
ANTROPOLOGIJA IN DIZAJN

Snovanje bodočnosti in oblikovanje vsakdanjosti

Rajko Muršič in Laura Korčulanin

57

IZVLEČEK

Področje antropologije dizajna ali snovalske antropologije se je razvilo šele v zadnjih dveh desetletjih in predvsem v zadnjih nekaj letih pridobiva vedno več pozornosti tako znotraj kot zunaj akademskega sveta, kjer se njegova uporabna vrednost širi v različne razsežnosti. Avtorja v članku opozorita na terminološke in prevodne težave, ki spremljajo to antropološko usmeritev. Izraz dizajn je namreč veliko širši od oblikovanja. Avtorja ga predvsem pri netaktilnih oblikah inovacij oblikovanja definirata kot snovanje, skratka kot prakse, ki integrirajo znanje, izkušnje, težnje in svobodno misel. Kako v praksi delujeta antropologija oblikovanja in antropologija snovanja, pa avtorja nazorno razložita na primeru raziskave stranišč in v sklopu mednarodne akcijske platforme Give a Shit. Avtorja skleneta, da snovalska antropologija omogoča preusmeritev iz teoretskega prostora znanja v praktično ustvarjanje in soupravljanje z rešitvami ter bodočnostjo.

Ključne besede: antropologija dizajna, snovalska antropologija, uporabna antropologija, dizajn, oblikovanje, snovanje, stranišča, soudeleženski pristopi

ABSTRACT

The field of anthropology of design or design anthropology has developed only over the last two decades, and primarily over the last few years has been attracting increasing attention both within and outside the academic sphere, where its practical value is expanding in different ways. The authors warn of the terminological and translation issues that accompany this anthropological direction. Design here is a broad term involving creating or bringing into being by integrating knowledge, experience, aspirations and free thought. The authors explain how anthropology of design or design anthropology works in practice using the example of research into toilets within the framework of the international action platform Give a Shit. They conclude that design anthropology facilitates a redirection from theoretical knowledge towards practical creation and co-management of solutions and the future.

Key words: anthropology of design, design anthropology, applied anthropology, design, toilets, participatory approaches

K oblikovanju in snovanju

Od najzgodnejših najdb predmetov in orodij, ki so jih izdelovali in uporabljali hominini (Stout idr. 2019), lahko vidimo, da ti predmeti, na primer znameniti

pestnjaki, niso bili zgolj uporabni, temveč so jih naši predniki tudi oblikovali. Enako velja za tako rekoč vse praktične predmete in orodja, a tudi za druge človeške prakse, še posebej ritualne. Vsa človeška ravnanja v sedanosti so usmerjena v prihodnost, večinoma neozaveščeno, torej habitualno, zelo pogosto pa tudi povsem ozaveščeno, z zamislimi, ki jim sledijo dejanja. Ta dejanja pa ne morejo biti kakršnakoli, ampak jih je v materialni praksi potrebno zasnovati tako, da bodo prinesla ustrezen izid. Snovanje in oblikovanje sta, skratka, integralni sestavini vsakdanjega delovanja in ravnanja, prav tako pa kažeta v smeri razvoja človeške družbe in skupnosti.

Čeprav se je industrijsko oblikovanje, kot mu rečemo danes, oz. dizajn kot samostojna disciplina začelo šele z razvojem potrošniško naravnane kapitalizma v 20. stoletju, je mogoče govoriti o oblikovanju pri vsakem vsakdanjem in manj vsakdanjem oblikovanju, pretiranem oblikovanju in preoblikovanju predmetov in družbenih praks v okviru vsakdanjega življenja, ki vključuje tudi tisto, kar so nekoč imenovali ljudska kultura. Snovanje in oblikovanje sta nujni sestavini celotnega način življenja ljudi v kateremkoli času in prostoru.

Prav zaradi tega se postavlja vprašanje, kdo oblikuje kaj in kakšen je pomen (izučenega) oblikovalca ali dizajnerja v današnji družbi. Vedno znova postavljeno vprašanje, kaj dejansko pomeni oblikovati, dizajnirati in snovati, v zadnjih letih dokaj resno buri duhove tudi znotraj samega dizajna. Ena zadnjih prodornih uspešnic iz literature o dizajnu je polemično naslovljeno delo Ezia Manzinija *Dizajn, ko vsakdo dizajnira: uvod v dizajn za družbeno inovacijo*. V knjigi mednarodno priznani teoretik dizajna in pionir družbene inovacije (angl. *social innovation*) ter storitvenega oblikovanja oz. dizajna (angl. *service design*) na podlagi konkretnih primerov razmišlja o tem, kdo oblikuje kaj, in zastavlja vprašanje, ali nismo vsi na neki način oblikovalci in snovalci našega vsakdanjika, mest in prav tako abstraktnih svetov (Manzini 2015). Vedno več avtorjev si zastavlja vprašanja o posledicah nepremišljenega oblikovanja oz. dizajna in o dejanskem pomenu in namenu oblikovanja/oblikovalca in dizajna/dizajnerja v sedanji in bodoči družbi (Manzini 2015; Fry 2009; Fuad-Luke 2009; Stebbing in Tischner 2015; gl. tudi Cardoso 2016).

Še v antični Grčiji so jemali praktično znanje z veččinami izdelovanja kot posebno, a pomembno kategorijo znanja, *techné*, v kateri sta pod isto kategorijo domovali tehnika in umetnost. Umetnost in tehnika/tehnologija sta dvojčici – umetnost se je od tehnike osamosvojila šele po renesansi. In ker je umetnost, skupaj s tehnologijo in njeno rabo, pomemben, morda ključni del kulture, je seveda konstrukcija oz. ustvarjanje resničnosti ena ključnih poant antropologije, kolikor jo zanimajo kompleksne okoliščine človeškega življenja in preživljanja.

Ko pa govorimo o tehnoloških, umetniških praksah, pravzaprav o vseh oblikah snovanja, naletimo na protislovje. Etnologi oz. antropologi, ki so doslej etnografsko preučevali načine življenja, so s svojimi raziskavami, ki so potekale v vsakokratni sedanosti, zbirali podatke o preteklosti. Bodočnost, ki se poraja v klobčičih sedanosti, ni ne empirično dostopna niti teoretsko predvidljiva. Brezčasni etnografski sedanjik je omogočal dokaj prepričljivo konstrukcijo in rekonstrukcijo obravnavanih načinov življenja, toda sestavljeni vektor tega življenja je ostal usmerjen

v negotovo prihodnost, ki so jo lahko do določene mere brezčasno prikazovale sheme reproducirajočih se elementarnih razmerij med ljudmi, od sorodstvenih naprej.

Antropološko znanje izhaja iz neposredne terenske izkušnje ali preučevanja obstoječih virov o načinih življenja ljudi v vseh krajih in časih. V nekem smislu je brezupno hermenevitično in se dokončno, a še vedno v omejenem obsegu, razkrije šele, ko se družbeni procesi, ki jih opazujemo, iztečejo. Prekletstvo Minervine sove nam dopušča zgolj pojasnjevati tisto, kar se je pač doslej pripetilo, toda življenje gre naprej: kakšno pa naj bo znanje, če ga ni mogoče uporabiti? Uporaba znanja je pač nujno usmerjena v prihodnost, tudi če zadeva preteklost.

Etnografsko področje raziskovanja človeških družb se je razvijalo v 18. stoletju v okviru državnih statistik in razsvetljenskega zanimanja za zgodovino (gl. Kremenšek 1973; Šmitek in Jezernik 1995; Vermeulen 2015). Bilo je, skratka, predvsem uporabno znanje.

V prvi polovici 20. stoletja, v času vzpona t. i. »znanstvenega menedžmenta« (o taylorizmu gl. Braverman 2009), so začeli etnografsko prakso s pridom uporabljati tudi pri analizi in snovanju bolj učinkovitih delovnih procesov v industriji. K opazovanju dejanskega ravnanja zaposlenih v Hawthornovi tovarni so v zgodnjih tridesetih letih poklicali na pomoč antropologa Williama Lloyda Warnerja kot »svetovalca za dizajn« (po Baba 2006; gl. še Cefkin 2009; Denny in Sunderland 2014). Od petdesetih let je uporabna antropologija samoumevno samostojno področje antropološkega delovanja, toda v povezovanju z dizajnom se vzpostavlja kot samostojno podpodročje šele v zadnjih dveh ali treh desetletjih. Toda če obstaja katero področje, kjer bi moralo biti antropološko raziskovanje, usmerjeno v prihodnost, ključnega pomena za uspešnost projektnega snovanja in razvijanja novih rešitev, je to prav dizajn.

Preden opiševa dokaj svežo antropološko poddisciplino, snovalsko antropologijo (*design anthropology*), naj opozoriva na terminološke in prevodne težave, ki spremljajo to antropološko usmeritev, in navedeva razloge za iskanje dodatnih ali drugačnih prevodnih rešitev pri oblikovanju in uporabi temeljne terminologije.

Snovalska antropologija in antropologija dizajna

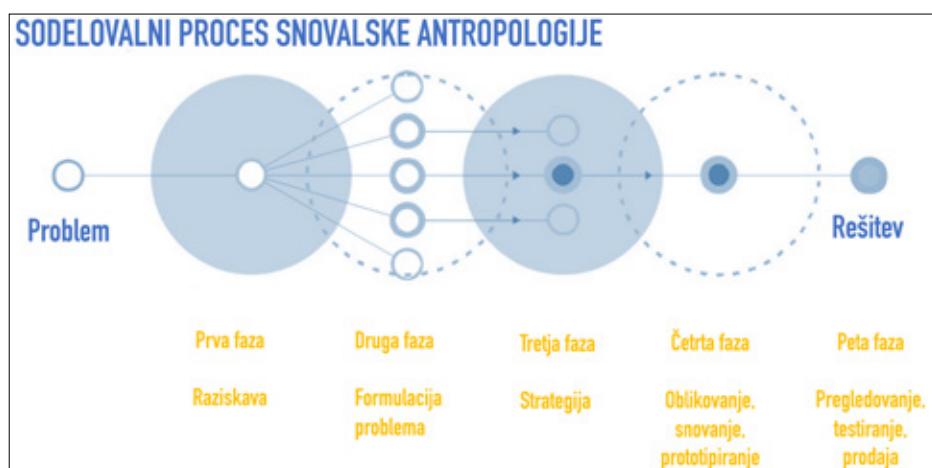
V slovenščini se je za dizajn uveljavil izraz oblikovanje. Ta izraz v glavnem dobro zajame tisti del človeških praks, ki spremljajo procese preoblikovanja predvsem uporabnih predmetov. Toda ko govorimo o »oblikovanju« nematerialnih praks, ne le ritualov, kakršni so na primer sodobne popkulturne poroke, ampak tudi drugih praks, tudi tako vsakdanjih, kot sta izločanje blata in urina ter uporaba vode na stranišču, ne moremo več govoriti zgolj o »oblikovanju«, temveč bolj o »snovanju«. Izraz dizajn je namreč veliko širši od oblikovanja (obsega namero in namen, proces dela, zasnovo ali oblikovanje strategije in cilj; načrt, skico, risbo; vzorec, model in kroj ter konstrukcijo in sestavo). Zato bi morda lahko kot slovenski izraz za dizajn namesto zgolj oblikovanja uporabljali tudi snovanje, saj ta izraz, še posebej če ga beremo »poetično«, v smislu starogrške ustvarjalne *poiesis*, konec koncev vsebuje tako snov kot sanje (snovi, snovati, sneti, sanjati,

stati). V snovanju zasledimo tudi zasnovno, skratka predelavo snovi, materialne in nematerialne, in obenem tudi zasnovno kot skico. Če torej vzamemo dizajn kot snovanje, postavimo v prvo vrsto kompleks različnih inovacij, skratka prakse, ki integrirajo znanje, izkušnje, težnje in svobodno misel.

Zato bova v nadaljnjem besedilu večinoma uporabljala krovni izraz dizajn, oblikovanje in snovanje pa le takrat, ko bova skušala opozoriti na materialne in nematerialne razsežnosti posameznih dizajnerskih praks in postopkov, pri čemer opozarjava, da so tako materialne (oblikovanje) kot nematerialne (snovanje) prakse v dizajnu vedno družbene, tudi če se pod njih podpišejo individualni avtorji in avtorice.

Antropologi in dizajnerji izhajamo pri svojem delu iz zelo podobne, če že ne iste izhodiščne točke, kjer se raziskovalci in raziskovalke primarno osredotočamo in usmerjamo na temo, ki zadeva posameznika znotraj izbranega družbenega okolja. Seveda temeljnega pristopa znotraj obeh disciplin ne moremo enačiti, a vendar lahko skozi opazovanje in praktično udeležbo skleneva, da se prav tako kot antropologi tudi oblikovalci primarno osredotočajo na razumevanje potreb posameznika znotraj danega okolja. Antropologi svoj pogled primarno usmerjamo h kritičnemu in holističnemu vrednotenju ter globljemu razumevanju načinov življenja, človeških situacij in tematik. Pri antropologiji dizajna izoblikujemo formulacijo problema (angl. *problem formulation*), s katerim se ukvarjamo, medtem ko so dizajnerji primarno usmerjeni k praktičnemu in torej izhodiščnemu delu projekta in podajajo praktične rešitve (angl. *solution oriented practice*) skozi snovanje strategij in oblikovanje praktičnih modelov, produktov, storitev in sistemov, ki naj bi prispevali h kvaliteti bivanja posameznika in družbe. Ta opredelitev je sicer zelo ohlapna, saj se metode in tehnike dela obeh disciplin vse pogosteje in vedno bolj prepletajo. Na spodnji skici si lahko ogledamo vsaj imaginarno situacijo sodelovanja obeh disciplin. Faze sodelovalnega procesa snovalske antropologije se v etnografski in sodelovalni praksi deloma ujemajo s štirimi koraki razvoja neke razvojne rešitve, tj. identifikacije, analize, interpretacije in testiranja, ki jih je predstavil Dan Podjed (2019).

60



Skica reprezentira sodelovalni proces antropologije in dizajna, ki integrira antropološko raziskavo skozi celoten proces, čeprav se primarno usmerja na prvo, drugo in peto fazo.

Snovanje in oblikovanje tehnoloških ter družbenih proizvodov je izjemno kompleksno, saj se na tak ali drugačen način, bolj ali manj intenzivno, dotika celotnega človeškega življenja, zato je antropološka obravnava dizajna, torej antropologija dizajna, v marsikaterem elementu tudi antropologija kompleksnih sistemov, usmerjena v prihodnost. Antropologija sodobnega, kot jo je zasnoval Paul Rabinow (npr. 2003, 2008), se je nujno obrnila k projekcijam v prihodnost (Rabinow idr. 2008). Tako Rabinow kot Marcus sta ugotavljala, da bi se antropologi v svojem delovanju na univerzi morali zgedovati po študijskem delu v dizajnu, z oblikovanjem smernic in dajanjem spodbud. V takšnem oblikovalskem studiu bi razvijali in izboljševali koncepte, namene in metode antropologije sodobnega ter jih tudi kot nedokončane predajali drugim. Skratka, antropologija sodobnega naj bi razvijala nove konceptualne zasnove (*designs*) (po Rees 2008: 11).

Pod antropologijo dizajna oz. snovalsko antropologijo si lahko predstavljamo marsikaj, vendar je veliko njenih dimenzij v neposrednem nasprotju s humanističnim načelom pojasnjevanja družbenih pojavov, ko se ti enkrat že zgodijo. Antropologija dizajna je usmerjena v predvidljivo prihodnost, tj. v bodočnost, ki pa jo spreminjajo tudi nepredvidljive okoliščine. Usmerjena je v izdelovanje, v ustvarjanje, je kritična in telesno usmerjena družbena praksa, je telesenje in obenem jemlje dizajn kot del same antropologije (Luvaas 2016), a je tudi spekulativno snovalska in ustvarja modele možne bodoče rabe. Antropologija s koreninami v izdelovanju je lahko kritična in enkratna med vsemi drugimi disciplinami, zato je odprta tudi do eksperimentiranja in vodi v večmodalnost, ki pogloblja antropološko upoštevanje vizualnega, veččutnega, večvrstnega, tudi kot vizualna in ulična etnografija (Luvaas 2016).

Če je oblikovanje dejavnost ustvarjalne spekulacije, usmerjene k problematiki in reševanju problema ter zamišljanju boljšega sveta in načinov, kako pridemo do njega, zadeva izdelovanje (Luvaas 2016). V zadnjih desetletjih narašča potreba po družbeno angažiranem dizajnu, kar je postalo zelo očitno tudi v javnih diskusijah in z demonstracijami, ki so jih spodbujali tudi sami dizajnerji. Mednarodno priznana dizajnerja Victor Margolin in Ezio Manzini sta leta 2017 napisala odprto pismo skupnosti dizajnerjev v bran demokraciji (Open Letter to the Design Community: Stand Up for Democracy) in jih pozvala k angažiranemu in demokratičnemu pristopu na vseh področjih dizajna – industrijskem, produktnem, grafičnem, modnem, storitvenem, sistemskem – ter dodala, da ga naj začnejo opravljati čim bolj angažirano in javno (Manzini in Margolin 2017). Če so bile v šestdesetih letih te prakse povezane z revolucionarnim vrenjem, pol stoletja pozneje označujejo določene težnje po spremembi vsakdanjega življenja, v glavnem spremembe »od spodaj navzgor«. Kaže se potreba po »angažirani, uporabni in snovalski (*design*) antropologiji, ki bo lahko uspevala v svetu, v katerem so digitalno-materialne podobe skoraj neizogibni elementi vsakdanjih življenjskih izkušenj, dejavnosti in okolij« (Pink, Ardèvol in Lanzeni 2016b: 2).

Dizajn je za nekatere ljudi zadeval stvari, za druge prakse, pa tudi oblike in estetiko, sistemsko tehniko, kapitalizem, sodelovanje in kreativnost ter celo odgovarjal na vprašanje, kaj pomeni biti človek (Murphy 2016: b. n. s.). Murphy

si je v svoji etnografiji švedskega dizajna izposodil Geertzov koncept kulturnega sistema in opredelil dizajn kot kulturni sistem. V svoji knjigi o švedskem dizajnu poudarja načine, na katere se vse oblike dizajna (prakse, diskurzi in materialnosti) držijo skupaj kot sorazmerno koherentna celota, torej sistem, in kako te celote naredimo smiselne na način kulture. Ta dizajn je širši, svetoven, in upošteva predmete, oblike, prakse, ljudi, ideologije in afekte, je pa tudi povsem kompatibilen s pojmi moči, ekonomije, politike in prava (Murphy 2016: b. n. s.).

Za razliko od etnografske izkušnje, ki je vedno izkušnja sedanjega časa, v njej pa se lahko razkrivajo ostanki preteklosti, je snovanje novih rešitev in iskanje najboljših oblik usmerjeno v prihodnost, kot proces »prihajanja«, če lahko uporabiva posrečeni izraz Tonyja Fryja (2012), od tukaj in zdaj k nečemu, kar šele bo, enkrat ali takrat. **62** Snovalski antropologi in antropologinje oz. antropologi in antropologinje v dizajnu se v oblikovanje in snovanja vključujejo »kritično, sodelovalsko in materialno« ter posegajo v prihodnosti s položaja med »spekulativnim in posvetnim, med dizajnom in vsakdanjim življenjem, med preteklostmi, sedanjostmi in prihodnostmi« (Kjærskgaard idr. 2016: 3). Pri usmerjenosti v prihodnost velja poudariti, da je dizajn usmerjen v neposredno, potencialno izkustveno bodočnost, ki se bo dokaj verjetno uresničila, ne v neko abstraktno in zgolj zamišljeno prihodnost.

Področje antropologije, ki ga poznamo kot antropologijo dizajna ali snovalsko antropologijo, se je razvilo šele v zadnjih dveh desetletjih. Med prvimi avtorji, ki so opozorili na potencial snovalskega soočanja s sodobnostjo, so bili Paul Rabinow, George E. Marcus, James D. Faubion in Tobias Rees, ki so uredili zbornik *Snovanja za antropologijo sodobnega* (Rabinow idr. 2008). Pionirka snovalske antropologije je Lucy Suchman, ki je dobri dve desetletji delala v Xeroxovem raziskovalnem središču v Palo Altu (PARC). Že od sedemdesetih let dalje je razvijala rešitve pri uporabljanju tehnologije v pisarniškem in računovodskem okolju ter sodelovala pri snovanju uporabniku bolj prijaznih fotokopirnih strojev (Bezjak Mlakar in Podjed 2015: 142), konec osemdesetih let je izdala odmevno knjigo o problematiki komunikacije med stroji in ljudmi, dvajset let pozneje, leta 2007, pa še njeno posodobljeno izdajo o rekonfiguracijah odnosa med ljudmi in stroji. Leta 2011 je v *Annual Review of Anthropology* razpravljala o možnostih antropološkega »dizajniranja« (gl. Suchman 2011). Glavnina del, ki prinašajo poglede na to področje, je izšla šele v zadnjem času.

Med deli, ki so izšla v zadnjih letih, velja omeniti *Digitalno antropologijo* Daniela Millerja in Heather A. Horst (2012), *Antropologijo dizajna oz. Snovalsko antropologijo* Gunna, Otta in Smith (2013) ter zbornika *Digitalne materialnosti: dizajn in antropologija* (Pink, Ardèvol in Lanzeni 2016a) in *Snovanje antropološke prihodnosti* (Smith idr. 2016). Pomembno torišče snovalske antropologije so tudi raziskave povezav med računalniki in ljudmi ter navezave na medijsko antropologijo oz. antropologijo medijev (Pink, Ardèvol in Lanzeni 2016b: 4) in denimo raziskave vsakdanje uporabe digitalnih naprav, medijev in tehnologij, na primer v kuhinjah (Pink, Ardèvol in Lanzeni 2016b: 5). Zgodovino in oblikovanje snovalske antropologije in antropologije dizajna je pregledno predstavila Christine Miller v knjigi *Dizajn + antropologija: zblíževalna pota v antropologiji in dizajnu*

(2018). Zbornik *Senzorične umetnosti in dizajn* povezuje senzorične raziskave z umetnostjo in dizajnom (Heywood 2017a), monografija z naslovom *Negotovost in možnosti: novi pristopi k ustvarjanju prihodnosti v snovalski antropologiji* (Akama, Pink in Sumartojo 2018) pa se dotika problematike neposredne bodočnosti.

Govorimo, skratka, o snovalski antropologiji (*design anthropology*) nasproti kritične antropologije dizajna (*anthropology of design*), na kar denimo opozarja Arturo Escobar (2018: 51). Prva je aktivna sodelovalska praksa, ki na različne načine posega v iskanje konkretnih rešitev, druga bodisi opazuje, kako poteka iskanje teh rešitev, bodisi kot kritična praksa posega v družbo. Escobarjevo delo *Snovanja za večsvetje: radikalna soodvisnost, avtonomija in ustvarjanje svetov* (2018) prinaša izjemno pronicljiva opozorila za potenciale, ki jih ima in prinaša snovalska antropologija. V svojem delu o snovanju večsvetja (*pluriverse*) se je med drugim naslonil na zapatiščno geslo, po katerem ti uporniki zahtevajo svet, v katerega se prilega veliko svetov (Escobar 2018: 16). Gre torej za oblikovanje in snovanje resničnega sveta, ontološko preusmeritev dizajna in snovanja za večsvetje. Ključno vprašanje, ki ga zastavlja Arturo Escobar, je, ali je mogoče dizajn (tj. oblikovanje oz. snovanje) preusmeriti od njegove odvisnosti od trga k ustvarjalnemu eksperimentiranju z oblikami, koncepti, ozemlji in materiali v dobro skupnosti, še posebej takrat, ko svojo bodočnost vzamejo v svoje potlačene skupnosti, ki se borijo za nove opredelitve svojih življenjskih projektov na način vzajemnega spoštovanja Zemlje (Escobar 2018: xviii), s posebnim odnosom do skupnega in skupljenja (*commoning*; Escobar 2018: 5).

Njegove poglede zaznamuje tudi kritični pristop do tehnologij in težnje po skrbi za svet (Escobar 2018: 21). V njegovem pojmovanju snovanja in oblikovanja se prepletajo tri osi dizajna: ontološka (usmerjena v svet), dizajnska (snovalska oz. oblikovalska; tj. etična praksa izdelovanja oz. »stvaritve« svetov) in politična (osrediščena okoli avtonomije kot radikalne vzajemne soodvisnosti) (Escobar 2018: 21). Na to, da je dolgoročne posledice delovanja dizajna, odvisnega od tržno usmerjene množične produkcije, treba vzeti iz rok peščice podjetnikov in ga vrniti v roke skupnega in skupnosti, je že v zgodnjih sedemdesetih letih opozoril dizajner Victor Papanek s svojo uspešnico *Dizajn za resnični svet: človeška ekologija in družbena sprememba*, ki vse do danes predstavlja temeljno zasnovo trajnostne in družbeno usmerjene prakse v dizajnu in drugje (gl. Papanek 1974).

V pričujočem besedilu bova sledila Escobarjevi delitvi razmejitev in prepletov antropologije in dizajna na treh ravneh: snovalske antropologije (*design anthropology*), pri kateri je v ospredju vnašanje antropoloških spoznanj v dizajn (tj. v oblikovanje in snovanje skupnostnih rešitev); etnografije in dizajna, kjer razumemo etnografijo kot dizajn, pri čemer vnašamo spoznanja iz dizajna v antropologijo; in antropologije dizajna (*anthropology of design*), pri kateri uporabimo kritično družbeno teorijo pri samih praksah dizajna (oblikovanja oz. snovanja) (Escobar 2018: 54). Po desetletjih različnih odklonov prihaja snovalska antropologija v zrelo dobo kot poseben slog izvajanja antropologije (Otto in Smith 2013: 10).

Soudeleženski pristopi in uporabnost antropoloških intervencij

V uporabni (aplikativni) antropologiji je že desetletja uveljavljena tehnika soudeleženske akcijske raziskave (*participatory action research* – PAR; gl. npr. Strang 2009: 21–25). Soudeleženski pristopi so v zadnjem času postali tudi hrbtenica sodobnega dizajna.

Klasično oblikovanje je nekako jasna in preprosta zadeva, osrediščena okoli problema vsečne in učinkovite oblikovanosti predmeta. Kakšno bo njegovo življenje v človeškem praktičnem svetu, je seveda vprašanje, ki se le deloma dotika oblikovanja. Nekaj povsem drugega je, če najprej postavimo v ospredje človeško dimenzijo in človeške prakse v resničnih prostorih in časih: prej ali slej ugotovimo, da z vsako na videz nepomembno intervencijo posežemo v življenjski svet, najprej neposrednih uporabnikov, nato pa se vplivi teh intervencij, pa naj bodo še tako infinitezimalni, porazdelijo po celotnem človeškem življenjskem svetu. Toda le nekatere zamisli upoštevajo snovanje in oblikovanje resničnega sveta, v katerem si zastavimo ključno vprašanje: »Ali lahko dizajn preusmerimo od njegove odvisnosti od trga k ustvarjalnemu eksperimentiranju z oblikami, koncepti, ozemlji in gradivi, še posebej takrat, ko si jih privsajajo podrejene skupnosti, ki se borijo za redefiniranje lastnih življenjskih projektov na način vzajemnega izboljšanja skupaj z Zemljo« (Escobar 2018: xvii)?

Načela sodobnega dizajna naj bi bila »zeleni materiali«, »inteligentni materiali«, biomimikrija, individualiziran dizajn in kulturne politike. Ne le pri slednjih se kaže skorajda nujna posredniška vloga aktivnega terenskega delovanja antropologov in antropologinj v realnem (vsakdanjem) okolju. Že nekaj časa je v ospredju ustvarjalnih oblikovalskih praks k človeku/uporabniku usmerjeno oblikovanje (*human-centred design*, s kratico UCD) oz. snovanje, usmerjeno k uporabnikom (Fuad-Luke 2009).

Antropološko vključevanje v tehnike snovanja oz. dizajniranja bi lahko pripomoglo tudi k temu, da bi znali poudariti tudi nekatere razsežnosti snovanja novih proizvodov in rešitev, pri katerih snovalci preveč zanemarjajo na prvi pogled manj pomembne razsežnosti človeškega življenja in bivanja, na primer zvok in oblikovanje akustične izkušnje, saj so »oblikovalci« večinoma izrazito usmerjeni v vizualna sredstva ali praktične (materialne) proizvode. Akustični prostor pa ni le prostor intimne rabe proizvodov, ampak je družbeni prostor, ki s svojo akustemološko paradigmo tvori enega temeljev vpetosti skupnosti v integralno resničnost, ki obsega individualne izkušnje in kolektivno izkušnjo prostora in časa.

V zadnjem obdobju se vse bolj uveljavljajo pristopi preprostega oblikovanja, ki naj bi čim bolj ustrezali preprostosti vsakdanjega življenja in tudi ne zahtevajo prevelikih finančnih vložkov (Perra b. n. l.). Tako kot v preteklosti, ko so ljudski mojstri vedno tudi oblikovali svoje proizvode, je sodobni dizajn vseprisoten – vsaj od Bauhauusa dalje.

Z dizajnom (snovanjem oz. oblikovanjem) spreminjamo svoj odnos drug do drugega. Tisto, kar živimo, »našo sociopolitično ekologijo«, spreminjamo v »objekt-

stvar« – spremeni se tudi naše »precepcijsko polje«, način, kako vidimo, vemo in čutimo (Fry 2012: 37).

Z vstopom antropologije na področje dizajna se utrjuje celotna razpršena paleta uporabnosti antropologije, ki izhaja iz njene specifične metode in njenega pristopa (Strang in Powell 2009: 7), a tudi iz njenega širokega komparativnega znanja, ki povezuje trajnostne izkušnje iz preteklosti in sodobno življenje, prav tako pa tudi poznavanje preteklih katastrof in sodobnega vzdržnega razvoja. Na podlagi razumevanja dejanskega dogajanja na terenu se usmerja tudi v prihodnost.

Dizajn: od oblikovanja do snovanja

V slovenskem jeziku uporabljamo uveljavljen termin oblikovanje, ki pa je za opisovanje snovanja družbenih praks in manj oprijemljivih razsežnosti človeškega bivanja, ki jih prav tako lahko in jih moramo oblikovati, nekoliko preozek. Kot sva zapisala že v prvem delu besedila, lahko dizajn v najširšem pomenu besede razumemo najprej kot snovanje. V vsakem procesu dizajniranja pridemo do takšne in drugačne zasnove, ki jo prej ali slej preizkusimo v praksi. Če razumemo dizajn kot snovanje, je to kompleks različnih inovacij (od konkretnih predlogov do strategij in idejnih zasnov za podajanje inovativnih rešitev), ki odpirajo vrata prihodnjim uporabam, v katerih so zasnovane rešitve najprej in v končni instanci namenjene ljudem. Če v iskanje rešitev vključimo tudi antropološke metode in tehnike, antropologa in antropologinjo, ne govorimo več le o »antropologiji oblikovanja«, temveč o »antropologiji snovanja« oz. o »snovalski antropologiji«, usmerjeni v prihodnost, izhajajoč iz sedanjih preizkusov zasnov, upoštevajoč tako pretekle prakse kot družbena pričakovanja bodočih uporabnikov ter sistemsko razumevanje različnih okolij in akterjev, ki jih lahko z etnografskim pristopom opazujemo na terenu. Konec koncev ne smemo pozabiti, da etnografija razkriva načine življenja, torej družbene formacije in oblike življenja (Murphy 2018: 99).

Še več: kot so po pričevanju finskega oblikovalca Pekke Korvenmaa na doktorskem posvetu o dizajnu DDC (Design Doctoral Conference) v Lizboni leta 2016 to počeli uspešni finski oblikovalci od šestdesetih let naprej, moramo na dizajn gledati kot na orodje za boljšo družbo. Prav v tem so različne oblike angažirane, akcijske in zagovorniške, tudi rešiteljske antropologije zelo blizu »snovanju« boljše družbe. Tudi temeljni pristopi v procesu dizajniranja (opazovanje, koncepcija, konfiguracija, opazovanje/nadzorovanje (*monitoring*)) se od antropoloških bistveno ne razlikujejo. Prav tako so v zadnjem desetletju še dodatno opozorili nase kreativni in k človeku usmerjeni metodološki pristopi dizajnskega razmišljanja (*design thinking*), k človeku usmerjenega pristopa (*human centred approach*) ali k uporabniku usmerjenega pristopa (*user centred approach*), ki so jih sprva prepoznavali kot ekskluzivno dizajnerske veščine pri reševanju problemov. Podobne rešitve iščemo tudi v uporabni antropologiji, na primer pri k ljudem usmerjenemu razvoju (*people-centered development*) (People 2016/19).

Dandanes sodijo med vodilne metode, ki jih uporabljamo pri kreativnem in inovativnem razmišljanju ter inovativnem reševanju problemov v različnih

sektorjih. Te metode in pristopi, usmerjeni k ljudem, se v marsičem stikajo z antropološkimi pristopi: kolikor jih jemljemo komplementarno, lahko pričakujemo zanimive premike na obeh področjih tudi v prihodnosti, saj so se doslej že pokazali kot zelo plodni in modni.

Ker pa se v obeh primerih srečujemo z izjemno kompleksnostjo poseganja v vsakdanje življenje in tudi nenačrtovanimi stranskimi posledicami novih praks in proizvodov, ki jih uvajamo, se moramo zavedati tudi kompleksnosti tega početja (gl. npr. McKinnon in Silverman 2005; De Landa 2006). Antropologija dizajna/snovanja je v marsikaterem elementu tudi antropologija kompleksnih sistemov, kar jasno izraža terminologija dizajna in kompleksnih problemov, ki jih naslavlja: vražje zapleteni problemi (angl. *wicked problems*). Ravno zaradi tega pa antropologija snovanja ne predstavlja le inovativne smeri, temveč klic po inovativnem razmišljanju in pristopanju k tem kompleksnostim. Predvsem gre za razumevanje celostnega sistema, s katerim sovpada sama tematika dizajna: od razumevanja problematike, skiciranja in mapiranja glavnih ovir in akterjev, ki so v izbrano situacijo vključeni posredno ali neposredno; mapiranje potencialnih rešitev in obstoječih dobrih praks; kreiranje, vizualiziranje, ustvarjanje in snovanje bodočih scenarijev ali/ in potencialnih predlogov/rešitev, s pomočjo aktivnega sodelovanje glavnih akterjev, ki vsi skupaj predstavljajo ključne udeležence za snovanje dolgoročnih sistemskih rešitev. Antropologija dizajna oz. snovalska antropologija deluje nekje med angažirano in uporabno antropologijo, a je samostojna snovalska praksa z intervencijami v resnično dogajanje v svetu (Pink, Ardèvol in Lanzeni 2016b: 2).

Dizajnska antropologija (*designing anthropology*; v Strang in Powell 2009: 112–115) je le del široke palete uporabne antropologije, ki sega od zagovorniške in angažirane, okoljske antropologije, antropologije nevladnih organizacij in državnih ter javnih služb, organizacijske, poslovne in industrijske antropologije do razvojne, medijske, trženjske antropologije, antropologije turizma ali zdravja, vse do dediščinske antropologije in njene uporabnosti v umetnosti.

Snovalska antropologija naj bi se kot doktrina naslanjala na sistemski način razmišljanja in delovanja, zato v dizajnu tudi sicer delujemo sistemsko in govorimo o reševanju kompleksnih problemov. Da res ne gre brez sodelovalnega, interdisciplinarnega in soudeleženskega (participativnega) pristopa, dokazuje sam cilj snovalske antropologije oz. antropologije dizajna: izvajanje uporabnih in na človeka osredotočenih rešitev, usmerjenih v prihodnost.

Zaradi njene usmerjenosti v prihodnost jo je le deloma mogoče zaobseči etnografsko ali s kakorkoli drugače empirično utemeljenim raziskovanjem, ki vključuje ljudi. Toliko bolj, kolikor je dizajn mogoče razumeti, kot je to ubesedil Herbert Simon, kot tisto dejavnost, ki spreminja obstoječe situacije v tiste, ki jim dajemo prednost (po Murphy 2018: 108). Beseda dizajn je veliko širša od oblikovanja in snovanja. Sledeč Arturju Escobarju ne omejujeva dizajna le na zamišljanje, ustvarjanje in oblikovanje predmetov (npr. orodij ali dobrin), stavb, storitev ali ekološko ozaveščene proizvodnje, temveč obsega tudi različne oblike življenja in nasprotujoča si pojmovanja družbenosti, družabnosti in sveta (Escobar 2018: 3).

Dizajn je konec koncev etična praksa izdelovanja sveta, katerega deli so v ontološkem smislu radikalno soodvisni in se prepletajo z mnogosvetno imaginacijo, v političnem smislu pa narekujejo rekonceptualizacijo avtonomije kot izraz radikalne soodvisnosti (Escobar 2018: 21).

Posegi v snovna gradiva in človeške prakse ter sodelovanje pri postajanju (*emergence*) prej ali slej pripeljejo do »etnografije možnega« (Smith in Otto 2016: 33). Caroline Gatt in Tim Ingold predlagata antropologijo kot dizajn oz. na način dizajna, saj dizajn po njunem obsega samo jedro antropološke disciplinarne prakse (2013: 140–141), kajti če je antropologija s sredstvi etnografije praksa opisovanja, je antropologija s sredstvi dizajna praksa soodvisnosti oz. ujemanja (*correspondence*) (nav. delo: 144). Takšna antropologija spremeni opazovanje s soudeležbo v »čužeče sodelovanje« (nav. delo: 154). Antropolog na ta način ni le soudeleženec, temveč tudi sotvorec tistega, kar opisuje.

Prav takšna, tvorna, je večletna projektna raziskava stranišč, ki jo bova v nadaljevanju besedila predstavila kot primer takšnega antropološkega snovanja, četudi bi lahko v antropologiji našli več podobnih primerov in praks. Če si antropologijo dizajna/snovanja ogledamo na primeru stranišč (več o tem v poglavju o snovanju stranišč), vidimo, da ne gre le za opazovanje samega okolja in prostora, kamor umeščamo proizvod, in opazovanje interakcij ter odnosa posameznikov do samega straniščnega prostora, ter opazovanje samega akta izločanja ter izločkov, temveč gre, z uporabo sistemskega razmišljanja, predvsem za opazovanje in razumevanje celostnega sistema in naravnega ter urbanega cikla, v katerega vključujemo in umeščamo končen proizvod. Gre za opazovanje in razumevanje stranišč od proizvodnje do njihove uporabe ter vključenosti v dano okolje. V raziskavi, ki jo bova opisala v nadaljevanju, opazujemo in na novo premišljamo ter si zamišljamo in snujemo stranišča skozi pet različnih in vendar soodvisno povezanih dimenzij: tehnološke (tehnologije in industrije, ki stoji za samo proizvodnjo); družbeno-kulturne (navad in obnašanja ter odnosa ljudi do samega produkta in z njim povezanih izločkov ter drugih dnevni ritualov pri izločanju); ekonomske (ekonomije in poslovnih modelov, ki umeščajo ta produkt na trg in v naše domove); okoljske (fizičnega okolja, urbanih in naravnih ciklov virov, infrastrukture, arhitekture) in politične dimenzije (razumevanja političnih usmeritev, ki regulirajo, kakšna naj bi bila voda za izplakovanje izločkov in prav tako samih odločitev, kaj se na koncu zgodi z njimi).

Prav tako bova v naslednjem poglavju pokazala, kako nujno potrebne so etnografsko podkrepjene intervencije tudi v dejavnosti, ki je najbolj vsakdanja in sodi tudi med tiste, ki se še najmanj spreminjajo; to je v času, ki ga preživimo na straniščih. Čeprav je uporabnega antropološkega preučevanja odpadkov sorazmerno veliko (gl. npr. Strang in Powell 2009: 66–67), je raziskav, ki zadevajo stranišča oz. izločanje, bistveno manj.

Ker raziskavo in projekt, ki zadeva straniščne prakse, vodi in izvaja Laura, prehaja besedilo v naslednjih razdelkih, vse do skupnega sklepa, iz dvojinske v edninsko obliko.

Premišljanje in osmišljanje stranišč

Zgodba premišljanja stranišč in poziva v letu 2013 začetega projekta Give a Shit se je začela že v letu 2009/2010, ko sem Laura Korčulanin, pobudnica projekta, med svojim bivanjem v Barceloni, kjer sem se soočila z dokaj bizarno situacijo po urinu zaudarjajočih ulic v središču mesta, povsem spremenila poglede na dotedanje raziskovanje in poklicno udejstvovanje na širšem področju etnologije in umetnosti. Takrat še povsem spregledane tematike uriniranja, stranišč in privatizacije javnega prostora ter posledice privatiziranja javnih stranišč so me sprva pritegnile naključno, pozneje pa sem se ob vedno novih primerih prepričala o tem, da si stranišča zaslužijo več pozornosti, tako raziskovalne kot neposredno angažirane, z delom v širši javnosti. S tem dokaj nenavadnim in naključnim začetkom preučevanja stranišč se je moje do takrat intimno dojemanje stranišč iz zasebne sfere preselilo v javno spraševanje in opazovanje ter razpravljanje skozi različne metode. Stranišča in njihovo okolje predstavljajo tudi izhodiščno temo raziskave na doktorskem študiju v Lizboni.

68

Čeprav se je začelo z inspiracijo za umetniške projekte, sem prvih nekaj let etnografsko opazovala širok obseg praks ter spremljala problematiko predvsem javnih stranišč in zasebnih prostorov: kdo jih uporablja, kdaj, kje in kako; do katere stopnje ljudje razmišljajo o različnih atributih stranišč in kako ta delujejo. Ob zbranih informacijah sem vedno bolj razumela kompleksnost same problematike in začutila, da je to delo smiselno le, če ga je mogoče skleniti s snovanjem konkretnih rešitev v družbi. Težnja po preusmeritvi raziskovalnega dela iz zaprtosti univerzitetnega okolja bližje k širšemu občinstvu me je pripeljala do uporabne antropologije in uporabe angažiranih sodelovalnih metod in praks, kar je postalo vodilno načelo mojega dela ter temelj projekta Give a Shit, okoljske raziskovalne in aktivistične, performativne akcijske platforme (gl. spletno stran www.giveashitnow.org).

Prvotno projekt in danes platforma Give a Shit sta zasnovana v štirih dopolnjujočih se smereh: kot raziskava, izobraževanje, aktivizem in svetovanje. Vse delo temelji na primarni raziskavi. Sprva sem se pri sami raziskavi naslanjala samo na etnografijo, danes pa predvsem na metode raziskovanja v dizajnu, kot so interaktivno izobraževanje in angažiranost občinstva z vključevanjem v reševanje obstoječih problematik; uporabo aktivizma, tj. združevanja umetnostnih akcij in aktivizma v družbi s pomočjo umetniških in kreativnih metod dela za lažje in boljše razumevanje obstoječih problematik; in celostno sistemsko svetovanje – kjer na eni strani opozarjamo na problematiko prekomerne rabe pitne vode v zasebnih in javnih straniščih ter na potrebo po recikliranju iztrebkov kot potencialnih virov, na drugi strani pa ponujamo obilico zamisli o (pre)oblikovanju stranišč znotraj danega okolja.

Problematika stranišč in njihovi vražje zapleteni problemi

Med temeljnimi potrebami vsakega posameznika v celotnem fiziološkem ciklu preživetja je zagotovo tudi izločanje. S tem pa so povezane najrazličnejše

straniščne navade, ki se razlikujejo glede na posameznikove vzgibe in potrebe v družbi, predvsem pa glede na to, kje in kako smo bili vzgojeni (gl. npr. George 2014; Douglas 2002). Ko govorimo o tem, kako in v kakšni poziciji izločamo, in vse do tega, kako se očistimo po opravljeni potrebi in kje ter kdaj izločamo, je vse skupaj zelo odvisno od kulturne specifike okolja, ki ga obravnavamo. Med obiskom v Indiji v prelestnem konferenčnem centru v Mumbaju na primer stranišča niso nudila straniščnega papirja za očiščenje po opravljeni potrebi, temveč so namesto tega ponujala vodno pipo za izpiranje zraven same straniščne školjke. Da to ni izjema in je skorajda pravilo v muslimanskih državah, si lahko preberemo iz dnevnških zapisov novinarke in raziskovalke Rose George (gl. 2014). Tudi v drugih primerih naletimo na opise ogromnih razlik pri današnjih straniščnih navadah in razmerah po svetu (gl. npr. še Lambton 1995; Douglas 2002; Benedickson 2007).

Prav tako sama specifika uporabe straniščnega prostora variira od posameznika do posameznika. Na Portugalskem, kjer opravljam raziskavo, je bilo zgovorno odkritje enega zadnjih pogovorov s sogovornikom v raziskavi, Luisom Medeirosom, da tam preživi tudi do eno uro in pol na dan in dojema straniščni prostor kot prostor za sproščanje in meditacijo. Sam pravi: »Na stranišče ponavadi odnesem s seboj knjigo, telefon ali pa tudi računalnik, da lahko v miru razmišljam in delam« (L. Medeiros, osebna komunikacija, 27. september 2019). Prav tako je razvidno iz zgodovinskih pregledov, da so bili za Rimljane to prostori druženja in slovesnosti, ki so bili tudi temu primerno okrašeni s fontanami in kipi. Tam je lahko hkrati izločalo več ljudi (Laporte 1993: 61). Brezsramno izločanje je dobro znano iz stare Grčije, kjer je bilo nekaj normalnega izločanje med pogovorom ali igro; nekaj običajnega pa je bila večerna zabava, kjer so sužnji naokoli nosili srebrne skledе z urinom (Bindeswar 1995: b. n. s.).

Kljub istim temeljnim potrebam ljudi po rednem izločanju pa za osnovne sanitarne razmere po svetu še zdaleč ni poskrbljeno. Vse do nedavnega kar 2,3 milijarde ljudi ni imelo dostopa do sanitarij (UN 2018: 11) oz. kot piše Rose George, »nimajo dostopa do nobenega stranišča, vedra ali škatle,« kjer bi potrebo lahko opravljali (George 2014: 2), zato večinoma izločajo zunaj na prostem (Gates Foundation 2011; gl. tudi UN 2010).

Na drugi strani lahko rečemo, da je v zahodnih državah stranišče eden najbolj prisotnih in pomembnih proizvodov vsakdanjega življenja, ki pa je v zadnjih dvestopetdesetih letih spremenil le svojo vizualno in ergonomsko zasnovo, ostal pa skorajda enako potraten kot na začetku, ko so ga uporabljali le najpremožnejši.

Seveda obstajajo izjeme, pri katerih pri izplakovanju ne uporabljajo pitne vode (kompostna in vakuumska ter ločevalna stranišča), vendar je zasnova večine evropskih stranišč takšna, da porabljajo ogromne količine vode. Z vsakim potegom vode na stranišču splaknemo iz kotlička več pitne vode, kot je ima marsikateri prebivalec sveta na voljo na dan, to je tri litre do sedem litrov. Iz nekaterih starejših kotličkov splakujemo celo do 13 litrov pitne vode ob vsakem obisku stranišča (UN 2010). Ta informacija ni novost, zastrašujoče in prevečkrat spregledano ali slabo razumljivo pa je dejstvo, da je z našim početjem na straniščih

in v vseh fazah, povezanih z njim, nekaj vražje narobe. Zraven vode splakujemo tudi potencialne obnovljive vire energije, izločke in vire marsičesa, kar bi lahko prispevalo h krožnemu, okoljskemu ter ekonomsko učinkovitemu obnovljivemu ravnanju s proizvodnjo bioplina, elektrike, gnojiv, konstrukcijskih materialov itd. Kot pravi Pierre Leroux, smo s samim prehranjevanjem in izločanjem del krožnega sistema, *circulusa* (po Laporte 1993: 129), v katerem smo zmožni svoje potrebe zadovoljiti sami: na eni strani izločamo oz. produciramo vredne vire gnojiva, na katerih (lahko) pozneje zraste nekaj uporabnega oz. jedilnega, kjer lahko ponovno postanemo sami krožni uporabniki tega proizvoda (Laporte 1993: 129).

70 Dodatno postane zadeva zaskrbljujoča, ko se zavemo, da po izračunih Svetovne organizacije za varstvo narave (World Wildlife Fund for Nature; WWF) po straniščih vsak dan po vsem svetu odplaknemo navzdol do 270.000 dreves in še dodatno onesnažujemo podtalnico z visoko toksičnimi in kemičnimi sredstvi, ki jih vsebuje toaletni papir. Ob vseh okoljskih problematikah pa ne smemo spregledati tudi same uporabe stranišč in z njo povezanega nenaravnega položaja sedenja.

Na drugi strani se moramo ustaviti tudi pri tistem delu problematike stranišč, ki zadeva družbeno in kulturno percepcijo izločanja, tabuje, povezane z njimi, ter celo psihološke dejavnike, kot je na primer parureza, strah pred uriniranjem, ki še dodatno zapletejo kompleksnost samega problema. Kot sva predstavila v prejšnjem poglavju, problematika obsega več dimenzij (tehnološko, ekonomsko, politično, ekološko in družbeno-kulturno), vsaka posebej pa je vzajemno povezana z razumevanjem različnih okolij in akterjev v danem okolju. Prav zaradi tega si ni mogoče zamišljati prihodnjih rešitev brez sodelovalnih in interdisciplinarnih pristopov snovalske antropologije.

Namen tega članka ni toliko problematiziranje same teme stranišč kot prikaz možne uporabe snovalske antropologije in njenih metod v praksi soočanja s kompleksnimi problemi. V nadaljevanju zato predstavlja metode in uporabno vrednost snovalske antropologije v okviru uporabnih in družbeno angažiranih praks pri snovanju prihodnjih in dolgoročnih rešitev za trajnostna stranišča. Besedilo ponovno prehaja v Laurino prvoosebno obliko.

Artivizem in izobraževanje

Kot glavno orodje za posredovanje in komuniciranje znanstveno pridobljenih informacij smo pri projektu Give a Shit od začetka izvajali artivizem, kar pomeni, da smo hkrati sledili umetnostnim in aktivističnim pristopom, in interaktivne izobraževalne metode, predvsem različne kreativne in umetniške metode in pripovedovalnost: inovativen in ustvarjalen ter humorističen jezik pri pripovedovanju naših zgodb; javne izobraževalne performanse; intervencijske gverilske umetniške akcije; oblikovanje interjerja na javnih straniščih itd. S predhodno raziskavo sem ugotovila, da imajo najboljši in dolgoročni učinek tiste intervencije, pri katerih se poslužujemo pripovednih, humorističnih, stimulativnih, izobraževalnih in narativnih oblik polnomočenja, kjer po intervenciji postane vsak soudeleženec ali soudeleženka potencialni aktivni nosilec pozitivnih sprememb. Izkazalo se je, da šokantni in pompozni pristopi/nastopi, pri

katerih izločke poimenujemo kot dreka (*shit*) in izločanje kot sranje in kakanje (*shitting; pooing*), še posebej če je vse skupaj kasneje preoblikovano v umetniško intervencijo v javnem prostoru, ne prispevajo le k sami prepoznavnosti projekta, temveč tudi k entuziastični refleksiji tistih posameznikov, ki si želijo sprememb pri uporabi stranišč. Spodbuden jezik naših umetniških intervencij izhaja iz zamisli polnomočenja, kjer se poleg naslavljanja na problematiko straniščnega obnašanja in njihovega dizajna osredotočamo na iskanje alternativnih rešitev, ki so vpeta v sistemsko soodvisnost virov in človeka ter v celoten naravni in urbani cikel.

S pomočjo zgoraj navedenih kreativnih tehnik in metod dela lahko do sedaj kompleksen akademski jezik prevedemo v radoveden, humorističen in spodbujajoč jezik, v katerega se lahko vključujejo akterji, opazovalci in mimoidoči, tisti, ki lahko postanejo nosilci ideje, in soustvarjalci končnih rešitev ter izboljšav, bodisi pri preoblikovanju obstoječih bodisi pri snovanju bodočih stranišč.

Da pa artistični in inovativni pristopi k osveščanju problematike stranišč ne ostanejo tako abstraktni, v nadaljevanju predstavlja eno od intervencij platforme Give a Shit, umetniško intervencijo in javni performans *Give a Poopcake* 19. novembra 2017 v sklopu Dneva stranišč, promoviranih kot del svetovne akcije Združenih narodov za vodo (UN-Water).

Give a Poopcake

Umetniška intervencija *Give a Poopcake* se je navdihovala pri dveh temeljnih konceptih: *circulosa* (Laporte 1993: 129) in krožnega gospodarstva, ki sta utemeljila performativno akcijo v javnem prostoru Lizbone. Koncept krožnega gospodarstva in fizično umeščene krožne oblike umetniške instalacije s štirimi straniščnimi školjkami in njihovih različnih zgodb smo usmerili na zmanjšanje porabe virov (*reduce*); ponovno uporabo virov (*reuse*); predelavo vode in izločkov za nove namene (*recycle*); preoblikovanje obstoječega sistema stranišč in družbeno ter ekološko inovacijo samega razmišljanja (*remake*). Z intervencijo smo ozaveščali prisotne o ravnanju z (odpadno) vodo in izločki v našem vsakdanjiku s poudarkom na trajnostnih spremembah. S pomočjo provokativnega nastopa javnega performansa je intervencija prav tako naslovila tabuje, povezane s stranišči in našimi izločki, s konstruktivnim dialogom z mimoidočimi skozi različne interaktivne momente, med drugim tudi s predajo tortic v obliki dreka (*poopcakes*).

Refleksije tovrstnih intervencij so zelo zanimive, ponavadi tudi dolgoročno spodbujajoče predvsem ko med samo intervencijo slišimo in zaznavamo percepcijo in željo mimoidočih po spremembah. V enem od teh momentov med intervencijo *Give a Poopcake* so me najbolj zaznamovale besede napol zaskrbljenega očeta otroku: »Vidiš, danes sva že porabila sedem litrov pitne vode za splakovanje, ki je drugi nimajo, in čas je, da tukaj ukrepamo« (komentar mimoidočega, 19. november 2017).



Umetniška intervencija *Give a Poopcake*; svetovni dan stranišč, Lizbona; koncept in zamisel: Give a Shit; sodelujoči izvajalci (performerji): Hallazy Manhice, Jiesper Tristan Pedersen, Mario Rui Fernandes in Laura Korčulanin (foto: Melita Gjergjek, 19. 11. 2017)



Umetniška intervencija *Give a Poopcake*; svetovni dan stranišč, Lizbona; interakcija z mimoidočimi; koncept in zamisel: Give a Shit; sodelujoči izvajalci (performerji): Hallazy Manhice, Jiesper Tristan Pedersen, Mario Rui Fernandes in Laura Korčulanin (foto: Melita Gjergjek, 19. 11. 2017)

Skozi takšno in druge tipe intervencij pridobiva platforma Give a Shit razpoznavne značilnosti, ki pa jih je predvsem v prvi fazi projekta zaznamovala predvsem provokativna aktivistična in umetniška nota v različnih okoljih (akademskih, umetniških, poslovnih, industrijskih): v svetovalnih agencijah, šolah in drugih izobraževalnih ustanovah ter tudi v političnih krogih (npr. v občinah in mednarodnih organih, kot so agencije OZN za urbanizem, vodo in habitate – UN-Water in UN-Habitat) in nevladnih organizacijah v vsaj osemnajstih državah po svetu.

Snovalske metode raziskovanja ali metode snovalske antropologije

73

Celoten projekt Give a Shit temelji na znanstveni raziskavi in sloni na etnografsko-akcijski metodi. Pri projektu poleg opazovanja s soudeležbo, izvajanja intervjujev in neformalnih pogovorov, izvajamo tudi različne akcije in v zadnjem obdobju predvsem sodelovalne interdisciplinarne delavnice, v katerih opazujemo in razpravljamo o dostopnosti do stranišč, o njihovi uporabi in racionalni rabi. Etnografsko-akcijske metode so postale skorajda samoumnevni pristopi pri performativnih in umetniških praksah projekta. Naj poenostavim na primeru: tehniko opazovanja s soudeležbo smo na inverzen način uporabili med izvajanjem praktičnih intervencij, tako da smo povabljeni in naključne udeležence vabili k aktivni soudeležbi. V obdobju postavitve dveh instalacij dizajna interierja, *Poop Friendly* in *Water Friendly*, sem na javnem stranišču sodelovalnega prostora Now (Cowork NOW) opazovala, kako se posamezniki odzivajo na instalacijo in predvsem, kako uporabljajo splakovalni sistem, ki smo ga za instalacijo prilagodili: stranišče ima vgrajen splakovalni sistem, s katerim posameznik lahko nadzoruje količino potega vode.

Pomen etnografsko-akcijske sodelovalne metode pa je pri iskanju rešitev ekološkega in trajnostnega upravljanja z vodami in sanitarijami v urbanem okolju postal še jasnejši. Sprva projekt Give a Shit se je preoblikoval v akcijsko interdisciplinarno platformo, v kateri glede na različne potrebe sodelujem z različnimi strokovnjaki: antropologi, umetniki, oblikovalci, arhitekti, inženirji, s kemiki, sociologi in tržniki ter tudi s samouki na področju razvoja in snovanja stranišč ter vzdržnega načrtovanja mest. Ravno s pomočjo tega interdisciplinarnega nabora posameznikov, ki so do danes sodelovali pri projektu, sem doumela pomen inovativnih sodelovalnih metod snovalske antropologije oz. antropologije dizajna. Antropologija ponuja temeljni pristop za primarno artikulacijo celostne problematike in podaja okvir za iskanje in podajanje rešitev, ki so prilagojene družbenim in okoljskim potrebam pri snovanju stranišč v danem okolju. Pri tem je pomembno upoštevati obstoječo infrastrukturo novogradenj, ki zahteva specifičen sistem delovanja, in preverjati ter premišljati neposredno uporabnost nove sistemske infrastrukture, ki omogoča implementacijo bolj inovativno zasnovanih in oblikovanih stranišč.

Etnografijo lahko jemljemo kot izhodišče in inspiracijo pri artikulaciji kreativnih idej, pri čemer se pri načrtovanju ter snovanju dolgotrajnih ekoloških

rešitev in človeku prijaznih stranišč naslanjamo na inovativne sodelovalne in vključujoče metode dizajna: dizajnsko razmišljanje, zarisovanje uporabnikove poti (*costumer journey map*), kulturno sondažo (*cultural probes*) in soudeleženske metode aktivnega dizajniranja (*participatory active design methods*) (gl. npr. Alt in Pinheiro 2017; Boeijen idr. 2013; Laurel 2003).

Te metode smo prav tako uporabili v petih delavnicah Aqua Labs, ki so bile pravzaprav neke vrste fokusne skupine, kjer so različni povabljeni udeleženci razmišljali o problematikah stranišč in snovali predloge za rešitve pri inovacijah v sanitarijah v prihodnje. Udeleženci so bili razdeljeni v skupine, v katerih je sodelovalo od štiri do pet posameznikov, ki so skozi pet- do šesturno delavnico razmišljali najprej o problematikah in nato o rešitvah, na podlagi česar so sestavili prioritete, da bi nova rešitev lahko delovala. Takšne idejne rešitve in spodbudne inovacije evidentiramo pri samem delu in naknadno vključujemo v pripravo smernic pri iskanju rešitev, ki bodo vključene v doktorsko disertacijo, pozneje pa tudi v pripravo politik in usmeritev. Večino delavnic smo izvedli v sklopu delavnic Aqua Labs med marcem 2018 in januarjem 2019, v njih pa je sodelovalo 87 posameznikov znotraj osemnajstih interdisciplinarnih delovnih skupin. Delavnice smo organizirali v sodelovanju z mednarodnim podjetjem za kopalniške storitve Roca.

74



Skupinsko delo na tretji delavnici Aqua Labs; uporaba metode snovalskega (dizajnskega) razmišljanja (foto: Marta Carvalho, 30. 1. 2019, Galerija Roca Lizbona)

Navedene metode temeljijo na spodbujanju ustvarjalnih sodelovalnih procesov, pri katerih sodelujejo različni akterji z razpravljanjem in razmišljanjem o problematiki stranišč, vsak iz svoje perspektive in izkušnje ter potreb znotraj za to pripravljenega prostora: na delavnici, v diskusiji, zaprti fokusni skupini, na pripravi razstave, v delovni skupini itn. Te kreativne delovne skupine se osredotočajo na skupno identificiranje najrazličnejših problematik, tako tistih, zaradi katerih ustavljajo implementacijo trajnostnih sanitarnih rešitev, kot tistih, pri katerih skupaj podajajo rešitve za zagotavljanje sistemskih in trajnostno ekoloških ter človeku prilagojenih inovacij v prihodnjih straniščih. Ključno je, da uporabniki stranišč nastopamo kot potencialno pomembni informatorji pri procesu preoblikovanja obstoječih in snovanja novih stranišč; takšnih, ki bodo prijazna tako človeku kakor okolju. Obenem pa ponovno upoštevajo stališča tistih, ki so že bili pred tem vključeni v etnografsko raziskavo.

V zadnjih letih se pri raziskovalnem delu poslužujem tudi metode participatornega (soudeleženskega) dizajna kot uporabniške izkušnje (*UX* ali *User experience*), kjer opazujem in postavljam pod vprašaj uporabo stranišč in njihovo namembnost glede na njihovo ergonomsko in oblikovno vrednost, kar lahko vodi k inovacijam pri izboljšavah in preoblikovanju že obstoječih stranišč. Dvojni sistem izplakovanja stranišč so prvotno oblikovali z zamisljivo osveščanja o pomenu čim manjše porabe pitne vode pri splakovanju stranišč.

Da pa same zamisli vedno ne služijo svojemu namenu, lahko razberemo iz pričevanja enega od sogovornikov, dizajnerja Andreja Clementeja, ki je skorajda šokiran odgovoril na vprašanje po opazovanju svoje lastne uporabe stranišča in uporabe dveh gumbov na straniščnem kotličku: »Nisem imel pojma, zakaj točno obstajata dva gumba. Da sem gotov, da bo drek odšel po školjki navzdol, raje zmeraj pritisnem na oba gumba hkrati« (A. Clemente, osebna komunikacija, 13. junij 2018). V tem primeru je oblikovanje uporabniškega vmesnika pogosto takšno, da ga posamezniki uporabljajo napačno. Ta navidezno nepomemben dvojni gumb za splakovanje pa je le ena tistih malenkosti, ki so jo kot nejasno in zavajajoče dizajniranje potrdili tudi drugi udeleženci v raziskavi.

Zgornja opazka pove marsikaj tudi o pomenu etnografije pri identificiranju zmot, nejasnosti in resničnih potreb ljudi pri samem opazovanju oblikovanja in snovanja takšnih proizvodov, kot je stranišče. Ključni pomen snovalske antropologije je v tem, da antropologija poleg identificiranja problematike ponuja okvir za nove predloge in iskanje rešitev, ki so ljudem in okolju prijazne ter razumljive pri sami uporabi.

Skozi dolgoletno raziskavo je razvidno, da na trgu že prodajajo stranišča, ki ne uporabljajo pitne vode: kompostna, vakuumska, visoko tehnološka nanostranišča (ta uporabljajo ultravijolične luči za dezinfekcijo), ločevalna stranišča in stranišča z alternativnimi viri vode ter s ponovno uporabo vode (deževnice, morja ali že uporabljene vode). V prenekaterem primeru, predvsem v okoljih, ki niso priključena na obstoječi sistem kanalizacije (na primer v gorskih kočah in naseljih), in v okoljih, ki nimajo na pretek pitne vode (npr. v Singapurju in Kaliforniji),

jih dobro poznajo in sprejemajo. Prav tako jih marsikateri posamezniki že dokaj dobro poznajo – in vendar, kot je povedala sogovornica Janja Rudolf, uvajanje teh stranišč skorajda ni mogoče: »Jaz bi kupila kompostno stranišče, a kaj ko morava pri novogradnji vso vodo in kanalizacijo v hiši imeti zakonsko urejeno. Pomeni, da zakonsko ni mogoče, da v hiši implementirava stranišče, ki bi uporabljalo deževnico« (J. Rudolf, osebna komunikacija, 22. marec 2018).

Ravno tukaj pa se odpirajo nove razsežnosti tako snovalske antropologije kot antropologije dizajna, saj lahko obe poleg informiranja in osveščanja o obstoječi problematiki skozi vsakdanje prakse, ki jih opazujemo ter v njih sodelujemo, ustvarjata in podajata potrebne nove rešitve tistim posameznikom, skupnostim in institucijam, ki so za reševanje takšnih in drugačnih problematik odgovorni.

76

Prav tako moram omeniti, da metode antropologije dizajna omogočajo poglobljeno raziskavo in opazovanje interakcije med različnimi akterji, ki se v primeru delavnic in drugih oblik odprtih diskusij na različne načine odzivajo na temo stranišč. Na podlagi izkušenj ugotavljam, da je najboljša možna kombinacija takšnega dela interdisciplinarno sodelovanje *in situ*, kjer nekdo vodi delavnico in usmerja udeležence pri delu, drugi sodelujoči izvajalec aktivnosti (idealno je, če je to antropolog) pa opazuje same interakcije in sodeluje pri integraciji podanih informacij v smiselno celoto.

Naj ob koncu, ko besedilo spet prehaja v dvojnisko obliko, omeniva, da so zgoraj navedene metode dela le nekatere izmed obstoječih in možnih načinov dela pri snovalski antropologiji (več v Boeijen idr. 2013).

Sklep: od snovanja k bodočenju

Snovanje je neskončna, krožna, dialektična pot v iskanju rešitev, ki vključujejo čim več akterjev z dejanji in skupno izkušnjo. Ne gre samo za to, ali si je mogoče zamišljati drugačne oblike znanja, bivanja in početja (Escobar 2018: 91), temveč kako naj obrnemo tokove produkcije in reprodukcije v času, ko je prihodnost planeta in človeštva skrajno negotova. Naj sledimo rokam ali besedam, naj končno le vzamemo usodo v roke ali naj tudi snujemo nove načine ravnanja? V iskanju odgovora na to vprašanje, ki ga je postavil Cervantes v *Don Kihotu*, se je Humberto R. Maturana prvič zavedel moči ustvarjanja, ne le delovanja, ločenega od njega, tj. *poiesis*, ki naslavlja in vključuje tudi *praxis* v krožnem samonanašanju lastnega, krožnega ustvarjanja, skratka *autopoiesis* (Maturana in Varela 1980: xvii). Sledeč Maturanu in Varelu Escobar poudarja, da »obstaja globoka povezava med dejanjem in izkušnjo, ki v zameno vceplja določeno krožnost v vse znanje« (Escobar 2018: 101). To Maturana in Varela povzameta z maksimo »vse delovanje je znanje in vse znanje je delovanje« (po Escobar 2018: 101) ali takrat, ko zapišeta, da vsako dejanje znanja porodi svet (po Escobar 2018: 101). Sklep je na prvi pogled nekoliko mističen: »Iz tega sovpadanja biti-početi-vedeti izhaja, da smo globoko potopljeni v svet, skupaj z drugimi čutečimi bitji, ki so podobno in neizbežno vedci-delovalci kot mi« (Escobar 2018: 101; gl. tudi Manzini 2015).

S smelimi poskusi in zamišljanji, ki vključujejo ljudi, se skozi procese snovalskih in oblikovalskih, skratka dizajnerskih praks, katerih integralni del je večsmerna etnografija, etnografija etnografov, etnografija, ki jo opravljajo ljudje, ki jih obravnava, in etnografija, nad katero nimajo več monopola zgolj strokovnjaki ali ljubitelji, preobraža abstraktno prihodnost v bolj otipljivo bodočnost. Toda ne brez sprememb vseh vključenih v procese, ki jih imenujemo snovanje ali oblikovanje, skratka dizajn. Naj govorimo o straniščih ali katerikoli drugi (kompleksni) problematiki, vemo, da brez predružačenja dosedanjih vrednost, načel in načinov delovanja ne bo šlo.

Kot je razvidno iz raziskave stranišč, tehnološke in infrastrukturne rešitve obstajajo, kljub temu pa uporaba in razširjenost takšnih stranišč, sploh stranišč, ki ne bi uporabljala pitne vode, še zdaleč ni normalna ali široko razširjena – v nasprotju s splakovalnimi stranišči z uporabo pitne vode, kar je v naši družbi samoumevna in normalizirana praksa (gl. Quitzau 2004: 2–3). Vprašanje pa je, kako te inovativne, okolju in človeku prijazne modele stranišč uveljaviti v praksi in predvsem, kako razširiti njihovo uporabo v prihodnjih gradnjah.

O potrebnosti same inovacije pri snovanju stranišč ni dvoma, in vendar, kot sva prikazala v pričujočem besedilu, je snovanje bodočnosti s trajnostno zasnovanimi stranišči kompleksna in sistemsko soodvisna naloga vseh akterjev nekega danega okolja.

Ob začetkih dolgoročno usmerjene naloge iskanja, ustvarjanja, zamišljanja, oblikovanja, snovanja in preizkušanja inovativnih ekološko in človeku prijazno usmerjenih stranišč se zavedamo pomena snovanja in ustvarjanja strategij ter sistemsko oblikovanih družbenih direktiv, ki naj usmerjajo tovrstne inovacije v praksi. Zaradi tega širšega družbenega dometa je hibridna snovalska antropologija inovativna disciplina, ki temelji na soočanju in sodelovanju različnih akterjev. V tem smislu je ključnega pomena tudi za spodbujanje radikalnega spreminjanja straniščne paradigme, ki bi naj bila v sedanjih in bodočih mestih pomemben znanilec delujočega krožnega bivanja in okoljsko vzdržnega gospodarstva. To pa je mogoče samo, če se različni akterji podajo v snovalsko pustolovščino svobodni, osvobojeni minulih praks in osvobojeni diktatov trga in paragrafov uredb in zakonov.

Svoboda ustvarjanja in izdelovanja je zelo temeljna, morda celo bolj temeljna od deklariranih človekovih pravic. Ko pridemo do kolektivov, se izkaže, da ustvarjalnosti ni mogoče povsem izmeriti z enim samim nizom terminov, ki opredeljujejo intelektualno lastnino (Napier 2014: 71). Še posebej neulovljiva je ustvarjalnost, ki jo generirajo ritualne prakse z vedno novim opredeljevanjem starih identitet na nove načine, kar še posebej spremljamo pri dejavnosti umetnikov (nav. delo: 137) – zakaj ne tudi pri dizajnu?

Pomembno novo področje bolj antropološko usmerjenega dizajna bo moralo upoštevati veččutno uporabo posameznih proizvodov in prakse. V dosedanjih praksah dizajna so bile v ospredju vizualne prvine (oblikovanje, ki ga vidimo), veliko manj pozornosti pa dizajnerji namenjajo drugim čutom, sluhu, vonju in

otipu. Slednjemu morda še najbolj, medtem ko so zvočne in vohalne razsežnosti snovalskih in oblikovalskih praks pogosto preveč zanemarjene.

Dizajniranje je usmerjeno v prihodnost, bolj natančno v otipljivo bodočnost, za razliko od neotipljive prihodnosti, torej k zaželeni bodočnosti, kar pomeni, da tudi snovalsko antropologijo zanima tisto, kar je mogoče v bližnji bodočnosti, skratka bodočenje (*futurity*; gl. Mazé 2016: 37; o prihodnosti skozi antropološko preučevanje tehnologij gl. še Pink in Salazar 2017). Zavedati pa se moramo, da k takšnemu bodočenju ni zavezana le praksa snovanja in oblikovanja oz. dizajna, ampak velja enako za politiko, predvsem zakonodajno, ter tisto tehnologijo, ki je vpeta v popravljane napak in izboljšave obstoječih tehnologij. Skratka, vsaka dejavnost, usmerjena v bodočnost, je tudi politično dejanje (Mazé 2016: 41).

Zato mora snovalska antropologija preseči zgolj etnografijo v službi interesov naročnikov ali preučevanja uporabnikov, tudi onkraj soudeleženskega dizajna in uporabne antropologije v smeri kritičnega materialnega ukvarjanja s potenciali in alternativami, z bolj situiranimi tuzemskimi snovanji in s kritičnim pogledom na oblikovanje bodočnosti v stalni refleksiji in preverjanju predvidevanj (Kjæsgard in Boer 2016: 231). Antropološki dizajn nam konec koncev omogoča izskočiti iz čistega teoretskega prostora znanja v bolj praktične vode izkušnje in soupravljanja z bodočnostjo.

REFERENCE

- AKAMA, Yoko, PINK, Sarah in SUMARTOJO, Shanti
2018 *Uncertainty and Possibility: New Approaches to Future Making in Design Anthropology*. London itd.: Bloomsbury Academic.
- ALT, Luis in PINHEIRO, Tenny
2011 *Design Thinking Brasil: Empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade*. Rio de Janeiro: Elsevier Brasil.
- BABA, Marietta
2006 Anthropology and Business. V: H. James Birk (ur.), *Encyclopedia of Anthropology*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 83–117.
- BENEDICKSON, Jamie
2007 *The Culture of Flushing: A Social and Legal History of Sewage*. Vancouver in Toronto: UPC Press.
- BEZJAK MLAKAR, Alenka in PODJED, Dan
2015 Razvoj poslovne antropologije v Slovenji in po svetu: Problemi in perspektive. *Traditiones* 44 (1): 137–159.
- BINDESWAR, Pathak
1995 History of Toilets. Prispevek za mednarodnega posveta o javnih straniščih (Hong Kong, 25. – 27. maj 1995), objavljen na spletni strani Sulabh International: Museum of Toilets. Spletni vir: < <https://www.sulabhtoiletmuseum.org/history-of-toilets/> > [15. 3. 2013].
- BOELJEN, van Annemike [idr.]
2013 *Delft Design Guide: Design Strategies and Methods*. Amsterdam: BIS Publishers, TU Delft.
- BRAVERMAN, Harry
2009 Scientific Management. V: M. Mollona, G. De Neve in J. Perry (ur.), *Industrial Work and Life: An Anthropological Reader*. Oxford: Berg, 111–127.
- CARDOSO, Rafael
2016 *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Ubu Editora.

- CEFKIN, Melissa (ur.)
2009 *Ethnography and the Corporate Encounter: Reflections on Research in and Of Corporations*. New York in Oxford: Berghahn Books.
- CLARKE, Alison J.
2016 The New Design Ethnographers 1968–1974: Towards a Critical Historiography of Design Anthropology. V: R. Smith [idr.] (ur.), *Design Anthropological Futures: Exploring Emergence, Intervention and Formation*. London itd.: Bloomsbury Academic, 71–85.
- DE LANDA, Manuel
2006 *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*. London: Continuum.
- DENNY, Rita in SUNDERLAND, Patricia (ur.)
2014 *Handbook of Anthropology in Business*. Walnut Creek, California: Left Coast Press.
- DOUGLAS, Mary
2002 *Purity and Danger: An Analysis of the Concepts of Pollution and Taboo*. London in New York: Routledge.
- ESCOBAR, Arturo
2018 *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham in London: Duke University Press.
- FRY, Tony
2009 *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*. Oxford in New York: Berg.
2012 *Becoming Human by Design*. London in New York: Berg.
- FUAD-LUKE, Alastair
2009 *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*. London in Sterling: Earthscan.
- GATES FOUNDATION
2011 Bill and Melinda Gates Foundation. Reinvent the Toilet Challenge: Strategy overview. <<http://www.gatesfoundation.org/What-We-Do/Global-Development/Reinvent-the-Toilet-Challenge>> [5. 10. 2019].
- GATT, Caroline in INGOLD, Tim
2013 From Description to Correspondence: Anthropology in Real Time. V: W. Gunn, T. Otto in R. C. Smith (ur.), *Design Anthropology: Theory and Practice*. London in New York: Bloomsbury, 139–158.
- GEORGE, Rose
2014 *The Big Necessity: The Unmentionable World of Human Waste and Why it Matters*. New York: Picador, A Metropolitan Book; Henry Holt and Company.
- GUNN, Wendy, OTTO, Ton in SMITH, Rachel Charlotte (ur.)
2013 *Design Anthropology: Theory and Practice*. London in New York: Bloomsbury.
- HEYWOOD, Ian (ur.)
2017a *Sensory Arts and Design*. London in New York: Bloomsbury Academic.
2017b Introduction. V: I. Heywood (ur.), *Sensory Arts and Design*. London in New York: Bloomsbury Academic, 1–27.
- KJÆSGAARD, Mette Gislev in BOER, Laurens
2016 Design Anthropological Frictions: Mundane Practices Meet Speculative Critiques. V: R. Smith [idr.] (ur.), *Design Anthropological Futures: Exploring Emergence, Intervention and Formation*. London itd.: Bloomsbury Academic, 217–234.
- KJÆSGAARD, Mette Gislev [idr.]
2016 Introduction: Design Anthropological Futures. V: R. C. Smith [idr.] (ur.), *Design Anthropological Futures: Exploring Emergence, Intervention and Formation*. London itd.: Bloomsbury Academic, 1–16.
- KREMENŠEK, Slavko
1973 *Obča etnologija*. Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta.
- LAMBTON, Lucinda
1995 *Temples of Convenience and Chambers of Delights*. New York: St. Martin's Press.
- LAPORTE, Dominique
1993 *History of Shit*. London: The MIT Press.

LAUREL, Brenda

2003 *Design Research: Methods and Perspectives*. Cambridge in London: The MIT Press.

LUVAAAS, Brent

2016 Design and Temporality: Deviation. Correspondences, spletna stran revije *Cultural Anthropology*, 20. junij 2016. <<http://www.culanth.org/fieldsights/893-design-and-temporality-deviation>> [21. 6. 2016].

MANZINI, Ezio

2015 *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge in Massachusetts: The MIT Press.

MANZINI, Ezio in MARGOLIN, Victor

2017 Open Letter to the Design Community: Stand Up for Democracy. Spletna stran *Democracy and Design Platform*, Chicago, 5. marec 2017. <<http://www.democracy-design.org/open-letter-stand-up-democracy/>> [19. 8. 2019].

80

MATURANA, Humberto R. in VARELA, Francisco J.

1980 [1972] *Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living*. Dordrecht, Boston in London: D. Reidel Publishing Company.

MAZÉ, Ramia

2016 Design and the Future: Temporal Politics of 'Making a Difference'. V: R. Smith [idr.] (ur.), *Design Anthropological Futures: Exploring Emergence, Intervention and Formation*. London itd.: Bloomsbury Academic, 37–54.

MCKINNON, Susan in SILVERMAN, Sydel (ur.)

2005 *Complexities: Beyond Nature and Nurture*. Chicago in London: University of Chicago Press.

MILLER, Christine

2018 *Design + Anthropology: Converging Pathways in Anthropology and Design*. New York in London: Routledge.

MILLER, Daniel in HORST, Heather A.

2012 *Digital Anthropology*. London: Berg.

MURPHY, Keith M.

2016 Design as a Cultural System. *EPIC - Advancing the Value of Ethnography in Industry*. Prispevek na spletni strani EPIC: <<https://www.epicpeople.org/design-as-a-cultural-system/>> [20. 5. 2016].2018 Art, Design, and Ethical Forms of Ethnographic Intervention. V: G. Bakke in M. Peterson (ur.), *Between Matter and Method: Encounters in Anthropology and Art*. London itd.: Bloomsbury Academic, 97–115.

MURPHY, Keith M. in MARCUS, George E.

2013 Epilogue: Ethnography and Design, Ethnography in Design... Ethnography by Design. V: W. Gunn, T. Otto in R. C. Smith (ur.), *Design Anthropology: Theory and Practice*. London in New York: Bloomsbury, 251–268.

NAPIER, A. David

2014 *Making Things Better: A Workbook on Ritual, Cultural Values, and Environmental Behavior*. Oxford in New York: Oxford University Press.

OTTO, Ton in SMITH, Rachel Charlotte

2013 Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing. V: W. Gunn, T. Otto in R. C. Smith (ur.), *Design Anthropology: Theory and Practice*. London in New York: Bloomsbury, 1–29.

PAPANEK, Victor

1974 *Design for the Real World*. London: Paladin.

PEOPLE

2016/19 PEOPLE (People-Centred Development Approaches in Practical and Learning Environments). Spletna stran mednarodnega raziskovalnega projekta: <<http://people-project.net/>> [6. 10. 2019].

PERRA, Daniele Pario

B. n. l. Spletna stran Low Cost Design. <http://www.lowcostdesign.org/index_eng.html> [23. 8. 2019].

- PINK, Sarah (ur.)
 2006 *Applications of Anthropology: Professional Anthropology in the Twenty-first Century*. New York in Oxford: Berghahn Books.
- PINK, Sarah, ARDÈVOL, Elisenda in LANZENI, Débora (ur.)
 2016a *Digital Materialities: Design and Anthropology*. London itd.: Bloomsbury Academic.
- PINK, Sarah, ARDÈVOL, Elisenda in LANZENI, Débora
 2016b Digital Materiality. V: S. Pink, E. Ardèvol in D. Lanzeni (ur.), *Digital Materialities: Design and Anthropology*. London itd.: Bloomsbury Academic, 1–36.
- PINK, Sarah in SALAZAR, Juan Francisco
 2017 Anthropologies and Futures: Setting the Agenda. V: J. F. Salazar [idr.] (ur.), *Anthropologies and Futures: Researching Emerging and Uncertain Worlds*. London itd.: Bloomsbury, 3–22.
- PODJED, Dan
 2019 Razvoj etnografsko utemeljene tehnološke rešitve. *Glasnik Slovenskega etnološkega društva* 59 (1): 39–48.
- QUITZAU, Maj-Britt
 2004 Danish Bathroom Stories – A Socio-Technical Study of What the Present Renovation Boom Is About. Referat, predstavljen na 4S & EASST Conference 2004: Public Proofs – Science, Technology and Democracy. Pariz, 25.–28. avgust 2004.
- RABINOW, Paul
 2003 *Anthropos Today: Reflections on Modern Equipment*. Princeton, N. J. in Oxford: Princeton University Press.
- 2008 *Marking Time: On the Anthropology of the Contemporary*. Princeton in Oxford: Princeton University Press.
- RABINOW, Paul [idr.] (ur.)
 2008 *Designs for an Anthropology of the Contemporary*. Durham in London: Duke University Press.
- REES, Tobias
 2008 Introduction: Today, what is Anthropology? V: P. Rabinow [idr.] (ur.), *Designs for an Anthropology of the Contemporary*. Durham in London: Duke University Press, 1–12.
- SANTEE, Amy
 2014 Anthropologists in Practice: An Interview with Design Anthropologist Armonía Alvarado. *Anthropologizing*. <<http://anthropologizing.com/2014/04/28/anthropologists-in-practice-an-interview-with-design-anthropologist-armonia-alvarado/>> [2. 7. 2019].
- SMITH, Rachel Charlotte in OTTO, Ton
 2016 Cultures of the Future: Emergence and Intervention in Design Anthropology. V: R. C. Smith [idr.] (ur.), *Design Anthropological Futures: Exploring Emergence, Intervention and Formation*. London itd.: Bloomsbury Academic, 19–36.
- SMITH, Rachel Charlotte [idr.] (ur.)
 2016 *Design Anthropological Futures: Exploring Emergence, Intervention and Formation*. London itd.: Bloomsbury Academic.
- STEBBING, Peter in TISCHNER, Ursula
 2015 *Changing Paradigms: Designing for a Sustainable Future*. Mumbai: Vedanta Art.
- STOUT, Dietrich [idr.]
 2019 Archaeology and the Origins of Human Cumulative Culture: A Case Study from the Earliest Oldowan at Gona, Ethiopia. *Current Anthropology* 60 (3): 309–340.
- STRANG, Veronica in POWELL, Blue
 2009 *What Anthropologists Do*. Oxford: Berg.
- SUCHMAN, Lucy
 2011 Anthropological Relocations and the Limits of Design. *Annual Review of Anthropology* 40: 1–18.
- ŠMITEK, Zmago in JEZERNIK, Božidar
 1995 The Anthropological Tradition in Slovenia. V: H. F. Vermeulen in A. A. Roldán (ur.), *Fieldwork and Footnotes: Studies in the History of European Anthropology*. London in New York: Routledge, 171–183.

UN

2010 The Human Right to Water and Sanitation. [United Nations' Declaration of Human Rights, media brief]. <http://www.un.org/waterforlifedecade/pdf/human_right_to_water_and_sanitation_media_brief.pdf> [2. 3. 2019].

2018 Sustainable Development Goal 6 – Synthesis Report on Water and Sanitation 2018. Spletni vir: <https://www.unwater.org/publication_categories/sdg-6-synthesis-report-2018-on-water-and-sanitation/> [15. 10. 2019].

VERMEULEN, Han F.

2015 *Before Boas: The Genesis of Ethnography and Ethnology in the German Enlightenment*. Lincoln in London: University of Nebraska Press.

BESEDA O AVTORJIH

Dr. Rajko Muršič je redni profesor na Oddelku za etnologijo in kulturno antropologijo Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani. Zadnja monografija: *Glasbeni pojmovnik za mlade* (2017). Sodeluje kot ekspert v projektu na Univerzi Vzhodne Finske Čutne transformacije in transgeneracijski odnosi v evropskem okolju 1950–2020 (ERC 2016–2021) in v temeljnem raziskovalnem projektu Glasba in politika v postjugoslovanskem prostoru: k novi paradigmi političnosti glasbe na prelomu stoletij (ARRS 2018–2021).

Laura Korčulanin je antropologinja, interdisciplinarna svetovalka in umetnica. Trenutno je predavateljica, raziskovalka in doktorska študentka na Fakulteti za oblikovanje, tehnologijo in komunikacijo IADE – Universidade Europeia v Lizboni, kjer se specializira v oblikovanju trajnostnih sanitarnih sistemov, usmerjenih na človeka. Od 2013 vodi interdisciplinarni mednarodni projekt Give a Shit, ki se osredotoča na oblikovanje strateških praks za trajnostno urbano upravljanje voda in sanitarij. Sodeluje z agencijo združenih narodov za urbano ureditev mest (UN-Habitat) in v Evropski mreži aplikativne antropologije (EASA Applied Anthropology Network).

ABOUT THE AUTHORS

Dr Rajko Muršič is full professor at the Department of Ethnology and Cultural Anthropology, University of Ljubljana, Faculty of Arts. Last monograph: *Music Glossary for the Youth* (2017). Research projects: Sensory Transformations and Transgenerational Environmental Relationships in Europe, 1950-2020 – ERC-funded project at the University of Eastern Finland (2016–2021) and in basic research project Music and politics in post-Yugoslav space: toward a new paradigm of politics of music at the turn of centuries (Slovenian Research Agency 2018–2021).

Laura Korčulanin is ethnologist and cultural anthropologist, interdisciplinary advisor and artist. Currently she works as teacher, researcher and doctoral student at the Faculty of Design, Technology and Communication IADE – Universidade Europeia in Lisbon, where she specializes in designing sustainable sanitary systems, centred to human beings. Since 2013, she leads international project Give a Shit, focusing on designing strategic practices for sustainable urban regulation of water and sanitation. She collaborates with the UN agency UN Habitat and is active in EASA Applied Anthropology Network.

SUMMARY

Anthropology and design: Shaping the future and designing the everyday

The field of anthropology of design or design anthropology has developed only over the last two decades, and primarily over the last few years has been attracting increasing attention both within and outside the academic sphere, where its practical value has acquired a new scope. Creating and designing are essential parts of the whole human way of life at any time and in any place of everyday action and behaviour. With this in mind, the authors first present the fundamental questions and issues of this field, particularly the terminological and translation issues. Design is understood in the broader sense of *poiesis* or 'bringing into being'. Creating the shared social reality through practical creativity is one of the key points of anthropology in so far as it is interested in the complex circumstances of human life and survival.

The authors address design through the human practices which seek solutions in the near future to current problems in every area of life, but particularly in connection with the material and tactile aspect of applied design and redesign of useful objects, as well as in relation to the formation of new collective practices. In (re)shaping intangible practices, rituals and other everyday activities – even the most mundane such as excretion and the use of water in the toilet – the authors point out that we can no longer talk about design but rather about a wider process of formation directed at everyday activities. Collective consideration of different possible innovations contributed by designers, ethnographers and other participants leads to the integration of different knowledge, experience, aspirations and free thought.

The authors explain how design anthropology works in practice using the example of research into toilets within the framework of the international action platform Give a Shit. They conclude that design anthropology facilitates the diversion of wider anthropological knowledge into practical creation and co-management of solutions, and leads to the active "future orientation" of all those involved. In the end, design anthropology means implementing applicable and human-oriented solutions directed towards the future. For the application of knowledge has to be directed towards the future, even if it concerns the past.