és amihez közvetlenül legfeljebb paranoid viszonyt alakíthatunk ki. Az okostelefon, ha úgy tetszik, kézbe zsugorítja a technológiának, a gépnek azt az irdatlan kiterjedését, aminek kapcsán Bourriaud az „emberi lépték” összeomlásáról beszél (Bourriaud 2013). Nemcsak hozzáférhetővé tesz, de egyben tompítja is azt, ami a 21. századi technológiában „embertelen” vagy poszthumán jelleget ölt. Az okostelefon által ilyen módon egyszerre történik meg a technológia humanizálása és a humánnum technológizálása. Az antropocén diskurzus pedig még inkább felerősíti a modernitás emberközpontúságának kritikáját. „[A] posztstrukturalizmus erőtlenné válása óta a kortárs elméletalkotás láthatatlan motorját a »központ« szisztematikus kritikája jelenti. Etnocentrizmus, falloccentrizmus, antropocentrizmus... ezeknek a korlátozó fogalmaknak az előretörése is jelzi, hogy bármiféle centralitás a priori visszautasításában fejeződik ki korunk nagy ügye.” (Bourriaud 2013)

Haraway esetében a „fallocentrizmus” és az „antropocentrizmus” ellenifellépés egyetlen metaforában forrt össze. Manifesztumát 1985-ben a *Socialist Review* hasábjain publikálta először *A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist-Feminism in the 1980s* címmel, amiből máris kitűnik, hogy a szöveg a feminizmus irányából emeli be a kiborg fogalmát a kultúratudományok területére.

A kiborg nála mint androgün, poszt-gender entitás jelenik meg, amelyre nem érvényesek a fallocentrikus társadalmi berendezkedés mintái; pontosabban egy ilyen berendezkedésből (ti. „fehér kapitalista patriarchátus”) való kimozdulásnak, vagy ezen való túllépésnek a lehetőségét kínálja. E tekintetben a kiborg egy feminista, genderen túli utópia jelképe, és a technológia irányában számolja fel a Haraway által támadott centrumokat.

Ennél azonban érdekesebb, hogy mi az, amit a szerző a korabeli feminista diskurzusban ellenpontoszni kíván ezzel a félig ironikus, félig programszerű manifesztummal, és ami az antropocén kor fogalmi ernyője alatt is helyet talál magának. 2002-es szövegében Zoë Sofoulis hívja fel rá a figyelmet, hogy az 1980-as évek feminista szókészletét elsősorban az öko-feminista retorika határozta meg, aminek alapvető kelléke volt a természet mint idea fogalmi mozgósítása. Egy olyan nosztalgikus, kvázi őszanya pozícióból való érvelés, ami látszólag kívül áll a kortárs technológiai térreumon (Sofoulis 2002). Haraway manifesztumának a tétje éppen abban állt, hogy képes-e a női önmeghatározás és a feminista érvelés számára egy olyan alternatív kontextust felvázolni, amely nem az áldozattudatban, és nem is az idealizált, premodern aranykori Természetben keresi a táptalajt. A kiborg mint hibrid identitás és mint metafora ennek a lehetőségét kínálta fel.

Nem véletlen, hogy a manifesztum a feminista szakirodalom egyik első olyan szövege, amely a feminizmuson kívül eső párbeszédben is jelentős visszhangot tudott kelteni (Sofoulis 2002). Többek között be tudta csatornázni az antropológia, az LGBTQ-kultúra, a politikafilozófia, a science fiction, a posztmodern többszörös identitásokról szóló elméletek, sőt még a kozmetika egyes aspektusait is. A designelmélet területén pedig ma a New York-i Parsons School of Design oktatási anyagában alapszöveggként szerepel (Brody és Clark 2009).

Haraway manifesztuma és a korábbi designtörténeti áttekintés alapján érvelhetünk amellett, hogy a kortárs designkultúra szempontjából a kiborg olyan elemi reprezentációját nyújtja a gép és az ember kapcsolatának, ami nemcsak az emberi test és a fizikai eszközök, de a fogalmi centrumok, ideológiák és identitások sűrítmenyeként is megjelenik – legyen szó akár paródiáról, techno-utópiáról, vagy adott esetben ipari fejlesztési programról. Nem túlzás azt állítanunk, hogy a kiborg a modern design ontológiai alapkérdését veti fel, amikor ember és gép összefonódását tételezi, és erodálja a természetes és a mesterséges közé húzott válaszfalat.

TRANSZHUMANIZMUS, POSZTHUMANIZMUS, DESIGN

A 2010-ben alapított Cyborg Foundation művészei, Moon Ribas és Neil Harbisson, habár előszeretettel hivatkoznak magukra a világ első kiborg művészeiként (Stuart 2014), „Design Yourself” jelszavuk és előadásai – a téma népszerűsítésén túl – keveset tudnak hozzátenni a transzhumanizmus által dominált kiborg-diskurzushoz. Harbisson antennája egyfajta szinesztéziára épül, ami színvaksága ellenére lehetővé teszi számára, hogy hangimpulzusok segítségével azonosítson színeket, és fordítva: hangokat fordítson le színekre. Harbisson ennek segítségével hozza létre különböző zenéit és kompozícióit, amelyeket *cyborg* artnak nevez. Vele szellemi közösségben működik Moon Ribas, katalán táncosnő, aki többek között a könyökébe beépített szenzorok segítségével fogja fel a föld mikrorezgéseit, amelyekre az előadásai során mozgását improvizálja. Esetükben konkrét testi implantátumokhoz kapcsolódik a kiborg fogalma, a mentális ember-gép kötődést nem tartják elegendőnek, és programjukban központi helyet foglal el az emberi test lehetőségeinek technológia általi kiterjesztése és fokozása (ti. *human enhancement*). Ez utóbbi olyan fogalom, ami nemcsak a Cyborg Foundation, de a transzhumanizmus általános krédójának is megkerülhetetlen elemét képezi. Ma úgy tűnik, hogy az utópikus gondolkodás tervezői potenciája leginkább vagy az alulról szerveződő, lokális és részvételiségre építő közösségek gyakorlataiban, vagy a különböző techno- és kiberutópiákban találja meg a helyét. Bár az antropocén diskurzus újra és újra visszatér a modernizmus kritikájához, a transzhumanizmus gondolatkörén keresztül olyan nézőpont is kapcsolódik hozzá, amely a technológiai optimizmus beszédmódját képviseli.

„A valódi transzhumanizmus törekszik rá, hogy lehetővé tegye mindannyiunk számára az emberi test alakítását, fejlesztését (az adott lehetőségekhez mérten), és síkra száll a morfológiai szabadság mellett. A transzhumanisták a test tagadása helyett meg akarják választani annak formáját, és különböző testeket kívánnak belakni, ideértve a virtuális testeket is.” (More 2013, 15) Max More, a transzhumanizmus egyik legtöbbet hivatkozott filozófusa, az Extropy Institute egykori alapítója és az Alcor Life Extension Foundations elnöke szerint annak ellenére, hogy a transzhumanizmus a 20. század második felében posztmodern szellemi légkörben jelent meg, „inkább kíván közelíteni egyfajta transzmodernitás vagy hipermodernitás irányába, mintsem, hogy explicit módon a modernizmussal szemben foglaljon állást.” (More és Vita-More 2013a, 1) Ilyen értelemben a transzhumanizmus programját erősebben jellemzi a spekulatív programalkotás, mint a kritikaiság.

A transzhumanizmus megközelítésében az emberi test nem kitüntetett formája az evolúció történetének, amennyiben azt az intelligencia evolúciójaként tételezzük. A biológiai test nem-biológiai struktúrák felé nyitott átmeneti foglalatot jelent. F. M. Esfandiary (vagy ahogy később ismertté vált: FM-2030) a New School for Social Research professzoraként publikálta 1989-es *Are You a Transhuman?* című

könyvét, amelyben a transzhumán entitást olyan átmeneti emberként (*transitional human*) írja le, amely a technológia segítségével egy poszthumán állapot felé tart.

Az emberközpontú design azon stratégiái, amelyek a technológiai innováció irányából dolgozzák ki életminőséget növelő, problémamegoldó módszertanukat, könnyen táptalajra lelhetnek a transzhumanizmus filozófiai holdudvarában. Ugyanakkor a Pramod K. Nayar által is képviselt poszthumanista filozófia felől rendszerint a kritikai szótár teljes hiányának (Forlano 2017, 25), a radikális antropocentrizmusnak és technológiai optimizmusnak a vádja éri a transzhumanizmus képviselőit, és a két irányzatban a kiborg alakja is más-más hangsúlyokkal jelenik meg. Az egyik az emberi test képességeinek tökéletesítését, a betegségek leküzdésének és az élethossz meghosszabbításának lehetőségét látja benne. Ebben a transzhumanista paradigmában a kiborg a tudat halhatatlanságának álma felé gravitál, és rendszerint a biológiai testből egy tartósabb, szintetikus hordozóra való áttérés (*uploading*) spekulatív lehetőségével játszik (More és Vita-More 2013b, 112). A kritikai poszthumanizmus ezzel szemben az ember/nem-ember distinkció felbomlását hangsúlyozza, és olyan hibridizációs folyamatokra utal, amelyekben a modernitás duális fogalompárjai (például természetes/mesterséges, ember/gép, ember/állat) egyensúlyukat veszítik. Forlano szerint a poszthumanista tervezési gyakorlatok nem kerülhetik meg azt a kérdésfeltevést, hogy az adott átalakulási, illetve design-folyamatokban „milyen módokon – versengően/együttműködően, hierarchikusan/horizontálisan – kerülnek elosztásra az adott képességek, cselekvési lehetőségek, és hatalmi pozíciók emberek, gépek és természeti rendszerek között.” (Forlano 2017, 19)

Az antropocén kor kihívásaival a kortárs designmétékek és tervezői gyakorlatok, akár a transzhumanista, akár a kritikai poszthumanista gondolatkör irányába lépnek el, egyre gyorsuló ütemben kényszerülnek rá test és gép, ember és nem-ember, biológia és technológia összeolvadásának tudatosítására. A kiborg olyan – a modern design velejét érintő – hibrid alak, amelyen keresztül ma is biztosítottnak tűnik a 20. századi design-történet folytonossága, miközben a fokozatosan körvonalazódó „poszthumán fordulat” (Gomez-Luque és Jafari 2017) búvókörében új fénytörésbe kerülnek a korábbi tervezői előfeltevések és modellek.

IRODALOM

- Bostrom, Nick és Milan M. Ćirković. 2008. *Global Catastrophic Risks*. Oxford: Oxford University Press.
- Bourriaud, Nicolas. 2013. „The Great Acceleration.” *Seismopolite - Journal of Art and Politics*. Ford. Brent Heinrich. Megtekintve 2018. június 10-én. <http://seismopolite.com/nicolas-bourriaud-notes-for-the-great-acceleration-taipei-bien-nial-september-13-january-4>.
- Brody, David és Hazel Clark. 2009. *Design Studies. A Reader*. New York: Bloomsbury.
- Bryant, Levy. 2011. *The Democracy of Objects*. Open Humanity Press.
- Chen, Stephen. 2018. „Forget the Facebook leak»: China is mining data directly from workers' brains on an industrial scale.” *South China Morning Post*, április 29. Megtekintve 2018. június 10-én. <http://www.scmp.com/news/china/society/article/2143899/forget-facebook-leak-china-mining-data-directly-workers-brains>.
- Colomina, Beatriz és Mark Wigley. 2016. *Are We Human? Notes on an Archeology of Design*. Zürich: Lars Müller Publishers.
- Crutzen, Paul J. 2002. „Geology of Mankind.” *Nature* január 3.
- Faste, Haakon. 2016. „Posthuman-Centered Design.” In *Digital Design Theory*, szerkesztette Helen Armstrong. 134–137. New York: Princeton Architectural Press.
- Forlano, Laura. 2017. „Posthumanism and Design.” *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation* 1: 16–29. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2017.08.001>.
- Gomez-Luque, Mariano és Ghazal Jafari. 2017. „Posthuman.” *Posthuman*, 09 (*New Geographies*): 9–11.
- Groys, Boris. 2016 [2008]. „Az öndesign kötelessége.” Fordította Erhardt Miklós. *exindex*, december 30. Megtekintve 2018 június 08-án <http://exindex.hu/index.php?l=hu&page=3&id=1016>.
- Habermas, Jürgen. 1994. „A modernség: befejezetlen program.” In Jürgen Habermas: *Válogatott tanulmányok*, szerkesztette Kolta Magdolna, 259-281. Budapest: Atlantisz.
- Haraway, Donna. 1987 [1985]. „A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s.” Fordította Kovács Ágnes. *Australian Feminist Studies* 4: 1–42. Magyarul l. Haraway, Donna. 2005. „Kiborg kiáltvány: tudomány, technika és szocialista feminizmus az 1980-as években.” *Replika* 51–52: 107-139.
- Harman, Graham. 2011. *The Quadruple Object*. Washington: Zero Books.
- Jeffries, Stuart. 2014. „Neil Harbisson: the World's First Cyborg Artist.” *Guardian*, 2014. május 6. Megtekintve 2018. június 10-én. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/may/06/neil-harbisson-worlds-first-cyborg-artist>.
- Jones, John Chris. 1992 [1970]. *Design Methods*. New York: Wiley.
- Latour, Bruno. 1999 [1991]. *Sohasem voltunk modernek*. Ford. Gecser Ottó. Budapest: Osiris.

Marien, Mary Werner. 2015 (2002). *A fotográfia nagykönyve – A fényképezés kultúrtörténete*. Ford. Gyárfás Vera. Budapest: Typotex.

McLuhan, Marshall. (1967) 2012. *Médiamasszász*. Fordította Kiss Barnabás. Budapest: Typotex.

Meyer, Hannes. 1928. „Bauen.” *Bauhaus. Zeitschrift für Gestaltung* 4: 12–13.

More, Max. 2013. „The Philosophy of Transhumanism.” In *The Transhumanist Reader*, szerk. Max More és Natasha Vita-More, 3–17. Oxford: John Wiley & Sons.

More, Max és Natasha Vita-More. 2013a. „Roots and Core Themes.” In *The Transhumanist Reader*. Szerkesztette Max More és Natasha Vita-More, 1–2. Oxford: John Wiley & Sons.

More, Max és Natasha Vita-More. 2013b. „Human Enhancement. The Cognitive Sphere.” In *The Transhumanist Reader*. Szerkesztette Max More és Natasha Vita-More, 111–112. Oxford: John Wiley & Sons.

Morris, William. (1888) 1903. *Signs of Change*. London: Longmans, Green, and Co.

Nayar, Pramod K. 2014. *Posthumanism. Themes in Twentieth- and Twenty-First-Century Literature and Culture*. Cambridge: Polity Press.

Papanek, Victor. 1972. *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. New York: Pantheon Books.

Pepperell, Robert. 2003. *The Posthuman Condition : Consciousness Beyond the Brain*. Bristol: Intellect Books.

Schneider Ákos. 2016. „Interview: Benjamin Hubert on Human-Centered Approaches and the Rewards of Good Design”. *Designisso*. Megtekintve 2018. június 10-én.
<http://designisso.com/hu/2016/10/04/interview-benjamin-hubert-on-human-centered-approaches-and-the-rewards-of-good-design/>.

Schneider Ákos. 2018. „Design az antropocén korában.” *Artmagazin* 102: 26-31.

Sofoulis, Zoë. 2002. „Cyberquake: Haraway’s Manifesto.” In *Prefiguring Cyberculture*. *An Intellectual History*, szerk. Darren Tofts, 84–103. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Steffen, Will, Wendy Broadgate, Lisa Deutsch, Owen Gaffney és Cornelia Ludwig. 2015. „The Trajectory of the Anthropocene: The Great Acceleration.” *The Anthropocene Review* 1: 81–98. <https://doi.org/10.1177/2053019614564785>

Vinge, Vernon. 2013. „Technological Singularity. In *The Transhumanist Reader*, Szerkesztette Max More and Natasha Vita-More. Oxford: John Wiley & Sons: 359–368.