

janusz krupiński wzornictwo/design

architektura
architektura krajobrazu
architektura wnętrz
design
estetyka przemysłu
projektowanie ergonomiczne
projektowanie graficzne
projektowanie komunikacji wizualnej
przemysł artystyczny
stylistyka
sztuka projektowania
sztuka przedmiotu
sztuki dekoracyjne
sztuki projektowe
sztuki stosowane
sztuki użytkowe
wzornictwo graficzne
wzornictwo przemysłowe

Wzornictwo / *Design*

Janusz Krupiński

Projekt okładki: Władysław Pluta

© by Janusz Krupiński

Wzornictwo / *Design*

Studium idei

ISBN 83-905025-09-3

Publikacja dofinansowana przez Komitet Badań Naukowych

Druk: Pracownia AA
31-101 Kraków, Pl. na Groblach 5, tel./fax (012) 422 89 83, 422 13 44

Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie
Kraków 1998

Mędrzec (na Wschodzie wiadano o tym zawsze) odmawia robienia planów, nigdy nie projektuje. Byłbyś zatem czymś na kształt mędrca... Prawdę mówiąc, konstruuje projekty, ale czujesz wstręt do ich realizacji. ...

Projektowanie jest następstwem niewiedzy; wszyscy żyją projektami i z projektów. To omroka metafizyczna na skalę całego gatunku. ...

Naprawdę liczy się tylko to, by rozumieć, nie zaś produkować. A rozumieć to znaczy zorientować się, w jakim stopniu ktoś doznał rozbudzenia, ile nierzeczywistości potrafi dostrzec w każdym zjawisku.¹

E. Cioran, *Zły demiurg*

Spis treści

- Wstęp / s. 9
1. „Design” czy „wzornictwo”? / s. 11
 2. Design a jego idea / s. 16
 3. Od „disegno” do „design” / s. 18
 4. Design jako sztuka / s. 23
 - Interdyscyplinarność? / s. 23
 - Estetyka? / s. 24
 - Sztuki użytkowe? / s. 26
 - Sztuki stosowane? / s. 27
 - Sztuki dekoracyjne? / s. 27
 - Sztuka projektowania? / s. 29
 - Sztuki projektowe? / s. 33
 5. Dziedziny designu / s. 35
 6. De-konstrukcja „wzornictwa przemysłowego” / s. 38
 - Definicje ICSID / s. 39
 - Krytyka pojęcia wzornictwa przemysłowego / s. 41
 - Ekonomizacja wzornictwa / s. 51
 7. Andrzeja Pawłowskiego koncepcje wzornictwa / s. 56
 - Emancypacja wzornictwa / s. 56
 - Kulturowe znaczenie wzornictwa / s. 57
 - Punkt wyjścia projektu / s. 59
 - Działanie a nie dzieło. Wzornictwo niematerialne / s. 61
 - „Twórczy odbiorca”. Tworzyć, czyli inicjować / s. 62
 - „Struktura użytkowa” a nie wygląd / s. 62
 - Przedmiot pośród „procesów i stosunków społecznych”.
Intuicja dramaturgicznej koncepcji wzornictwa / s. 64
 8. Wypisy z Pawłowskiego / s. 66
 - Przemysł, produkcja, produkt / s. 66
 - Projektowanie potrzeb, celów, wzorców działania, stosunków
międzyludzkich... / s. 67

- Projektowanie wyglądu, projektowanie cech użytkowych.
 Definicje wzornictwa / s. 70
9. Relacja człowiek–przedmiot, własności antropiczne / s. 73
10. Design humanistyczny – czym jest przedmiot dla człowieka / s. 77
 Design, czyli subiektywność obiektu. Wykładnia humanistyczna / s. 77
 Przedmiot użytkowy? / s. 80
 Przedmiot jako przedmiot / s. 81
 Relacja antropiczna *sensu stricto* / s. 82
 Metarelacja antropiczna / s. 83
 Obraz przedmiotu, obraz człowieka.
 Dramaturgiczna koncepcja designu / s. 85
 Design, czyli obrazowość przedmiotu / s. 89
 Dwa pojęcia obrazu / s. 91
 Światło przedmiotu. Przedmiot a kontekst / s. 92
11. Wzornictwo a ergonomia / s. 97
 Przypisy / s. 107

*Wiem, czym jest czas, lecz kiedy mnie o to pytają,
nie potrafię odpowiedzieć i okazuje się, że nie wiem.*

Św. Augustyn, *Wyznania*

Wstęp

Typ pytania, które tu podejmuję należy do najbardziej elementarnych: Co to jest wzornictwo? Co to jest design? Stawiam je tutaj w najbardziej tradycyjny sposób, a mianowicie jako pytanie o istotę, w tym wypadku o istotę designu.²

Na codzien stawiając takie pytanie oczekujemy krótkiej i stanowczej odpowiedzi. W interesującej nas kwestii odpowiedzi takich udzielano z niezwykłą łatwością (kiedyż to brakowało ludzi z poczuciem oczywistości, kiedyż to brakowało ludzi oczekujących prostych formułek i zadowolających się takimi?). Tutaj raczej problematyzuję i wyciemniam to, co wydawać może się jasne.

Historycy, krytycy czy socjologowie designu, jak również sami „praktycy” designu (projektanci czy nauczyciele) „po prostu” przyjmują pewną odpowiedź na pytanie czym jest design (przecież „dobrze wiedzą” czym się zajmują). Posiadają pewne intuicje, pewne rozumienia tego, co jest, a co nie jest designem. Takie intuicje czy rozumienia designu poddaję tutaj dyskusji.

Innymi słowy poddaję dyskusji ten preprojekt, który design czyni możliwym. Każde rozumienie designu jest bowiem właśnie jego preprojektem. Wyznacza przecież granice, horyzonty i charakter tych wszystkich przedsięwzięć, które obejmuje się słowem design. Preprojektem nazywam taki projekt, którego się samemu nie wysuwa, lecz który się – najczęściej bezwiednie – przejmuje i przyjmuje.

Pytanie o to czym jest design uwagę swą kieruje przede wszystkim na świat i życie człowieka. To tylko w strukturze świata i życia człowieka leżeć może racja istnienia takiej dyscypliny jak design i takich specjalistów jak projektanci wzornictwa, designerzy. Pytamy więc o to, co w świat człowieka, w życie człowieka – jednostek, grup, ludzi, i w samo człowieczeństwo wnosi czy wnosić powinien design.

Nie jest moim zamiarem sformułowanie tutaj jakiegoś poglądu na design, ani też tym mniej nie dążę do wyrażania tu swego własnego poglądu na design. Nie chodzi mi też o jakąś interpretację designu czy o promowanie jakiegoś sposobu uprawiania designu. Pytając o naturę designu szukam jej źródeł w fundamentalnych strukturach świata człowieka.

Dlatego też filozofia designu – do której zadań należy podejmowanie powyższych problemów – musi być zarazem filozofią człowieka i filozofią kultury (świata człowieka, wytworów człowieka itd.)³

Obszerne fragmenty przedkładanego Czytelnikowi „Studium idei” powstały z myślą o planowanym wydawnictwie Wydziału Form Przemysłowych p.t. „Wzornictwo. Szkoła krakowska.”

W tym miejscu pragnę podziękować za cenne uwagi pierwszym czytelnikom tego tekstu, Profesor Marii Dziedzic, Profesorowi Władysławowi Plucie i Panu Janowi Kolanowskiemu, a Profesor Barbarze Suszczyńskiej-Rapalskiej, Dziekan Wydziału Form Przemysłowych ASP w Krakowie, za wsparcie okazane publikacji tego tekstu.

1. „Design” czy „wzornictwo”?

Użycie słowa „design” może wydawać się jeszcze jednym ustępstwem wobec imperialnej potęgi języka angielskiego. Może uchodzić za snobistyczną uległość wobec mody na anglicyzmy i (angloamerykanizmy).

Przeciwko użyciu słowa „design” w języku polskim przemawia wiele. Stwarza ono wiele problemów nawet na poziomie czysto językowym. Jak odmieniać „design”? Jak zapisywać te formy? Jak wymawiać? Jak tworzyć pochodne słowa? Pod tym względem „design” jest kłopotliwszy niż np. „marketing”.

Za używaniem w języku polskim słowa „design” przemawiają kłopoty, jakie niosą z sobą proponowane polskie odpowiedniki. W szczególności nie są wiernymi przekładami angielskiego „design”. W tym miejscu wspomnę tylko, że tak chętnie używane z tą myślą słowo „projektowanie” jest mylące, gdyż wskazuje na wszelkie projektowanie, a nie tylko to, które Polak określać próbuje mianem „wzorniczego” (również po angielsku „design” to wcale nie jest po prostu „designing” czy „project-making”). Po drugie, „design” oznacza również pewien wycinek czy aspekt świata człowieka, a nie tylko projektowanie tego wycinka czy aspektu świata człowieka. Dla porównania, gdy mówimy np. „architektura”, tak przede wszystkim mamy na myśli pewne obiekty, pewne „realizacje”, pewne składniki świata i życia człowieka, a nie pewne procesy myślowe będące projektowaniem takich obiektów. Architektura to przede wszystkim dzieła należące do życia ludzi, nawet tych „z ulicy”, a nie procesy myślowe architektów (te pierwsze racją istnienia tych drugich). Konsekwentnie, estetyka architektury odnosi się do obiektów, dzieł. Gdyby zaś zamiast „design” mówić „projektowanie” czym byłaby „estetyka projektowania”, kwestią wdzięku, z jakim architekt prowadzi rękę kreśląc? Kwestią schludności czy uroku projektu (tj. np. rysunku wizji, dokumentacji)?

Szcześniejszym odpowiednikiem dla „design” jest właśnie „wzornictwo” (jakkolwiek np. „architectural design” to nie „architektoniczne wzornictwo”).

Niezależnie jednak od tego, czy będziemy gotowi używać słowo „design” w potocznym języku czy nie, czy przyzwolimy na jego użycie w języku oficjalnym, czy nie, niezależnie od tego teoria wzornictwa wprawdzie musi być teorią designu.

Purystom językowym, obrońcom czystości języka polskiego odpowiedzieć należy właśnie, że dla istotnych powodów teoria „wzornictwa” musi zaczynać jako teoria designu. W przeciwnym wypadku grozi jej powierzchowność polegająca na ignorancji wobec kulturowego i ideowego podłoża, na którym mógł wyrósć design, i którego regionalnym odrostem jest „wzornictwo”. Po pierwsze bowiem, design był i wciąż jest pierwotnym, oryginalnym, a przede wszystkim wzorcowym faktem kulturowym. Wzorcowym, to znaczy naśladowanym, cytowanym, stanowiącym punkt odniesienia. Po drugie, samo to słowo, a ściślej znaczenia, jakie język angielski wiąże ze słowem „design” jest ważkie dla samego designu, dla samej praktyki designu. I jeśli nawet angielskie „design” samo wywodzi się od włoskiego „disegno”, to jednak dopiero w kulturze angielskiej (anglosaskiej) to pojęcie nabrało znaczenia, które dziś tyle waży dla całego świata „cywilizowanego”, i które w Polsce uczyniło możliwym „wzornictwo” (skądinąd dalece za niemieckim pośrednictwem, np. Muthesiusa).

„Cały świat” mówi dzisiaj: design.

Anglicy, z myślą o tej dziedzinie, „design” mówią od XIX wieku.

W ciągu ostatnich dziesięcioleci słowo „design” weszło na trwałe do tak zachowawczych języków jak francuski czy niemiecki. Wyrażenia takie jak „dobry design” spowszedniały nawet w reklamie.

Poza kręgiem angielskojęzycznym słowo „design” posiada jednak większą jednoznaczność niż w nim samym. O ile termin „design” Anglik odnosi – między innymi – do projektowania w ogóle, projektowania wszelkiego rodzaju (od inżynierskiego poczynając, przykładem „CAD”, „Computer Aided Design”), tak dla Niemca, Francuza czy Japończyka słowo to oznacza przede wszystkim pewną szczególną jakość przedmiotów użytkowych – na którą uwagę zwrócili, i którą dobitnie wyróżnili pierwsi Anglicy mówiąc „design”. Przykładowo Niemiec sięga po słowo „design” nie po to, aby myśleć o projektowaniu (tu ma do dyspozycji „projektieren”, „entwerfen”). Francuz czy Niemiec mówi dzisiaj „design” przede wszystkim wskazując właśnie na pewien szczególny przymiot przedmiotu, pewien jego szczególny aspekt, formalno-estetyczno-stylistyczno-użytkowy. Wtórnie, słowo to odnoszone jest do tej dyscypliny projektowej, która o ten aspekt przedmiotu się troszczy (która określa przedmioty w tym względzie).

Anglicy i Amerykanie w określeniach „School of Design”, „Art and Design School/Institute/College” pod słowem „design” mają na myśli właśnie tą dziedzinę, która nas tu interesuje i kształcenie jej projektantów – a nie

projektowanie w ogóle. Gdy pada nazwa takiej szkoły (zazwyczaj stanowiącej odpowiednik naszego wydziału czy instytutu uniwersyteckiego) to nikt nie spodziewa się ani tego, że jest ona szkołą projektowania w ogóle, ani tego, że naucza się w niej projektowania inżynierskiego w szczególności.

...termin ‚designer’ często jest używany w znaczeniu [dobrego] nazwiska, tak jak Gucci czy Porsche, sugerując szczególne znaczenie bądź wyjątkową jakość. ... określenie kogoś mianem ‚designer’ ma pewne zabarwienie mistyczne, które powinno wpłynąć na percepcję potencjalnego konsumenta. Termin ten sugeruje szczególne zdolności twórcze, za którymi wcale nie musi stać określona kompetencja zawodowa. Trudno znaleźć kogoś, kto nazwałby siebie mianem ‚hair engineer’ lub ‚floral architect’, ale każdemu wolno mówić o sobie ‚hair designer’ lub ‚floral designer’.³

J. Heskett, 1990

Zauważmy, że słowa mają swój „smak”, swą „opalizację”, swą głębię, którą najczęściej gubią wszelkie próby przekładu. Kto np. wyczuł smak słowa „Gemütlichkeit”, czy „Weltanschauung”, ten wie, że albo przyjmie to słowo wraz jego pojęciowością, albo coś straci decydując się na przekład (zauważmy, że angielski „kupił” te słowa niemieckie).

Słowo „design” ma swój smak, swą „opalizację”, swą głębię, która czyni je nieprzekładalnym.

Niemcy mówią coraz rzadziej o *Gestaltung* (co można po polsku próbować oddać jako „(u-)kształtowanie” czy „(u-)postaciowanie”, jakkolwiek i w tym wypadku próby te nie oddają pełni „smaku” słowa „Gestalt”), termin ten zostaje wyparty przez słowo angielskie. Nawet w nazwach wyższych uczelni niemieckich obok słowa „Kunst”, sztuka, pojawia się słowo „Design” (zniemczone, gdyż pisane z dużej litery; przykładem aktualna nazwa wiekowej uczelni, w Halle, Burg Giebichenstein: *Hochschule für Kunst und Design* – dzisiaj to największa o tym profilu uczelnia w całych Niemczech). Tylko francuski język urzędowy próbuje stawiać opór, zamiast „design” nakazuje użycie terminu *stylique*. Niegdyś, unikając terminu „industrial design”, Francuzi próbowali mówić o *creation industrielle* czy o *esthétique industrielle*

(instytut oraz pismo o tej samej nazwie zakłada w Paryżu H. Vienot, autor „Karty Estetyki Przemysłowej” z roku 1953).

*W trosce o czystość języka francuskiego już rok temu Francuzi uchwalili ustawę, która nosi podpis ministra kultury J. Toubona. We francuskich dokumentach urzędowych nie można używać słów computer, software czy design, ale ordinateurur, logiciel, stylistique. Dla uniknięcia nieporozumień opublikowano nawet „Słownik terminów urzędowych”.*⁴

G. Moro, 1995

*W ciągu kilkunastu lat wymyślono w Polsce wiele nazw dziedziny, o której mówimy: wzornictwo przemysłowe, projektowanie form przemysłowych, kształtowanie form przemysłowych, plastyka form przemysłowych, artystyczne projektowanie przemysłowe, projektowanie przemysłowe, artystyczne konstruowanie, estetyka produkcji przemysłowej, formatorstwo, projektowanie wzorów przemysłowych. ... Może w ramach wzornictwa istnieją różne zawody?*⁵

A. Pawłowski, 1972

Polacy mówią dziś „wzornictwo”, np. „wzornictwo przemysłowe”. Pamiętać jednak warto, że pierwsze w Polsce powojennej próby określenia tej dyscypliny podejmowane były pod silnym wpływem niemieckim. Toteż pierwotnie wzorowano się na „industrielle Formgestaltung” (dosłownie: „przemysłowe kształtowanie/postaciowanie formy”). Za niemieckim *Gestaltung* padły określenia, w których pojawiło się słowo „kształtowanie”: „kształtowanie przemysłowe”, „kształtowanie produktu”, „kształtowanie środowiska pracy” itp. Zaś owo „industrielle Form...” zaowocowało określeniem pierwszego w Polsce wydziału wzornictwa przemysłowego właśnie mianem „Wydziału Form Przemysłowych” (na krakowskiej ASP). Niestety, określenie to jest dalece mylące. Każde myśleć o formach stosowanych w przemyśle do powielania wyrobów (przykładem forma odlewnicza). Krakowski Wydział trwa jednak przy swej, już historycznej nazwie (na „Akademii Sztuk Pięknych”!), podczas gdy wszystkie inne pokrewne instytucje w Polsce określane są przy pomocy słowa „wzornictwo”.

Profesorowie krakowscy, założyciele wydziału: „Form Przemysłowych”, programowo unikali określenia uprawianej przez siebie dyscypliny mianem „wzornictwa”. Między innymi dlatego, aby uniknąć skojarzeń z plastyką. Ich zdaniem, kategorie takie jak „wzór”, „wzorek” a może nawet „deseń”, porównywalne w słowie „wzornictwo”, tak ważne dla plastyki, rozmiągają się z istotą „form przemysłowych”. (Na przekór temu zauważmy, że pośród wielu swych znaczeń angielskie słowo „design” obejmuje również te: „wzór”, „deseń”.) Zadaniem projektanta jest raczej propozycja nowego wzorca zachowań, wzoru społecznego, „modelu idealnego”, a nie tylko wzoru na dywanie! – w przekonaniu tym wyrażała się powaga oraz ambicja, z jaką założyciele Wydziału myśleli o „formach przemysłowych”.

Design, to korzenie wzornictwa.

Czy nie pora, aby w języku polskim słowo „design” posiadało co najmniej te same prawa, co „pointa”?

2. Design a jego idea

Za pytaniem typu „co to jest ... ?”, postawionym w odniesieniu do dowolnego obiektu czy zjawiska kulturowego (a więc w przeciwieństwie do sytuacji, gdy chodzi o obiekty czy zjawiska „naturalne”, przyrodnicze) bynajmniej nie kryje się tylko kwestia natury językowej, werbalnej czy, jak to się też zwykło mówić, czysto terminologicznej. Odpowiedź na takie pytanie, nawet sformułowana w formie definicji, nie jest wcale tylko próbą wprowadzenia konwencji terminologicznej. Słowa, przy pomocy których określa się obiekty kulturowe (dziedziny, działania, dzieła itp.) nie są tylko ich zewnętrznymi etykietkami, dobraćanymi wyłącznie ze względu na potrzebę etykietowania (nazywania).

...wystarczy stworzyć nowe miana (...), by na długi ciąg trwania nowe stworzyć „rzeczy”.

F. Nietzsche

Nadając rzeczom niewłaściwe nazwy mnożymy niedole świata.

A. Camus

Dlaczego? Przede wszystkim dlatego, że na byt obiektu kulturowego składa się również jego pojęcie. Obiekty kulturowe formują się dzięki ludzkiej myśli, trwają dzięki niej, a co najważniejsze są przez nią podtrzymywane w istnieniu, uobecnianie – gdy ona zanika, znikają i one, pozostają co najwyżej ich materialne ślady, nośniki. Jak nie ma małżeństwa bez pojęcia/idei małżeństwa, tak ze sztuką, nauką czy designem. W tym sensie pojęcia obiektów kulturowych są ich koncepcjami, czyli „poczęciami” (ściśle rzecz biorąc w sferze kultury słowa to nie tyle „pojęcia” obiektów kulturowych co raczej „poczęcia” obiektów kulturowych). Są projektami. Każdy projekt jest wciąż czynny w procesie tzw. realizacji (np. użycia) – czynny poprzez myśl użytkownika ożywia konkretną rzecz (konkretny „produkt”). W oderwaniu od tego projektu rzecz pozostaje niezrozumiałą i bezsensowną.⁶

Popularne stwierdzenia, tak chętnie wysuwane w odniesieniu do tego typu kwestii: „to tylko semantyka”, „nie spierajmy się o słowa”, otóż twierdzenia te ignorują moc słów – pojęć (pojęć – poczęć). Nazwa, słowo, nie jest tylko etykietką czy skrótem (zastępującym opis czegoś czy znaczenie jakie z nim wiążemy). Jest pojęciem, a to znaczy pewnym sposobem, w jaki pojmujemy i ujmujemy, zamierzamy się na... Każde słowo, jako pojęcie, niesie ze sobą pewne przesady – sądy, rozstrzygnięcia, decyzje, które mimowolnie przyjmujemy z nim samym. Słowa mają przeszłość, mają za sobą ciągi modyfikacji, odniesień, pragnień, zakazów i zaniechań. Modyfikacji, które dokonują się zawsze w zmaganiu z samym światem życia człowieka, w sporze o jego postać. Toteż za każdym słowem, które używamy, stoi duchowa praca pokoleń – stoi za nim i w nim się odkłada. Już to dlatego etymologia słowa składa się na dzieje jego sensu.

O głębi słowa stanowi również tradycja jego sposobów użycia. Nawet płytki człowiek, jakkolwiek bezwiednie, mówi i myśli z tej głębi. Toteż słowo-pojęcie określa nie tylko nasz świat, ale i nas samych (zresztą człowiek i jego świat to dopełnienie).

Genealogia form kultury spleta się z etymologią i dziejami ich nazw. Ich dzieje są zarazem dziejami ich idei. Nie inaczej z designem.

Pojęcie designu jest preprojektem designu i każdego projektu, który się w ramach designu kreśli, wysuwa.

Ile pojęć designu tyle...

3. Od „disegno” do „design”

Czy kiedykolwiek w dziejach ludzkości nie było designu? Czy design ma swą prehistorię?

Wydaje się, że można mówić nawet o designie przedmiotów epoki „kamienia łupanego” czy o designie przedmiotów używanych przez tzw. „ludy prymitywne”, „dzikie” (analogicznie można mówić o ergonomii kamiennej siekiery). Z drugiej jednak strony faktem jest, że wiele epok i ludów w ogóle nie miało i nie używało pojęcia designu. Pojęcie to wyłoniło się stosunkowo niedawno. Przeniesienie go, np. wstecz, jest równie uprawomocnione i równie ryzykowne, jak podobny użytek czyniony z takich pojęć jak estetyka czy kultura (mówimy o kulturze Starożytnej Grecji, podczas gdy Grecy w ogóle nie ujmowali swego świata przy pomocy tego pojęcia – „kultura” jest wynalazkiem myśli łacińskiej; mówimy o estetyce Platona jakkolwiek pojęcie estetyki krystalizuje się dopiero w wieku XVIII, co warto zauważyć równoległe z nowożytnym pojęciem sztuki, które jej istotę wiąże z pięknem („sztuki piękne”). Takie przeniesienie wstecz stwarzać może iluzję, że punkt widzenia właściwy danemu pojęciu – w interesującym nas przypadku właściwy pojęciu designu – był punktem widzenia człowieka z przeszłości, a więc w szczególności, że określał jego stosunek do świata i jemu odpowiadający świat.

Początków procesu, w którym design wyłania się jako samodzielna dyscyplina zapewne należy szukać w Renesansie. Wtedy to pojawia się myśl o *arti del disegno*, tzn. o „sztukach rysunkowych”. Dzieje słowa „design” splatają się pod tym względem z dziejami samej tej dyscypliny.

Angielskie słowo „design” wywodzi się bowiem z włoskiego „disegno”, pojęcia które pozwoliło po raz pierwszy w historii uchwycić pokrewieństwo architektury, malarstwa i rzeźby. To w Renesansie (w epoce, która nie miała jeszcze pojęcia „sztuk pięknych”) pojawiło się się pojęcie „sztuk rysunkowych”, *arti del disegno* – przekonanie, że wspólną podstawą owych sztuk jest *disegno*. Pamiętać jednak warto, że termin ten, wprowadzony wówczas przez Cenniniego miał nie tylko znaczenie rysunku ale również projektu, zamiaru (podobnie we współczesnym języku włoskim). W „Nauce o sztuce”

Cenniniego termin „disegno” oznaczał – jak podkreśla Tatarkiewicz – „obie te rzeczy naraz, mianowicie ten rysunek, tę formę, ten zarys przedmiotu, który ma źródło nie w przedmiocie, lecz w podmiocie, w artyście, w jego projekcie, zamiarze, pomysle, koncepcji”.⁷

Budynek, jak każde ciało, składa się z rysunku [disegno] i materii: rysunek jest wytworem umysłu, a materia natury ... nazwiemy więc rysunek projektem [preordinatione] powziętym przez umysł, składającym się z linii i kątów, kierowanym przez rozum i talent.

L.B. Alberti

Tak więc „disegno” łączy znaczenia „rysunku” i „projektu”, uAlbertiego znajduje wykładnię jako „preordinatione”. Tatarkiewicz oddaje to słowem „projekt”. Zauważmy, że „preordinatione” ma również sens „przeduporządkowania”, to znaczy porządku, który pochodzi z umysłu i który zostaje wniesiony w rzecz, narzucony rzeczy czy na nią. Porządek ten ma więc charakter aprioryczny, a znajduwany (a właściwie wynajdywany) jest w rzeczy siłą projekcji. Jeśli tak, to w konsekwencji ten sam charakter ma *disegno*, „rysunek” rzeczy – w szczególności to jak się ona „rysuje” naszym oczom. Ten sens *disegno*, jak sądzę, rozwija się w stwierdzeniu o obrazowym bycie przedmiotów świata człowieka.⁸

Również i dzisiaj design nie może zaprzepaścić tego spostrzeżenia, iż obrys („rysunek”), wzór, forma, nie są czymś, co po prostu przysługuje spostrzeganej rzeczy, i co potrafiłoby uchwycić zwykłe „gapienie się” na nią, lecz przeciwnie, forma jest czymś, co spojrzenie dopiero wypatruje, lepiej: wynajduje, lepiej: tworzy (wiedzione jakimś projektem, niczym wzorem).

Odnosić również warto, że pojęcie *disegno* już w XV wieku pojawiło się w związku z problemem wierności realizacji zamysłu. Rysunek-projekt jest pojęty jako wzór, model odtwarzany, powielany w procesie realizacji.⁹

Od XVII wieku język angielski posługuje się słowem „design” bądź to w znaczeniu rysunku mającego służyć za wzór, bądź to w sensie (umiejętności) sporządzania takich rysunków. Jako samodzielna dyscyplina, jako odrębna dziedzina twórczości, design formuje się w Anglii, w XIX wieku. Pierwsze uczelnie, *Schools of Design*, powstają tam w roku 1836.¹⁰

Design – [Fr *dessein* < It *disegno* < *designare* < L *designare*] 1 a plan, scheme, project 2 purpose; intention; aim ... 6 a plan or sketch to work from; pattern [a design for a house] 7 the art of making designs or patterns 8 the arrangement of parts, details; form, color, etc so as to produce a complete and artistic unit, artistic or skillful invention [the design of a rag] 9 a finished artistic work or decoration

Design – 1 plan, szkic, projekt 2 cel, intencja, zamiar ... 6 plan lub szkic do wykonania; wzór 7 sztuka wykonywania projektów lub wzorów 8 uporządkowanie części, detali, kształtów, barw, itp. mające służyć uzyskaniu pełnej, artystycznej jedności, dzieło pełne artyzmu lub kunsztu/umiejętności 9 wykonane dzieło artystyczne lub dekoracja

Webster's New World Dictionary

W jednym ze swych znaczeń – jako „uporządkowanie części, kształtów, barw itp.” – angielskie słowo „design” bliskie jest estetycznemu pojęciu formy (myślę tu o znaczeniu, jakie pojęciu formy nadaje się w estetyce). Pamiętać jednak trzeba, że codzienny angielski przez słowo „form” rozumie tylko kształt. Toteż gdyby H. Read nie był teoretykiem sztuki, nie dziwiłbym się, że pisał: „przez formę dzieła sztuki rozumiem po prostu jego kształt”¹¹. Konsekwentnie, odrębne części swej książki *Art and Industry* Read tytułuje „Form” i „Color”.

Ponieważ popularne rozumienie słowa „form” wiąże je właśnie tylko z kształtem, niektórzy estetycy angielskojęzyczni uciekają się do pojęcia „design”, właśnie ze względu na jego szersze znaczenie. I tak C. Bell podkreśla, że „design” to pełna forma „nie ograniczona do kształtu czy stosunku kształtów”. M. Beardsley, w swej wpływowej *Aesthetics* przez „design” rozumie „zespolony zbiór linii, kształtów i barw”.¹²

Warto pamiętać o powyższych formalno-estetycznych znaczeniach terminu „design”. Anglik czy Amerykanin bezwiednie wiąże je, kojarzy z designem, one wyznaczają wrażliwość jego spojrzenia – a więc i to co wypatruje, na co zwraca uwagę, co wynajduje w spojrzeniu i co widzi, gdy kieruje nim idea designu (oto sens stwierdzenia, że idea staje się punktem widzenia).

Niewątpliwie rozwój designu związany był z procesem industrializacji. Wyznacznikami tego procesu były masowość produkcji i standaryzacja. Wielokrotna, wierna powielalność tego samego modelu (nie wykluczająca wariacji, kombinacji standardowych elementów) daje gwarancję, że kupując dowolny egzemplarz z danej serii nabywca otrzymuje zawsze tą samą jakość – to samo. Tym niemniej pierwotnie design wcale nie był „piewcą i sługą” przemysłu (również dzisiaj, w imię obrony indywidualności, design staje do walki z masowością i typowością, do walki, w której sięga po... najnowsze technologie).

Świadomość, podobnie jak i potrzeba designu, pojawiła się w odruchu protestu wobec rodzącego się przemysłu. W ten sposób rozpoczął się proces usamodzielnienia designu (dotychczas wplecionego w robotę rzemieślnika czy artysty plastyka).

Design zrodził się z oporu i protestu wobec wczesnej produkcji przemysłowej, wobec uzależnienia człowieka od maszyny. Dlatego, że jej brakiem był brak designu (dobrego designu)! Przeraziła nie tylko tępota i bezmyślność pracy robotnika przemysłowego, lecz również przemysłowa tandeta. Wczesnym „formom produkcji maszynowej”, pierwszym produktom przemysłowym krytycy zarzucili niehumanistyczny charakter: brak dostosowania do człowieka, nieadekwatność wobec jego potrzeb duchowych. Williama Morrisa czy Matthew Arnolda raził brak tego „ducha”, tej odpowiedniości, którą znajdowali w dojrzałych wytworach sztuk i rzemiosł (krytyczny ruch, któremu przewodzili określili się właśnie jako *Arts and Crafts*). Pamiętać jednak trzeba, że ten sam Morris, który potępiał maszyny przekonany jest, że „powinniśmy stać się panami naszych maszyn i posługiwać się nimi jako instrumentem przyspieszającym nadejście lepszych warunków życia”¹³.

*Estetyka przemysłowa jest sztuką, która stawia sobie za cel adaptację naszego przemysłowego świata do człowieka, do jego potrzeb i do jego głębokich aspiracji.*¹⁴

H. Vienot, 1964

*Design jest tym, co pojawia się, gdy sztuka spotyka przemysł, gdy ludzie zaczynają podejmować decyzje o tym, jak powinny wyglądać masowo produkowane produkty.*¹⁵

S. Bayley, 1982

Triumf tzw. „rewolucji” – a w gruncie rzeczy: religii – „naukowo-przemysłowej” sprawił, że design związany z przemysłem, *industrial design*, stał się synonimem designu. Mówiąc „design” zarazem miano na myśli „przede wszystkim” i „po prostu” właśnie „industrial design”. W opinii radykałów tylko ten ostatni miał być prawdziwym designem, każdy inny uchodził za pseudodesign, np. za „sztukę” („sztukę”, co w ustach piewcy „rewolucji naukowo-przemysłowej” brzmiało obraźliwie). Dla tych samych powodów rewolucyjny projektant pogardzał porównaniem siebie do artysty, wstydził się na samą myśl o tym. Toteż kiedy po II wojnie światowej Europa „kontynentalna” przejmuje słowo „design”, w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych, ma ono wówczas znaczyć tyle, co „industrial design”. Przykładem „Design Centrum” w Stuttgarcie, założone w roku 1962.

Krytyce pojęcia wzornictwa przemysłowego poświęcę osobny rozdział.

4. Design jako sztuka

Prawdziwie sporną nie jest kwestia związku designu z takimi czy innymi sztukami, technikami czy naukami lecz pytanie o to czy sam design jest sztuką (jedną ze sztuk), techniką (inżynierią) czy nauką. Czy też może stanowi kolejną siłę – odrębną, swoistą stronę? Typowe odpowiedzi mają następującą formę:

Design to sprawa estetyki, piękna – jak to jest w każdej sztuce.

Design to sprawa projektowania – jak w każdej inżynierii.

Design to sprawa obiektywnej wiedzy – jak w każdej nauce.

Design to design.

(Przynajmniej wariant trzeci daje się pogodzić z drugim: projekty inżynierskie mają naukowe podstawy, są stosowaną nauką).

Interdyscyplinarność?

Niezależnie od związków osobowych, instytucjonalnych, w jakie designer wchodzi podejmując się wykonania projektu (najczęściej na zlecenie producenta) treść każdego projektu kształtuje się nie bez wpływu tej czy innej sztuki, techniki czy nauki. Innymi słowy, w fazie projektowania design jest związany, w sposób merytoryczny, z różnymi dziedzinami sztuki (zwłaszcza ze sztukami wizualnymi), techniki (z różnymi gałęziami inżynierii, stosownie do potrzeb, od inżynierii konstrukcji czy technologii wytwarzania, po inżynierie społeczne, takie jak np. marketing) oraz z różnymi dziedzinami wiedzy. W ostatnim przypadku preferuje się dzisiaj raczej związki designu z dyscyplinami naukowymi (potencjalnie z każdą nauką, stosownie do potrzeb). Związki te wracają na poziomie realizacji projektu, w „życiu” zaprojektowanego przedmiotu, w formie związków różnych jego aspektów, aspektów ukazywanych przez owe dyscypliny – artystyczne, techniczne czy naukowe.

Czy wchodząc w te związki design jest tylko mediatorem, pośrednikiem, „swatką” – kimś, kto pomaga wypracować kompromis lub syntezę, ale kto sam wcale nie jest właściwą stroną czy częścią tego procesu? Kimś, kto nie wnosi własnego, swoistego dla siebie wkładu w przedsięwzięcie, a tylko je obsługuje?

Design przedstawia się jako miejsce przecięcia lub mediacji pomiędzy różnymi sferami, a mianowicie pomiędzy sztuką i przemysłem, twórczością i handlem, producentami i konsumentami. Boryka się on ze stylem użytecznością, materialnymi artefaktami i ludzkimi pragnieniami, sferą ideologiczną, polityczną i ekonomiczną...¹⁶

J.A. Walker, 1989

Odpowiedź pozytywna na powyższe pytanie oznacza zapewne, że po stronie zrealizowanego projektu wysiłkom designu nie odpowiada żaden jakiś jemu swoisty aspekt, jakiś jego odrębny, własny wkład (nawet w sensie jakości nadrzędnej, nadbudowującej się nad poszczególnymi jakościami scalanymi przed design).

Estetyka?

Jeśli nawet projektant – designer – ogarnia w swym namyśle również to, co „niewidzialne” („niedotykane”, „niesłyszalne”; słowem: niedostrzegalne, niedostępne spostrzeżeniowo) to po to, aby uczynić je widzialnym, bądź po to aby uczynić je, możliwym, poprzez to, co widzialne.

Dlatego design jest zawsze „estetyczny” w najbardziej pierwotnym znaczeniu tego słowa: „związany ze zmysłami”, „związany ze spostrzeżeniem zmysłowym” (co, w starożytnej grece znaczy *aisthetikos*; znaczy również: „zdolny odczuwać”, „wrażliwy”). Tym samym design jest związany z formą, z formą w estetycznym znaczeniu – czegoś, co ma spostrzeżeniowy i subiektywny charakter. Forma ma spostrzeżeniowy charakter, gdyż jest czymś, co pojawia się w widzeniu, dotyku... Jako taka forma ma zarazem „subiektywny” charakter, gdyż zależy od subiekta, od podmiotu, od kogoś, kto patrzy, dotyka...

Oczywiście, dzisiaj mówiąc „estetyka” nie mamy na myśli sfery spostrzeżenia. W połowie XVIII wieku pojawia się pojęcie estetyki i następuje powiązanie „estetyki” z pięknem. W tym samym czasie, sztuki zostają pojęte jako w swej istocie piękne (pojawia się pojęcie sztuk pięknych). I kiedy w sporze

o istotę designu pada pytanie czy jest on sprawą estetyki, czy jest sztuką, oczywiście chodzi o te nowożytnie pojęcia. Raczej tylko jako ciekawostkę wspomnieć można, że wcześniejsze rozumienie sztuki (w Starożytnej Grecji określanej mianem *techné*, a w kulturze języka łacińskiego, a więc od późnej Starożytności, przez Średniowiecze po Renesans, określanej mianem *ars*) obejmowało nie tylko i nie tyle to, co my dzisiaj nazywamy „sztuką” lecz przede wszystkim to, co my dzisiaj nazywamy „rzemiosłem”, „nauką” czy „techniką” (skądinąd słowo „technika” pochodzi od greckiego słowa: *techné*), a istotę, i wspólną cechę tych wszystkich form aktywności upatrywano w umiejętności postępowania, w umiejętności wynikającej z zastosowania reguł, mówiąc nowożytnie: w umiejętności wynikającej z zastosowania ściśle określonych procedur, metod!

Nie preferuję żadnych określonych stylów czy twórców mody, ani też projektantów samochodów, ale staram się być bieżąco w obu tych tematach, gdyż uważam to za radosne i interesujące. Chodzi o formy sztuki, które mi odpowiadają, które oceniam i analizuję według kryteriów estetycznych.

FAM: Czy świadomie określa pan to jako sztukę?

Absolutnie. Wystarczy wspomnieć legendarny esej Rolanda Barthesa o „boskim” Citroenie DS. Bywają samochody piękniejsze od wielu obrazów wiszących w galeriach i muzeach. Interesuję się nowymi modelami, chociaż kupuję samochód raz na dziesięć lat.¹⁷

U. Eco, 1995

Rozumienie designu utożsamiające go z przyjęciem estetycznego punktu widzenia w stosunku do przedmiotów codziennego użytku najdobitniejszy wyraz znalazło swego czasu we Francji, a mianowicie w przyjęciu rodzimego odpowiednika dla angielskiego „industrial design”, a mianowicie w określeniu *esthétique industrielle*. To rozumienie designu wyznacza mu zadanie estetyzacji (upiększania, uładniania, uśliczniania) przedmiotów codziennego użytku, estetyzacji otoczenia naszego życia. Zadanie to jest o tyle nieszczęśliwie wytyczone, gdyż nie zna natury piękna. Piękno nie jest projektowalne. Nie jest czymś, co leży we władzy myśli, nie jest czymś, co można robić. Przeciwnie, piękno pojawia się niejako w naddatku, „mimoходом”, epifenomenalnie (w Polsce wiedział już o tym Norwid: piękno „wchodzi samo”, „nie pytając”,

poeta niemiecki, Rilke, podkreślał podobnie, że nawet artysta może szukać tylko „wyższej użyteczności”). Piękna, podobnie jak i moralnego dobra dotyczy ta zasada, że kto go pragnie ten się nie tylko od niego oddala, ale popada w jego zaprzeczenie. Tak też zadanie estetyzacji kończy na „kiczycacji”. Z intencji zrobienia czegoś pięknego rodzą się tylko kicze.

Z drugiej strony fakt, że dzieła designu są nieoobojętne również pod względem estetycznym, nawet jeśli są pełne piękna, nie wystarcza, aby uznać design za sztukę. Czyż piękne nie bywają konstrukcje matematyczne lub konstrukcje samej inżynierii?

Nie można jednak zlekceważyć takich faktów jak ten, że największe muzea sztuki, np. nowojorskie Museum of Modern Art, eksponują design; że wielki historyk sztuki, Sir E. Gombrich uważa design za wiodącą sztukę naszej epoki. Podobne zdanie wyraża U. Eco.

Sztuki użytkowe?

Określenie designu mianem „sztuki użytkowej” jest wtórne wobec pojęcia sztuki „czystej”, sztuki nieskrępowanej jakimś zewnętrznym celem. Pojęcie to zakłada, że dzieło „czystej” sztuki nie powstaje ze względu na coś innego, że nie ma jakiejś zewnętrznej racji istnienia, nie służy jakiemuś celowi – jest wolne od wszelkich treści (pozaartystycznych, tj. pozaformalnych). Tymczasem z definicji dzieła sztuki użytkowej wynika, że nie jest ono wolne od jakichś treści (rolę treści pełni zawsze cel, przeznaczenie dzieła). Gdy mówimy „to sztuka użytkowa” nacisk zostaje położony na użytkową właśnie, pozaartystyczną istotę dzieła. Z mianem „sztuki użytkowej” wiąże się ocena: to sztuka niższej rangi, „nie-czysta”.

Prawdą jest, że design jest związany z przedmiotami użytkowymi, i o tyle jest „użytkowy”. Jednak pierwszą kwestią jest to, czy w ogóle jest sztuką.

Pojęcie sztuki złożone w pojęciu sztuki „czystej” (sztuki i samej tylko sztuki – zakładane przez pojęcie sztuki użytkowej) samo jednak jest dyskusyjne – toteż naiwnym byłby krok czyniący go podstawą orzekania o artystycznym charakterze designu. Dyskusyjny charakter tego pojęcia sztuki, że wspomnę, leży właśnie w przekonaniu o tym, że dla istoty dzieła sztuki i jego doświadczenia nie mają znaczenia związki z jakąkolwiek zewnętrzną rzeczywistością (światem, życiem, człowiekiem...), że jest ono tworem samowystarczalnym, zamkniętym w sobie, trwającym bez żadnych odniesień do czegokolwiek poza nim samym (co innymi słowy miałyby oznaczać, że sztuka jest wyspą, enklawą w oceanie życia, sztuka jest akontekstualna, nie związana z warunkami swego

powstania i swego odbioru itd.). Koncepcja ta (jak dobrze wiadomo splata się ona najczęściej z skrajnym formalizmem estetycznym) głoszona jest w przekonaniu, że w każdym innym przypadku dzieło sztuki ulega „skażeniu”, „zabrudzeniu” popadając w służalczość – stając się „użytecznym” właśnie, w stosunku do tej czy innej, zewnętrznej rzeczywistości, do pewnych okoliczności (dlatego też sztuka taka bywa też nazywana sztuką „okazjonalną”, na tej zasadzie np. „czystej” rzeźbie przeciwstawia się rzeźbę pomnikową, nagrobną itd).

Sztuki stosowane?

Design, podobnie jak i architektura, wielokrotnie był określany mianem „sztuki stosowanej” (ang. *applied art*, niem. *angewandte Kunst*). Określenie to z góry ograniczało rolę designu do zastosowania sztuki w odniesieniu do przedmiotów użytkowych. Ideały estetyczne wypracowane na gruncie sztuki, wrażliwość estetyczna nabyta w obcowaniu ze sztuką, formy estetyczne wyniesione ze sztuki, to wszystko miało zostać przeniesione na grunt codzienności, praktyki samego życia – tam zastosowane. I do tego miałyby sprowadzać się odkrywczość designu. W gruncie rzeczy, do estetyzacji sfery codziennego życia, estetyzacji pod dyktą i wzór sztuk „czystych”. Jeśli jednak nawet faktycznie, w ciągu całych swych dziejów, design nigdy nie potrafiłby przekroczyć tej miary, i zawsze potrafiłby tylko „estetyzować”, „stosować” zdobycze „prawdziwych” sztuk – to czy musiałoby się tak dziać na mocy definicji designu?

Sztuki dekoracyjne?

Jest faktem o charakterze historycznym, społecznym, że termin „sztuka dekoracyjna” należy do przeszłości. Określenie to – niegdyś tak często występujące w nazwach szkół, wystaw, konkursów i muzeów – podzieliło los wielu innych, sobie podobnych, takich jak „sztuka stosowana” czy „sztuka użytkowa”. Dzisiaj panuje i wciąż nieustannie poszerza swe imperium: „design”. Pomimo tego, niewątpliwie, wyjście z obiegu jakiegoś określenia (terminu) nie musi oznaczać, że z pojęcia niegdyś z nim związanego nie pozostało już nawet śladu, że w żaden sposób nie jest już obecne w nowym sposobie myślenia i mówienia. W interesującym nas przypadku wydaje się równie niewątpliwym, że do genealogii pojęcia designu należy właśnie pojęcie sztuki dekoracyjnej. Tym niemniej zmiany słów nie są „niewinne”, nie są tylko „terminologicznymi kwestiami”. Proces historyczny, o którym tu mówimy nie polegał na banalnej zmianie szyldu.

Jeśli nawet idea sztuki dekoracyjnej nie organizuje już wyobraźni dzisiejszego człowieka, jeśli nie ma już siły przekonywania, to czy tym samym ona nic nie znaczy? Czyżby triumf designu miał oznaczać, że historia już osądziła, już pokazała „nieaktualność” sztuki dekoracyjnej i jej pojęcia, jej idei? Otóż, obcy jest mi pogląd, iż prawda jest zawsze po stronie dziejów, czy „faktów historycznych”. Powodzenie, sukces, siła nie są znamionami prawdy. Toteż powoływanie się na tendencje panujące w świecie, na dzieje, nie jest żadnym argumentem w sporze o prawdę jakiegoś pojęcia, o prawdę i wielkość jakiejś idei (prawdy i wielkości nie mierzy się w sondażach, w ankietach czy w głosowaniu; podobnie historyczne powiązania czy psychologiczne skojarzenia idei nie mogą być mylone z ich logicznymi, treściowymi związkami).

Właściwa krytyka idei sztuki dekoracyjnej nie odwołuje się więc do faktów, do argumentów natury historycznej, socjologicznej czy psychologicznej. Musi być sporem o wartość tego, co idea ta wносить ma w świat człowieka.

Spośród sztuk istotnie dekoracyjną jest ta, której warunkiem istnienia jest przyjęcie przez każdego artystę ją uprawiającego (i odpowiednio: przez odbiorcę jej dzieł) idei dekoracyjności jako punktu widzenia, jako sposobu ujmowania świata. Inaczej mówiąc, jeśli bezwzględny warunkiem poruszania się w polu jakiejś sztuki nie jest przyjęcie idei dekoracyjności, tym samym jej dzieła nie są dekoracyjne ze swej istoty.

Jeśli idea dekoracyjności rzeczywiście może być punktem widzenia, sposobem ujmowania, oznacza to, że każdy, kto jej nie zna, kto nie potrafi jej przyjąć, ten zarazem pozostaje ślepy na ten aspekt świata – chociażby świata człowieka – który ona otwiera (nie tyle odsłania, co raczej ustanawia). Niezdolni do przyjęcia idei są najbardziej zaślepionymi wrogami uobecnianej przez nią rzeczywistości, a to dla tego powodu, że ponieważ sama idea jest im obca tym samym zamknęci są na odpowiadającą jej rzeczywistość, ta dla nich w ogóle nie istnieje.

Spór o sztukę dekoracyjną zaczynać musi się od kwestii dekoracji i dekoracyjności, by z kolei podjąć pytanie, czy idea dekoracji może być istotnym określeniem jakiejś sztuki. Istotnym, to znaczy definiującym, konstytuującym, ustanawiającym ją. Stanowiącym jej istotę. Istotnym, to znaczy, że sztuka taka nie jest już uprzednio określona, że sztuka taka już uprzednio istnieje zanim nadto zostanie dookreślona mianem dekoracyjnej, że nadto jej dzieła będą rozpatrywane pod względem dekoracyjności, lecz że samo ich pojawienie

się umożliwiające zostało przez pojęcie dekoracji, a więc, że bez niego ona jest niemożliwa. Bez idei dekoracyjności to znaczy: bez wymogu, bez zadania, bez posłannictwa jakie ona stawia.

W tym punkcie niezwykle nośnym wydaje się atak Stanisława Wyspiańskiego na pojęcie sztuki dekoracyjnej.¹⁸

Otóż Wyspiański przeciwstawia się wyróżnianiu sztuki dekoracyjnej (czy sztuk dekoracyjnych) dlatego, że w jego przekonaniu wszelka sztuka jest dekoracyjną, żadna nie uchyla się spod idei dekoracyjności. Znaczyłoby to w konsekwencji, że ustalenia co do ontologicznej struktury dekoracja – dekorowane mają znaczenie dla zrozumienia istoty sztuki w ogóle (i dają się przenieść na przykład na strukturę dzieła sztuki – kontekst).

Czy pojęcie dekoracji i struktura dekoracja – dekorowane mają jakieś znaczenie dla designu? Pośrednio kwestię tę podejmę poniżej omawiając kwestię związku przedmiotu z jego kontekstem (podrozdział „Światło przedmiotu”)

Sztuka projektowania?

Przez wielu słowo „sztuka” wciąż bywa używane w tym starym, bezprezjencyjnym znaczeniu: umiejętności, kunsztu. Toteż jeśli ktoś określa robotę designera mianem sztuki nie musi to wcale oznaczać, że przypisuje jej „arty-styczny” charakter.

Z drugiej jednak strony, design może być nazywany „sztuką” nie przypadkowo, właśnie po to, aby podkreślić szczególny charakter umiejętności designera – ten charakter twórczości designera, który sprawia, że jego postępowanie i dokonanie jest bliższe dokonaniu artysty niż np. inżyniera. W ten sposób podkreślona zostaje pewna irracjonalność decyzji designera. Istotna treść jego projektów nie ma za sobą żadnych racji – a jeśli nawet jakieś racje za nią stoją, to same nie dają się wskazać – a jeśli nawet są wyczuwalne, to same nie dają się już dowieść, uzasadnić na gruncie tej czy innej wiedzy naukowej. Innymi słowy, projekt wzorniczy nie jest logiczną konsekwencją zastosowania adekwatnej wiedzy. Design nie jest „nauką stosowaną”, a designer nie jest fachowcem – ekspertem.

Kto się poświęca stwarzaniu dzieł przemysłu ma pamiętać, że wiadomość, aczkolwiek dokładna i rozległa, warunków i sposobów, właściwych temu gatunkowi robót, któremu się oddał, nigdy mu nie wystarczy do wydania roboty rzeczywiście pięknej, jeżeli nie ma z przyrodzenia, lub mając nie udoskonalił w sobie i nie wyćwiczył władzy łączenia i robienia związków z warunków i sposobów, władzy, któraby z nagromadzonego zapasu wiadomości niejako z materii wywiodła dzieło rozumnej istocie właściwe, dzieło do doskonałej zbliżone piękności.¹⁹

Karol Podczaszyński, 1821

...gdyby nami całkowicie kierowała rozważa i była zgodna z naszym obecnym określeniem, to wszystko by się robiło zgodnie z naukami ... żaden inny, który udaje, że wie coś, czego nie wie, nie ukryłby tego przed naszymi oczyma. A gdyby tak było ... w ogóle rzeczy wszystkie mielibyśmy prawidłowo zrobione, boby je nam zrobili prawdziwi fachowcy. ... Gdyby się tak urządził ród ludzki, to pojmuję, że zaczęłby postępować i żyć zgodnie z nauką. Stałaby na straży rozważa i nie pozwalałaby się niewiedzy wtrącać tu i tam i mieszać się do naszych robót. Ale czy postępując zgodnie z wiedzą, postępowałibyśmy dobrze i czy byłibyśmy szczęśliwi, tego nie możemy wiedzieć...²⁰

Platon

Swoistość designu jako sztuki projektowania uchwycimy lepiej pamiętając o przepaści jaka oddziela dwa porządki, a mianowicie tego, co jest i tego, co powinno być, innymi słowy rozróżniając porządek kauzalny (tzn. przyczyn i skutków) i porządek finalny (tzn. środków i celów), porządek własności (cech) i wartości. Otóż design jako sztuka (a nie metoda) pracuje po stronie tego drugiego porządku, tj. powinności, celów, wartości. Opisując tą przepaść już D. Hume wskazał, iż od stwierdzeń na temat tego, co jest nie ma przejścia do stwierdzeń o tym, co być powinno. G. E. Moore przepaść tą upatrywał w niesprowadzalności wartości do własności („naturalnych”), wartości czegokolwiek do jakichkolwiek jego własności (dostępnych badaniom, opisom i pomiarom nauk przyrodniczych). K. Popper uznawał istnienie tej

przepaści wyrażając przekonanie, iż kompetencje nauk (a za wzorcowe miał *sciences*, nauki przyrodnicze) odnoszą się wyłącznie do sfery tego, co jest, w konsekwencji: „nie ma naukowej metody wyznaczania celów”.

Design o tyle jest sztuką w tym znaczeniu, że swą kompetencją obejmuje sferę celów (powinności, wartości). O tyle też nie może oprzeć się na pojęciu metody i nie znajdzie wystarczającego oparcia w nauce.

To prawda, nawet wszyscy designerzy mogą przyjąć wąskie rozumienie projektowania (mogą, gdyż nie można im tego zabronić), a mianowicie swe zadanie mogą sprowadzić do wyznaczenia środków realizacji wskazanych im celów. Z tym krokiem zadanie designera staje się zadaniem czysto technicznym (dokładnie tak, jak techniki są środkami, metodami). Z tym krokiem designer pojmuje siebie jako eksperta – to znaczy kogoś kto w oparciu o posiadaną wiedzę (naukową) wskazuje a) warunki, przyczyny zajścia określonego skutku, skądinąd uważanego za celowy, utożsamiany z celem), b) konsekwencje, skutki zrealizowania określonego stanu rzeczy, skądinąd uważanego za celowy, utożsamianego z celem. Piszę „skądinąd”, gdyż ekspert nie dyskutuje „celowości”, „dobroci” przedłożonego mu zadania, to nie jego kompetencja. Dokładnie tak, jak wiedza na gruncie której staje ekspert – nauka – nie ma nic do powiedzenia na temat wartości, powinności czy celów i nie daje podstaw do ich wyboru.

Zapewne wcale nie trzeba tego specjalnie dowodzić, że właściwym, pierwotnym aktem projektowania (projektowaniem w ścisłym znaczeniu tego słowa), jest wskazanie, nakreślenie celu. Odpowiedź, iż wybór ten należy do przyszłego użytkownika, iż to on sam zna swe cele, że to on ma potrzeby – wystarczy je więc tylko zbadać – odpowiedź ta niestety zakłada, że użytkownik jest już skończony, nie szuka już siebie, już się nie staje. Odpowiedź ta w gruncie rzeczy służy utwierdzeniu użytkownika w tym kim jest. Zamyka go w jego aktualnym horyzoncie. Dogmatyzuje *status quo* – zamyka się na myśl, że w samej istocie wszystko mogłoby być zupełnie inaczej.

(Przemiany ludzkości nie polegają na coraz to lepszym poznaniu zadanego jej z góry systemu celów i na wynajdywaniu doskonalszych środków do ich realizacji – przemiany ludzkości polegają na przeskoku z jednego świata celów w (zupełnie) inny. To, co niegdyś było przedmiotem pożądanego dzisiaj spotyka się z uśmiechem, zdziwieniem, obojętnością. Dlatego dzieje designu nie urywają się w punktach wynalezienia optymalnych środków dla realizacji kolejnych celów – występujących na jakiejś „liście celów”, liście rzekomo przedustanowionej, np. moca praw natury w formie potrzeb.)

To z perspektywy naukowej – fizyki, fizjologii czy psychologii – człowiek jest istotą skończoną, określoną, stałą (dokładnie tak, jak niezmiennie są przyrodnicze, przyrodzone człowiekowi z natury, realne prawa). Jest gotową połówką, której brakuje jeszcze tylko odpowiednich, zewnętrznych warunków – przylegających doń przedmiotów i dopełniającego ją otoczenia. Jest stałą w równaniu. Tymczasem człowiek, człowiek jako taki, nie podlega przyrodniczemu prawom, podlega prawu nie-naturalnemu (wartości, idei – tam jego miara). Jest istotą nie-skończoną, otwartą, przekraczającą siebie. Design uczestniczy w tym procesie stawania i różnicowania się człowieka (przekracza próg humanistyczny, sięga poziomu ściśle antropicznego – pojęcia te przedstawiam w dalszych częściach tej pracy).

Żywiołem, w którym porusza się myśl designera jest sfera znaczeń, sensów, celów, wartości, tam on odkrywa, tworzy, rozumie, spiera się i wybiera... (samo życie). Tam, gdzie toczy się spór o wartości, cele – w sferze ducha, kultury – leży cały ciężar dokonania designu. Dlatego też wysiłek designera może być porównany do wysiłku wychowawcy czy polityka, przywódcy. Żadna wiedza ekspercka, naukowa, nie wystarcza do podjęcia decyzji w tym polu. Nauka nie potrafi objąć, uchwycić tej sfery (nigdy nie jest wiedzą o wartościach, o dobru czy szczęściu, co najwyżej jest wiedzą o tym, co pewni ludzie, tam a tam, wtedy a wtedy, uważali za dobre).

A jeśli jakieś nauki zajmują się tą sferą (ducha, kultury) w sposób istotny, to są to nauki rozumiejące, a nie wyjaśniające (przykładowo: estetyka czy historia sztuki ujmują sztukę w jej istocie, psychologia czy socjologia sztuki dotykają jej otoczki). To nauki humanistyczne, a nie „naturalne”, przyrodnicze.

Po prawdzie, nauki humanistyczne, np. historyczne, są naukami w cudzysłowie – w ogóle nie są naukami w ścisłym znaczeniu tego słowa, nie obejmuje ich lista *sciences* – w przeciwieństwie do *sciences* ani nie zamierzają dostarczać ani nie dostarczają podstawy dla wyjaśniania czy przewidywania czegokolwiek – a więc nie mogą być stosowane do konstruowania przyszłości, są technicznie nieprzydatne.

To, co wnosi design (w nasze życie poprzez swe projekty) nie jest nawet odpowiedzią na zastane potrzeby, nie jest doбором środków do wcześniej wskazanych celów. Po pierwsze dlatego, że sam design może tworzyć potrzeby i cele. Po drugie dlatego, że nowo odkryta, nowo stworzona forma (niezależnie od faktu, czy zrodziła się w dążeniu do jakiegoś celu) nie wypełnia jakiegoś zastanego braku; przeciwnie, dopiero ona wnosi z sobą, przybliża coś, czego

nieobecność stanie się brakiem – odtąd będzie odczuwana jako brak.

Twórczy akt projektowy nie polega na zrobieniu czegoś, co miało się zrobić. Na oddaniu, czy ukazaniu tego, co należało ukazać. W akcie twórczym pojawia się i dokonuje coś, co wcześniej nie było znane (a może nawet nie było przeżywane). Coś, o czym „twórca” nie miał („nawet bladego”?) pojęcia, co nawet „nie mieściło mu się w głowie”. Co w ogóle nie istniało dla niego, w żaden sposób. Nie tyle dla niego „nowe”, co inne, inne niż on. Tak odmienne od tego wszystkiego, co dotychczas mieściło się w jego sposobie myślenia, że z chwilą, gdy zaczyna już dla niego istnieć, „mieścić się mu w głowie”, przemienia się on sam, nie jest już tym, kim był. Staje się kimś innym. Bowiem dzieło twórczego aktu spełnia się nie tylko po stronie „przedmiotowej”, ale zarazem po stronie „podmiotowej”.

Oczywiście, również designer może podejmować typowe zadania i rozwiązywać je w zrutyinizowany, metodyczny sposób (dlatego niewiele wnosi, a nawet jest gołostowne, określenie designu mianem „dziedziny twórczości”). Z kolei zaś sam fakt, że jakaś dziedzina może być uprawiana w sposób twórczy wcale nie stanowi podstawy dla uznania jej za sztukę (przykładem odkrycia naukowe czy techniczne.)

Zapewne sposób, w jaki design wkracza w spór (o) wartości, w jaki wnosi nowy cel, raczej nie polega na uprzednim nakreśleniu tego celu, aby potem poddany dyskusji i ewentualnie zaakceptowany stał się podstawą poszukiwania środków realizacji. Design nie ukazuje nowej wartości w jakiś abstrakcyjny sposób, przeciwnie szuka jej, znajduje i ukazuje ją w konkretny, naoczny, obrazowy sposób – w jej ucieleśnieniach. Designer myśli w materiale, formą.

Dla powyższych powodów design może być określony jako „sztuka projektowania”.

Sztuki projektowe?

Czy można mówić o sztukach projektowania? Określenie „Sztuka projektowania” zdaje się wykluczać liczbę mnogą. Wskazuje ono raczej na taki poziom projektowania, gdzie projektowanie jest już „szukaniem”, wymaga wykroczenia poza metody, reguły procedury...

Ponieważ design jest raczej zbiorem dziedzin (specjalności?) o tyle trafniej byłoby go określić jako ogół sztuk projektowych. (Wykorzystując przy tym precedens określeń tego typu: „sztuki stosowane”, „sztuki użytkowe”.)

Wzornictwo okazałoby się jednak tylko jedną ze sztuk projektowych np. obok architektury. Tym niemniej uzasadnieniem prawomocności użycia tu słowa „sztuka” może być również to wszystko, co powyżej powiedziane zostało o sztuce projektowania.

Wysuwając to określenie najdalszy jednak jestem od sugestii, że powinno się ono stać nazwą stosowaną w języku polskim. To tylko próba określenia designu.

5. Dziedziny designu

Współcześnie design obejmuje wiele dziedzin, specjalności, gałęzi (jakkolwiek nie jest pewne czy one wszystkie wyrastają z jednego pnia, czy mają wspólny korzeń).

Jeden z coraz bardziej popularnych podziałów designu opiera się na kryterium ilości „wymiarów” projektowanego przedmiotu (a nie na kryterium (nie-)przemysłowości). Wyróżnia się 2D design, wzornictwo dwuwymiarowe (a jednak nie ma się tu na myśli wszystkich płaskich obiektów, lecz raczej grafikę, deseń, znak) oraz 3D design, wzornictwo trójwymiarowe, obiektów przestrzennych, „produktów”. (Po prawdzie, w ścisłym znaczeniu tego słowa każdy design jest „przestrzenny”, bowiem najprostszy znak pojawia się na jakimś podłożu, komuś, w określonym miejscu, na określonym tle, w jakiej odległości itp.)

Określenie *visual communication design* niejednokrotnie przedkładane jest nad określenie *graphic design*. Dlaczego „komunikacja wizualna”, a nie „wzornictwo graficzne” (nie „projektowanie graficzne”)? Otóż krok ten podejmuje się w przekonaniu, że znak firmy czy znak drogowy mogą zostać uchwycone w swej istocie, trafniej, właśnie przy pomocy kategorii komunikacji (komunikowania, przekazu informacji), a nie przy pomocy kategorii właściwych na gruncie grafiki, i tam wypracowanych. Czy jednak jest słusznym, aby pośród specjalności wzornictwa wyodrębnić „komunikację wizualną”, obok „wzornictwa przemysłowego”? Czy to ostatnie nie jest także sprawą wizualnej komunikacji? Otóż pojęcie komunikacji, a w szczególności pojęcie komunikatywności formy, stosowne jest nie tylko w odniesieniu do dziedziny znaków graficznych, lecz również w odniesieniu do przedmiotów codziennego użytku, sprzętów, narzędzi. Te przenoszą komunikaty nie tylko poprzez towarzyszące im znaki graficzne, liczniki, czytniki, wyświetlacze („displaye”). Same formy przedmiotów (jak i same formy liczników, czytników, itd., niezależnie od tego, co te pokazują) mają swój „język”, coś mówią, znaczą.

W przekonaniu, że również najprostsze przedmioty pełnią funkcje znakowe i komunikacyjne T. Maldonado i G. Bonsiepe (*Hochschule für Gestaltung*, w Ulm), we wczesnych latach pięćdziesiątych, sięgnęli po pojęcie komunikacji – a co za tym idzie, odwołali się do teorii informacji i teorii znaku, tj. semiotyki (pokłosiem tej postawy jest propozycja absolwentów szkoły w Ulm, m.in. Krippendorfa i R. Butera – w latach osiemdziesiątych proponują oni „semantykę produktu” jako teorię zajmującą się znaczeniowym aspektem „produktu” – przedmiotu.)

Co obejmuje dzisiaj pojęcie designu? Przez niektórych *industrial design* (a szczególnie *heavy industrial design*) pojmowany jest dzisiaj wężej, jako wzornictwo środków przemysłowej produkcji, i odróżnia się go od *product design*, wzornictwa produktu, w znaczeniu: wzornictwa przedmiotów codziennego użytku. Obok wymienia się z kolei *graphic design* (projektowanie, wzornictwo graficzne), *fashion design* (w USA mówi się raczej o *apparel design*, czyli o wzornictwie ubioru – to łagodniejsze określenie, pojęcie „mody” zbyt wiele przesądza, spotyka też zbyt wiele uprzedzeń), *interior design* (wzornictwo wnętrz, architektura wnętrz obejmuje również to, co nazywano niegdyś sprzętarstwem) czy nawet *architectural design* (wzornictwo architektoniczne, architektura). Słowem: tyle specjalności, rodzajów designu, ile odmian projektowanych obiektów (ile odrębnych typów czy klas obiektów kulturowych).

Dobrym przykładem takiego rozumienia designu, które przyjęło wręcz postać instytucjonalną może być jedna z najlepszych amerykańskich uczelni Rhode Island School of Design (RISD) w Providence. Jeden z wydziałów tej uczelni obejmuje wzornictwo przemysłowe obok architektury i architektury krajobrazu. Inny obejmuje projektowanie graficzne, fotografię („użytkową”, na czele z reklamową), *media arts*, inny ceramikę, jubilerstwo, tkaninę, szkło...

Design, w szerokim znaczeniu tego słowa, obejmuje ogół tego wszystkiego, co nas otacza, a co zostało stworzone przez człowieka, począwszy od prostego przedmiotu czy zwykłego urządzenia po pełną organizację całego miasta.

W. Gropius

Szerokiego pojęcia designu nie należy mylić z myślą o designie totalnym, który jednym projektem, jednym scalającym zamysłem ogarniałby całość

otoczenia człowieka, od łyżeczki, klamki przez dom, miasto, aż po państwo, społeczeństwo. Każdy rodzaj projektowanego przedmiotu, ze względu na swoistość swej natury, wymaga odmiennego podejścia – odmiennej „metody” projektowania i zapewne nie istnieje jedno, totalne ujęcie wszystkiego. Podobnie, jakkolwiek projekt każdego przedmiotu wpisuje go w pewien już istniejący system innych przedmiotów, to jednak nie oznacza to projektu „całości” – totalnego projektu „wszystkiego”. Nie oznacza to, że taki projekt totalny w ogóle istnieje, że w ogóle jest on możliwy (ostatecznie byłby to projekt stworzenia świata od nowa i w całości).

6. De-konstrukcja „wzornictwa przemysłowego”

Pojęcie wzornictwa przemysłowego wydaje się posiadać niezachwianą pozycję w kulturze współczesnej. Stało się rzeczywistością pociągając za sobą szereg faktów instytucjonalnych (od wydziałów szkół poczynając). Tym niemniej jednak, zadaniem i obowiązkiem filozoficznej teorii wzornictwa jest próba postawienia pod znakiem zapytania tego całego przedsięwzięcia, które dla „praktyków” stało się czymś zupełnie niedyskutowalnym. Filozofia designu, jak wszelka filozofia, oznacza bowiem trudność zrozumienia czegoś, co dla ogółu stało się czymś zrozumiałym samo przez się, oczywistym. Trudność, ale nie brak zrozumienia. Trudność w znaczeniu trudu podejmowanego w próbie zrozumienia czegoś, trudu, którego przeciwieństwem jest łatwość, z jaką często ulegamy złudzeniu zrozumienia czegoś. Łatwość, z jaką dajemy sobie coś powiedzieć. Coś, co w szczególności wcale nie musi być łatwe, spójne, dojrzałe, sensowne, prawdziwe czy rzeczywiste, a tylko za takie uchodzi.

„Praktyk” wzornictwa przemysłowego, który gotów jest na poważnie oddać się lekturze poniższej krytyki pojęcia wzornictwa przemysłowego musi zdobyć się na odwagę zakwestionowania założeń własnej profesji.

Krytyka poniższa może być nazwana dekonstrukcją, gdyż musi rozkładać, aby przejść do samych punktów zaczepienia tej konstrukcji, którą nazywa się „wzornictwem przemysłowym”, i przejrzeć żywioł, w którym jest ona osadzona, czy którym się karmi. Krytyka ta musi poddawać próbie, a przez to może nawet je zrywać: kluczowe wiązania tej konstrukcji. Przedwczesnym jednak byłoby twierdzić, że chodzi o zejście do samych podstaw właśnie (fundamentalnych założeń), i zbadanie gruntu, w którym osadzone jest „wzornictwo przemysłowe”. Kto wie, czy konstrukcja ta nie jest zawieszona w powietrzu, czy nie jest tylko domkiem z kart, a może atrapą, szyldem tylko, mylnym? Nie brak przecież w kulturze takich zjawisk, idoli. Być może cały spór okaże się tylko sporem o maskę? Maskę? Czy chociaż skrywa ona jakąś twarz?

Definicje ICSID

Międzynarodowe Stowarzyszenie Projektantów Wzornictwa Przemysłowego (ICSID) stanowi najpoważniejsze forum instytucjonalne, na którym formowały się szeroko znane i wpływowe definicje designu. Jakkolwiek formułowane były z myślą o przemyśle, tym niemniej mogą być przeformułowane z myślą o designie w ogóle, uczestniczącym w projektowaniu dowolnych przedmiotów użytkowych. Istota designu jest bardzo dopiero wtórnie dookreślana przez rodzaj i sposób wytwarzania przedmiotów (stosownie do czego wyodrębniamy różne dziedziny designu).

Kolejne definicje stanowią punkty graniczne w ewolucji poglądów ICSID na istotę wzornictwa przemysłowego.

Projektantem wzornictwa przemysłowego jest artysta, który dzięki wykszoleniu, wiedzy technicznej, doświadczeniu i wrażliwości artystycznej posiada odpowiednie kwalifikacje do tego, aby określić i wybrać tworzywo, sposób jego obróbki, kształt, kolor, wykończenie i zdobienie przedmiotów reprodukowanych następnie masowo w procesach przemysłowych.

Paul Reilly, 1959

Definicja przyjęta przez Kongres ICSID w Sztokholmie.

Zadaniem wzornictwa przemysłowego jest nadanie przedmiotom i usługom takiej formy, która decydowałaby o ich przydatności dla usprawnienia i ulepszenia życia człowieka. Pole działalności wzornictwa właściwie obejmuje wszelkie rodzaje wytworów wyobraźni człowieka, a zwłaszcza te, które są produkowane masowo i wykonane maszynowo.²¹

Reyner Banham, 1967

Komisja Definicji i Doktryn ICSID, Kongres w Ottawie

Wzornictwo przemysłowe [industrial design] jest działalnością twórczą, której celem jest określenie formalnych właściwości przedmiotów wytwarzanych przemysłowo. Te formalne właściwości obejmują cechy zewnętrzne. Zasadniczo stanowią je jednak te strukturalne i funkcjonalne relacje, które dany system czynią całością spójną, i to zarówno z punktu widzenia producenta, jak i użytkownika.

Wzornictwo przemysłowe zmierza do objęcia tych wszystkich aspektów otoczenia człowieka, które albo są uwarunkowane produkcją przemysłową albo są jej bezpośrednim rezultatem.²²

T. Maldonado

Definicja Maldonado budzi wiele wątpliwości. Czy „własności formalne” to własności związane z formą? Dlaczego nie wystarczy fakt, że „system” jest całością – ma być nadto całością spójną. Na czym polega (nie-)spójność całości? (Czy to tylko echo estetycznego ideału „jedności w wielości”, ideału kompozycyjnej jedności dzieła?) Co w powyższej definicji oznacza fragment „dany system”: czy chodzi o system, do którego należy przedmiot (w ramach danego otoczenia?, a może będący tym otoczeniem?), czy o system, którym jest ten przedmiot? Zdanie, które mówi o objęciu przez design „wszystkich aspektów otoczenia człowieka” uwarunkowanych produkcją przemysłową, nie tylko wyolbrzymia rolę designu, ale wyrasta z naiwnej pretensji do wszech- i wszystkoprojektowalności. Być może wszystkie projekty dotyczące produkcji przemysłowej powinny uwzględniać swój wpływ na otoczenie człowieka, a nie tylko projekty wysuwane w ramach designu? Jak zapanować nad „wszystkimi” aspektami otoczenia człowieka skoro wszystkich jest nieskończenie wiele i mnożą się w samym procesie realizacji naszych planów?

Definicja Maldonado wyraża pychę rozumu, który nad wszystkim chce władać, niczego nie chce puścić samopas itd. Zresztą designer (myślący po angielsku) rości sobie naturalną pretensję do tego, aby wszystko wydarzyło się „by design” (tzn. planowo, z zamiarem, intencjonalnie), a nie „by chance” (tzn. przypadkowo, mocą przypadku). Ten „wszystkoizm” zapomina, że konsekwentnie przeprowadzany nigdy nie mógłby zostać przeprowadzony (ginie w nieskończonym wyliczaniu). Metodologiczny postulat, aby „niczego

nie pominąć, wszystko uwzględnić” jest nierealizowalny, przeocza się fakt, że sama natura świata i człowieka stawia granice temu, co da się zaprojektować, to znaczy pozostawia coś nieprojektowalnym.

Powróćmy do definicji Maldonado. Czy w designie chodzi o wpływ „produkcji”, czy może raczej o wpływ produktów? Czy chodzi o wpływ wywierany na „otoczenie człowieka” czy raczej o wpływ na człowieka? Jak długo jeszcze należałoby korygować definicję Maldonado, aby nabrała sensu?

Krytyka pojęcia wzornictwa przemysłowego

Jak pamiętamy, w języku angielskim samo słowo „design”, m.in. oznacza dowolne projektowanie, włącznie ze wszelkim projektowaniem inżynierskim (nie jest tak w innych językach, które to słowo zapożyczyły tylko ze względu na to jego szczególne znaczenie, które nas tu interesuje, które trafiło np. do języka reklamy: „good design”, „designed by...”). Aby w języku angielskim, spośród wszelkich dziedzin, dyscyplin projektowych wyróżnić wzornictwo, słowo „design” potrzeba uzupełniać o jakąś przydawkę, o jakieś dookreślenie. Rewolucja przemysłowa przyniosła je sama: „industrial”. *Industrial design* stał się synonimem designu.

To historyczne okoliczności, w których wyłoniła się świadomość designu, epoka industrializacji, sprawiły, że rolę nazwy dla tej szczególnej dziedziny spełniać zaczęło właśnie: „industrial design”. Zważmy, że w tym sensie angielski historyk wzornictwa z całą powagą, bez przenośni, poświęca rozdział sprawie: „Industrial design in pre-industrial societies”, i zauważa, że „wiele podstawowych zasad [wzornictwa w intencji autora, i w gruncie rzeczy: wzornictwa, a nie tylko wzornictwa przemysłowego – J.K.] znanych było społecznościom przedprzemysłowym...”, nawet prehistorycznym.²³

Odpowiedź na pojawienie się przemysłu (oraz na pojawienie się „industrial design”) w Polsce nastąpiła dość wcześnie. W szczególności w latach międzywojennych jeden z najlepszych reprezentantów „Warsztatów Krakowskich” i niedoceniony do dzisiaj teoretyk, K. Homolacs ukuł określenie „przemysł artystyczny” (na wzór: „rzemiosło artystyczne”).

W sytuacji, gdy na gruncie polskim tak dalece przyjęło się pojęcie wzornictwa przemysłowego ośmielałam się wysunąć – dalece równoważne sobie – pytania:

1. Czy przemysłowość stanowi podstawę wyróżnienia jakiejś szczególnej odmiany wzornictwa („przemysłowego” właśnie)?

2. Czy przemysłowość stanowi o wzorniczej istocie pewnych przedmiotów, czy rozstrzyga o czymś istotnym w ich wzorniczym aspekcie (w ich designie)?
3. Czy wzornictwo przemysłowe w ogóle stanowi jakąś swoistą odmianę, dziedzinę wzornictwa?²⁴

Ten szczególny aspekt – przymiot – przedmiotów, który dzisiaj świat wskazuje przy pomocy słowa „design”, w swej istocie, bynajmniej nie jest określony przez rodzaj sposobu ich wytwarzania. Jakkolwiek zarazem prawdą jest, że to, jaką szczególną postać ten aspekt konkretnie przyjmie może zależeć od sposobu wytwarzania (od metod produkcji, użytych technologii itp.).

Zgadzam się, że proces industrializacji sprzyjał wyłonieniu się i kryształizacji pojęcia designu, które stało się zdolne do określenia pewnego szczególnego punktu widzenia i pewnej wrażliwości w stosunku do przedmiotów. To industrializacja przyniosła ze sobą świadomość pewnego braku, pewnej luki do wypełnienia (pisze o tym J. de Noblet). Jednak stanowiąc kontekst sprzyjający wyłonieniu się tego pojęcia, jak sądzę, przemysł nie określa treści, istoty tego pojęcia.

Wzornictwo przemysłowe jest kształtowaniem przedmiotów produkowanych przemysłowo począwszy od momentu, gdy system produkcji zdominowany przez wyspecjalizowanego rzemieślnika zastąpiono innym, pozostającym pod kontrolą konstruktora i biura projektowego. Terminem wzornictwo można objąć wszystko to, co wiąże się, niezależnie od jakości, z rozwojem kultury materialnej począwszy od zarania epoki przemysłowej, tj. od momentu standaryzacji części wymiennych (...) System produkcji, zdominowany przez konstruktora projektującego obiekt, wykonuje jedynie to, co należy do techniki wytwórczej. Poza granicami jego zadań powstaje wszystko, co dotyczy egzystencji tego obiektu w sferze kultury i społeczeństwa. Tworzy się więc pewna luka pojęciowa, i dlatego właśnie wymyślono designera.²⁵

J. de Noblet, 1993

Z wyróżnikiem „przemysłowy” nie powinno się wiązać zbyt wiele (wątpliwy to wyróżnik), już to dlatego, że sposób wytwarzania nie powinien decydować o istocie tego, co jest wytwarzane (środek nie powinien przesądzać o celu).

Znajomość przemysłu, poczynając od wiedzy na temat właściwych mu metod produkcji jest elementem wykształcenia projektanta wzornictwa. Przemysłowość, jako warunek realizacji projektów stanowi niepomijalny czynnik projektowania. A jednak, jakkolwiek przemysłowość jest istotna z punktu widzenia projektanta, to nie jest istotna z punktu widzenia użytkownika.

...wzorcy i reguły, które z konieczności obowiązują przy wznoszeniu, budowaniu i upiększaniu otaczającego nas świata rzeczy, tracą ważność i stają się autentycznym zagrożeniem, kiedy odniesiemy je do świata już ukształtowanego.²⁶

H. Arendt, 1968

Nie tylko przemysłowość nie należy do istoty designu, ale nawet pojęcie „industrial design” nie wydaje się wskazywać na jakąś istotną dziedzinę czy odmianę designu.

Oczywiście, gdzie przemysł, tam nie sposób go nie uwzględniać, nie sposób nie brać go pod uwagę, nie liczyć się z nim – w tym wypadku słowo „liczyć” należy odczytać w najbardziej dosłownym znaczeniu: po prawdzie przemysł to nie tylko sposób obróbki materii (to nie tylko metoda produkcji). Jeśli nawet przemysł jest sposobem wytwarzania to takim, który obejmuje ekonomię, wciąga w swój krąg naukę i technikę; przemysł to bardzo rozległe przedsięwzięcie; co więcej „wolny rynek” zdaje się dyktować równanie: przemysł = biznes (pytanie, o to czy ekonomia definiuje design, podejmię nieco dalej).

Pojęcie „industrial design” (nie tyle miano, imię, co właśnie pojęcie – którego treścią jest „przemysłowość”), jak ośmielam się przypuszczać, wskazuje na dalece nieistotną odmianę designu, być może taką, która nie ostoi się jako dziedzina, gatunek czy gałąź designu. Być może „industrial design” stanowi tylko pewną fazę w dziejach sztuk projektowych, fazę porównywalną np. z dziejami rzeźby jako dziedziny sztuki. Rozważmy to porównanie.

Jak wskazuje historyk idei, W. Tatarkiewicz, pojęcie rzeźby wykryształizowało się dopiero w późnym Renesansie.²⁷ W Starożytnej Grecji prace wykonywane np. w kamieniu i w drewnie nie były łączone przy pomocy jakiegoś nadrzędnego pojęcia. Jeszcze w XV wieku Odrodzenie wciąż nie posiadało pojęcia rzeźby czy rzeźbiarza. Podobnie jak oddziela się prace n.p. murarza i cieśli, oddzielano prace *statuarii* (tych, co pracują w kamieniu) i *sculptores* (tych, co pracują w drewnie;). Dopiero w XVI wieku dokonano się scalenie, a nazwa *sculptores* objęła wszystkie profesje „rzeźbiarskie” (stąd np. ang. „sculpture”).

Przemysłowość określa – definiuje – wzornictwo przemysłowe – mówi to sama nazwa. Czyż w ogóle można się spierać z definicjami (jeśli, w przeciwieństwie do teorii czy twierdzeń, definicje nie są ani prawdziwe ani fałszywe)? Albo się je przyjmuje, albo nie?

Toteż nie zdziwimy się, że dla wszystkich „specjalistów” zajmujących się wzornictwem przemysłowym, życiowo istotnym jest przekonanie, iż przemysłowość (czyli związek z przemysłem i uwarunkowanie przemysłem, m.in. przemysłową metodą produkcji) w ogóle stanowi podstawę czy zasadę wyróżniającą autentyczną, odrębną dziedzinę, że stanowi jej własne prawo (tj. jej autonomię, za greckim: *nomos*: prawo). Przekonanie to podzielają wszyscy projektanci wzornictwa przemysłowego (skoro za takich się uważają, cóż innego mogą czynić – trudno np. od kapłana oczekiwać, że podda krytyce swe własne wyznanie, swój własny kościół, swego boga).

To przekonanie o autonomiczności wzornictwa przemysłowego posiada dwie wersje, umiarkowaną oraz radykalną. Umiarkowane stanowisko uważa wzornictwo przemysłowe za odrębną dziedzinę wzornictwa. Radykalne uważa go za odrębną dziedzinę twórczości, i każe przeciwstawić wzornictwo przemysłowe – wzornictwu (designowi). W tym drugim wypadku wzornictwo przemysłowe wyróżnia się nie w obrębie lecz obok wzornictwa – mówi się o różnicy pomiędzy wzornictwem przemysłowym, a designem. Konsekwentnie: ta odrębna dziedzina twórczości, aby nie była mylona ze wzornictwem, w ogóle nie powinna mieć w swej nazwie tego słowa. To jedna z przyczyn użycia na krakowskiej ASP określenia: „formy przemysłowe” jako nazwy wydziału. (Nie warto zbyt wiele miejsca poświęcać faktowi, że odróżnianie i przeciwstawianie sobie „wzornictwa” i „wzornictwa przemysłowego” urąga logice.)

Natomiast przekonanie, że wzornictwo przemysłowe jest „prawdziwym” designem z przemysłowości czyni istotę samego designu. Krok to logicznie absurdalny, jeśli zarazem dopuszcza się istnienie jakiegokolwiek innego wzornictwa niż przemysłowe.

To, że przemysłowość nie należy do istoty designu jest równie oczywiste jak to, że *differentia specifica*, cecha wyróżniająca, nie należy do istoty *genus proximum*, rodzaju nadrzędnego: np. równobocznosc nie należy do istoty prostokąta, jakkolwiek jest istotą prostokątów równobocznych, czyli kwadratów (w przykładzie tym odwołuję się do schematu definicji klasycznej, który polega na definiowaniu czegoś przez wskazanie jego rodzaju nadrzędnego i cechy wyróżniającej je spośród ogółu elementów zbioru nadrzędnego – „kwadrat jest to prostokąt równoboczny”).

Jak samo wyrażenie „wzornictwo przemysłowe” wskazuje: „przemysłowe” to tylko *differentia specifica* („różnica gatunkowa”), „wzornictwo” to *genus proximum* („rodzaj nadrzędny”). Najpierw trzeba odpowiedzieć na pytanie czym jest wzornictwo. „Przemysłowe” to tylko dalsze dookreślenie.

Nie jest prawdą, iż przemysłowość stanowi podstawę dla wyróżnienia autentycznej, autonomicznej, odrębnej dziedziny.

Powtórzę: w czasie, gdy w Anglii wzbierała fala industrializacji, wylania się świadomość szczególnego rodzaju projektowania. Duch industrializacji dyktuje określenie owego szczególnego projektowania mianem „industrial” (jakkolwiek angielski historyk wskazuje na dzieła owego szczególnego projektowania również w epokach nieindustrialnych).

Poza sferą języka angielskiego samo słowo „design” przyjęło się w znaczeniu właśnie tego szczególnego (a nie wszelkiego) projektowania, i dzisiaj w gruncie rzeczy nie potrzebuje przydawki, aby posiadać bardziej ścisły, jednoznaczny sens. Zauważmy, że angielski historyk designu, S. Jervis, zamiast o *industrial design* – wbrew opinii praktyków – woli mówić „arts of design²⁸”.

Które z określeń utrwali się, trudno przesądzać. Pamiętamy, że kiedyś historia wyróżniła imię tych, co robią w drewnie (*sculptores*). Czy tym ostatnim daje to jakiś powód do dumy i poczucia wyjątkowości (choćby swego czasu cieszyli się szczególnym wzięciem, a rósł portfel ich zamówień)? Myliłby się jednak każdy, kto dla tego powodu wyprowadzałby istotę rzeźby z roboty w drewnie, technologii drewna czy z drewnowatości. Co więcej, pierwotne określenie „sculptores” odpowiadało punktowi widzenia wykonawcy, a nie odbiorcy. To, że Starożytność czy Odrodzenie, początkowo, nie miały jednego, scalającego pojęcia rzeźby wynikało właśnie z faktu, że ówczesne rozumienie

sztuki odpowiadało punktowi widzenia artysty a nie odbiorcy. Na sztukę patrzono z punktu widzenia czynności, zadań i trudów artysty, a nie od strony czynności, doznań czy przeżyć widza czy słuchacza. Podobnie – dzisiaj na gruncie designu – z „przemysłowością”. Odpowiada punktowi widzenia projektanta, a nie użytkownika (co więcej: odpowiada w jego – użytkownika – imieniu, a nie ze względu na niego).

Sposób wytwarzania, metoda realizacji itp. nie dają podstawy dla istotnego rozróżnienia. Pod tym względem wyróżnienie dziedziny „wzornictwo przemysłowe” jest równie istotne co „rzeźba w drewnie” lub „sztuka niepełnosprawnych”. A nawet jest równie nieistotne, co „sztuka sakralna” (nie sposób znaleźć tu miejsce na przeprowadzenie krytyki pojęcia sztuki sakralnej, wspomnę tylko, że rodzi ono dewocyjny kicz i równie dewocyjne wzdychania krytyków i historyków sztuki, a doświadczenie pytania o Tajemnicę szczęśliwie bliższe jest sztuce po prostu, sztuce, której charakteru wcale nie wyznacza zleceniodawca czy temat, i która wcale za „sakralną” nie uchodzi).²⁹

Po prawdzie mówiąc „przemysłowe” praktycy mają na myśli nie tylko przemysłowy sposób wytwarzania. Zauważmy na przykład, że „rasowe” wzornictwo przemysłowe nie zajmuje się np. ubiorem (pogardliwie mówi się o tym: „tekstylia”). Cóż z tego, że „ciuchy” mogą być i dzisiaj są wytwarzane na zautomatyzowanej taśmie produkcyjnej, przemysłowo – nie łączy się ich projektowania ze wzornictwem przemysłowym. „Ciuchy” jako zbyt irracjonalne, zbyt łatwo poddające się zachciankom, kaprysom chwili, pozostawia się kompetencji „projektowania mody”! „Fundamentaliści” wzornictwa przemysłowego z podobną niechęcią podchodzą do przemysłu towarów luksusowych (skądinąd we Francji dostarcza on dzisiaj zysków rzędu 21 miliardów dolarów, gdy samochody 6 mld, a cała nadwyżka eksportu wynosi 8 mld).

Obrońca odrębności „wzornictwa przemysłowego” dodaje również chętnie, że trzeba być ślepym, aby nie odróżniać ubrania „od krawca” od ubrania z fabryki. Na argument, iż dzisiaj na zautomatyzowanej linii „krawieckiej” można wytwarzać ubiory o kroju jak gdyby „spod ludzkiej ręki”, jak od krawca (jeśli potrzeba wykwintnego, jeśli potrzeba prymitywnego) tenże obrońca przemysłowości dodaje, że rzecz nie w wyglądzie lecz w skali: krawiec rzemieślnik opracowuje ubiór dla konkretnej jednostki, przemysł dla mas. Odpowiemy: produkcja dla mas jest pojęciem historycznym, związanym z pewnym etapem rozwoju cywilizacyjnego. Gloryfikacja i absolutyzacja tego

etapu możliwa jest albo przez kogoś, kto nie potrafi zdać sobie sprawy z faktu, że to tylko etap, przez kogoś, kto nie uświadamia sobie dziejowości i przemijalności swej własnej sytuacji, albo przez kogoś, kto popada w sentymentalizm. Bywały czasy, gdy krawiec oferował pewną jakość jednostce, a przemysł przeciętność masom. Nadchodząca epoka postprzemysłowa, informatyczna, czyni możliwym składanie indywidualnych zamówień u softwarowego krawca, który w dialogu z nami (ucinanym tylko przez naszą niecierpliwość), tzn. od wspólnego z nami CAD przejdzie do CAM dostarczając nam niepowtarzalny, jedyny, na naszą miarę ubiór. Zresztą już dzisiaj można mówić o *paint-of-sale production* (tj. o wytwarzaniu w punkcie sprzedaży), a mianowicie w odniesieniu do druku. Co więcej, czytelnik może być zarazem projektantem określając dogodny dla siebie format, krój i wielkość czcionek zamawianego z daleka tekstu, który spłynął doń np. Internetem.

Przemysł być może związany jest z pojęciem masy, a mianowicie masowej produkcji i ludzkich mas. Ale właśnie dlatego nie należy z tego, jako pewnej historycznej konieczności, czynić cnoty. Akurat jest tak, że w potraktowaniu każdego człowieka jako elementu masy jest coś niemoralnego i nieludzkiego. Ta mentalność, która człowieka nazywa „jednostką” to samo czyni: jednostka jest od razu pomyślana jako element, składowa większej całości – i jej podporządkowana (to socjologizm, tyleż warta co pojęcie „społeczeństwa”, które samo jest wytworem pewnej sytuacji kulturowej ludzkości).

*Nowoczesny architekt uczynił cnotę z tych konieczności
[takich jak standardowe materiały, maszynowa produkcja itp.].³⁰*

H. Read, 1965

System masowej produkcji podniósł do rangi ideału pojęcia standaryzacji, typizacji czy unifikacji. Po prawdzie masowość jako cecha systemu produkcji stanowi tylko konsekwencję sposobu pojmowania odbiorców – odbiorcy traktowani są jako masy właśnie, jako niezróżnicowane masy, utożsamiane z rzekomo dominującymi większościami, globalnymi tendencjami, powszechną przeciętną, średnią statystyczną itp. (Ludzie to masa, którą trzeba ugnieść, uformować.)

Co za nierozdzielczość pozwala widzieć tak niezróżnicowane masy? Wtłoczone w narzucone im formy. Te większości czy tendencje nazywam rzekomymi, gdyż wpiery były raczej pewnymi stereotypowymi wyobrażeniami, prognozami czy życzeniami aniżeli faktami. Tym niemniej dalece były to samosprawdzające się prognozy-życzenia (sprawdzające się, skuteczne wobec samych odbiorców, przemienianych w masę). Podobnie fakt, że pewne produkty sprzedają się na całym świecie jest tylko świadectwem potęgi ponadnarodowych koncernów.

Pojęcie wzornictwa przemysłowego nie tylko jest nieistotne, ale nawet jest fałszywe, jeśli miałyby znaczyć: przemysłowość określa (projektowany) przedmiot w jego istocie – to czym i jaki ma być dla człowieka, np. tzw. użytkownika. Przemysłowość nie jest warunkiem ani źródłem wyodrębnienia jakiegoś istotnego rodzaju przedmiotów – przedmiotów o jakiejś szczególnej naturze, szczególnym charakterze. Inaczej: istotę przedmiotu (bez wątplenia: przedmiotu użytkowego, każdego obiektu kulturowego) określa to czym i jak on jest dla człowieka, a nie sposób i warunki jego wytworzenia, rozpowszechniania czy użytkowania.

(Dla tych samych powodów istotowo nietrafne, nieistotne jest pojęcie produktu, tj. ujmowanie projektowanego przedmiotu jako czegoś (wy-)produkowanego. Wspominam o tym, gdyż jedno ze swych pól zainteresowania designerzy określili mianem „product design”. Równie nieistotne jest tu pojęcie artefaktu).

Bauhaus reprezentował myśl, że różnica pomiędzy przemysłem a rzemiosłem w dalece mniejszym stopniu wynika z natury zastosowanych narzędzi, a przede wszystkim jest efektem podziału pracy właściwemu przemysłowi (...) Jednakże pora, aby rzemiosło i przemysł były rozumiane jako zbliżające się ku sobie strony. W przyszłości rzemiosło podejmie pracę badawczą dla potrzeb przemysłu, w pracowni laboratorium zajmie się studialnym [speculative] eksperymentem, w ten sposób przyczyniając się do ewolucji udoskonalenia nowych typów form.³¹

W. Gropius, 1934

Uświadomić sobie należy, że przemysł w istocie wcale nie polega na sposobie wytwarzania. To nie tylko pewne maszyny czy technologie, to nie tylko fabryka z taśmą produkcyjną, organizacja pracy czy system płacowy. Nieporozumieniem jest twierdzenie J. de Nobleta, iż system produkcji przemysłowej znajduje się „pod kontrolą konstruktora i biura projektowego” (a dla kompletu rzekomo brakuje tylko designera). System produkcji przemysłowej znajduje się przede wszystkim pod kontrolą takich pojęć – które go organizują – jak wspomniane powyżej pojęcie masy, czy pojęcie postępu. System produkcji przemysłowej to znacznie więcej niż tylko „produkcja”, dlatego lepiej byłoby mówić o systemie przemysłowym. System ten obejmuje nie tylko produkcję, ale również dalece marketing, reklamę, zbytni, serwis, inwestycje... System przemysłowy to złożone przedsięwzięcie ekonomiczne, którego pionkami są konstruktor czy biuro projektowe. Niestety pojęcie „wzornictwa przemysłowego” sprzyja temu, aby jeszcze jednym pionkiem w tej grze uczynić designera.

Saint-Simon, umysł genialny, przepowiadał, jak ogólnie wiadomo, nieunikniony triumf porządku technokratycznego. Mówił o nadchodzącym sojuszu nauki, systemu finansowego i industrialnej organizacji, o nowym świecie producentów wspomaganych przez uczonych, w którym klerykalną indoktrynację zastąpią działania propagandzistów nowej kategorii – artystów, poetów, kapłanów nowej świeckiej religii, mobilizujących te ludzkie emocje, bez których nie mogłyby funkcjonować nowy industrialny świat.³²

I. Berlin, 1988

Zapewne rzeczywiście nadchodzi „trzecia fala”, o której od lat z powodzeniem piszą Tofflerowie: po erze rolniczej i przemysłowej nastaje „era informacji”, w społeczeństwie postindustrialnym kategorię energii wyprze z tronu kategoria informacji. Zapewne wzbierająca „trzecia fala” sprawi, że nie będzie już potrzebną walka z ideałem „masowości”, a wczorajsi zwolennicy „industrial design” sami przechrzczą się na „post-industrial”. Zmienia się „świętości”. Kategorię *product* wyprze kategoria *servis*. Pojęcie i prawo „serii” wyprze prawo indywidualizacji, ponadnarodowe koncerny będą walczyć o tożsamość kulturową odbiorców (tzw. „końcowego użytkownika”, *EndUser*). Zresztą odnotujmy, że Międzynarodowy Fundusz Walutowy zarzucił już

określenie „państwo uprzemysłowione” ze względu na zdominowanie gospodarek takich państw jak USA przez usługi i informatykę (przemysł pozostawia się „trzeciemu światu”).

Otóż nawet w tej nowej sytuacji, gdy nastaje epoka postprzemysłowa, wciąż otwartym pozostaje pytanie o pozycję designu i designera w stosunku do takich postprzemysłowych przedsięwzięć ekonomicznych.

Coż z tego, że nie chodzi o produkty (przedmioty) lecz o usługi (o procesy użytkowe), skoro to właśnie dostawca usług („service provider”) wymusza już dzisiaj postać przedmiotów związanych z tą usługą. Aktualny przykład: telefon komórkowy. To firmy posiadające sieci telefonii komórkowej wymuszają na projektantach, aby wyposażali aparaty w wiele możliwości („opcji”, w tym programowalnych). Ma to wpływać na ilość i długość rozmów przeprowadzanych przez szczęśliwego posiadacza takiego „cuda techniki” – to znaczy na wysokość rachunków jakie on zapłaci, to znaczy na zyski sieci (nie ważne przy tym jest wcale czy użytkownik w ogóle zna i potrafi wykorzystać dostępne mu „opcje”, dość że sam fakt ich (potencjalnego) posiadania ma go oczarować.)

...nasza działalność [projektantów wzornictwa przemysłowego] jest składową systemu, który nazwałem systemem przemysłowego optymalizowania rzeczywistości.³³

A. Pawłowski, 1978

Nawet w epoce post- czy poprzemysłowej, z informatyzowanych usług, nawet wówczas fundamentalnym pytaniem jest to, czy designer jest elementem systemu postprzemysłowego, czy też sytuuje się poza tym systemem, pomiędzy człowiekiem a tym systemem, czy przyjmuje rolę mediatora, czy potrafi uwzględnić, albo wręcz przyjąć i przejąć stronę człowieka, czy potrafi stać się rzecznikiem jego tożsamości (indywidualnej czy kulturowej), czy też sam godzi się na rolę trybu tego systemu, który pochłania i trawi samego człowieka.³⁴

Odpowiedzi na to pytanie domaga się odpowiedzialność moralna.

Pytanie o designera w roli mediatora pomiędzy systemem (post-) przemysłowym a człowiekiem jest o tyle utopijne, że wątpić można czy ktokolwiek pozostaje jeszcze poza systemem. Czy człowiek nie jest już tylko produktem systemu? A w gruncie rzeczy nie ma już człowieka, są tylko użytkownicy, nadawcy, odbiorcy, adresaci itp.? Człowiek zgodził się tym być, przyjął tę maskę, i tak dalece utożsamił się z nią, że się w niej zatracił. Czegóż więc żądać od designera po śmierci człowieka?

Aby był artystą!? To znaczy, aby w walce o człowieka potrafił wykroczyć poza zastany świat?

Ekonomizacja designu

O ile system przemysłowy, post- czy poprzemysłowy jest nie tyle sprawą technologii, co w gruncie rzeczy ekonomii, o tyle dyskusja pojęcia wzornictwa „przemysłowego” podjąć musi problem tego, w jaki sposób ekonomia właśnie określa, definiuje wzornictwo.

Z fabryki produkt trafia na rynek, zostaje przejęty przez system dystrybucji (transportu, reklamy czy sprzedaży), a więc staje się towarem. Ma zostać sprzedany. Aby to się stało musi przyciągnąć uwagę. U potencjalnego nabywcy musi wzbudzić pragnienie... (obojętne czy oznacza to ożywienie potrzeby uprzednio już posiadanej przez „klienta” czy też narzucenie mu nowej potrzeby). Dzisiejszy producent dąży do tego sukcesu w sposób planowy i metodyczny (marketing). W ten proces namierzania klienta-nabywcy wciągnięty zostaje design.

Sam designer wkraczając na rynek (pracy) zachwala swą robotę i podkreśla, że lepiej sprzedaje się wszystko, co piękne, dobrze ubrane, przystrojone, (obietujące komfort, szczęście, niezłe użycie). Designer przedstawia się jako ekspert i wynalazca powabności przedmiotu. „Powab” – *appeal*, jak w „sex appeal” (najwyraźniej nadeszła pora na to, aby design znalazł oparcie i inspirację w psychoanalizie). Jeśli kogoś pociąga prostota, surowość czy siermiężność? Cóż za różnica? Design potrafi zastawić przynętę chociażby na „masochistów”!

W ten sposób obietnica zdobycia nabywcy (a przez to osiągnięcia zysku), jaką daje design, staje się ekonomiczną racją jego istnienia.

Udział designu w powstaniu nowego produktu daje szansę wzrostu zysku przy niezmiennych kosztach wytwarzania. Ta sama technologia, nieco inny kształt, inna kolorystyka potrafią przedmiot odmłodzić, odświeżyć, ożywić, przeobrazić, nawet nie do poznania.

Design jest techniczną specjalnością odpowiedzialną za powab wizualny produktu ... producentowi służy w tym celu, aby podnieść popyt na jego produkty poprzez ich wzmożoną atrakcyjność dla konsumenta ... design tworzy i uzyskuje zysk w handlu.

F. Mercer, 1947

...wzornictwo przemysłowe przekracza swe dawne ramy, tj. studiów nad nowym produktem, i staje się narzędziem koordynacji techniki i rynku zbytu (narzędziem marketingu).

H. Vienot, 1965

Design? The non-price factor in a products appeal to the purchaser!

Design? To czynnik, nie powodujący wzrostu kosztów [produkcji], decydujący o powabności produktu dla nabywcy!
1980 (cyt. za B. Archerem)

*Its good design if it sells.
To dobry design jeśli sprzedaje.*

R. Loewy

Wzornictwo przemysłowe nadaje technologii postać użyteczną i budzącą uznanie, a przez to czyni ją sprzedawalną.

A. Manu, ICSID Guidelines..., 1993

Czy wraz ze socjalistyczną gospodarką planową w niepamięć miałyby odejść – wówczas tak częste to słowa na ustach – moralne, humanistyczne zaangażowanie designu?

Krytyka „komercyjności” (czytaj: sprzedajności) wzornictwa, jaką znajdziemy u A. Pawłowskiego, nabrała szczególnej aktualności właśnie dzisiaj, gdy polski design szuka swego miejsca w gospodarce rynkowej:

Z pewnym zażenowaniem muszę stwierdzić, że i u nas, aby przekonać ludzi przemysłu o celowości dobrej formy przedmiotów produkowanych, często jeszcze używać musimy przede wszystkim argumentów ekonomicznych. ... komercyjność wzornictwa ... w myśl zasad ekonomii konkurencyjnej wdarła się również w kształtowanie przemysłowe ... wbrew podstawowym zasadom i ideom pionierów wzornictwa przemysłowego...

...zapominamy często o istotnych ideach, które były powodem i zaczątkiem wzornictwa – o ideach humanistycznych.

Zawód ten powstał w łonie ekonomii konkurencyjnej i rozwija się do dzisiaj, pielęgnowany starannie przez wielkie kapitały jako doskonałe narzędzie polityki handlowej. Służył do pobudzenia sprzedaży i produkcji. ... Chodziło więc o nadawanie produktom cech nierzeczywistych, iluzorycznych, subiektywnych. Operowanie ekspresyjnymi środkami plastycznymi, stwarzanie iluzji, wywoływanie określonych emocji zawsze było domeną działania artystów.

...pierwszym celem projektowania wyglądu jest spowodowanie możliwie maksymalnego podniecenia konsumenta. ... Producenci i projektanci działający na rzecz producentów wykorzystują słabości konsumentów i robią na nich interes.³⁵

A. Pawłowski, 1961, 1972, 1975

Ekonomia postrzega i określa rolę designu w sobie właściwy sposób. Z jej perspektywy przedmiot nie jest widziany ani jako produkt (tj. coś (wy-)produkowanego) ani jako narzędzie (coś użytkowanego). Jest tylko towarem (tj. czymś sprzedawanym). Podobnie postrzegany jest klient. Nie jako użytkownik, czy konsument lecz jako nabywca (kupujący). Ta perspektywa wydaje się dzisiaj tym bardziej trafną, że sam człowiek współczesny (tj. np. szczęśliwy Amerykanin) najbardziej czuje się sobą oddając się „shoppingowi”.

(Być może to oddanie się stanowi samosprawdzającą się tęsknotę, stanowi przejaw największej fascynacji człowieka współczesnego, fascynacji rozwojem ekonomicznym (przy tym rozwój technologiczny, przemysłowy jest integralną częścią przedsięwzięcia ekonomicznego). W konsekwencji tego samooddania się, tej tęsknoty i tej fascynacji, człowiek współczesny w prawach rozwoju ekonomiczno-technologiczno-przemysłowego upatruje najwyższą siłę rządzącą jego światem i jego życiem – i rzeczywiście panują one nad nim. Ale dla tych samych powodów panowania tego wcale nie musi on cierpliwie znosić. Skoro przecież sam wyznaje religię ekonomiczną, to znaczy tam, na rynku, upatruje Wyższą Siłę i wierzy w nią i w opatrność jej „niewidzialnej ręki”?)

Czy jednak „shopper” to tyle, co nabywca („buyer”), czy punkt ciężkości shoppingu leży w dokonaniu zakupu? Być może shopping jest raczej estetycznym niż ekonomicznym wydarzeniem? Gdzie spełnia się człowiek współczesny? Wcale nie wówczas, gdy coś używa czy konsumuje lecz wtedy, gdy oddaje się shoppingowi – kiedy ogląda, przegląda, tj. gdy chłonie zmysłami, syci oko, wybiera... Tam znajduje podniecie życia. Tam jego życie staje się świętem. Bowiem swój najcenniejszy, wolny dzień – weekend – spędza na nowoczesnym jarmarku, jakim jest *shopping mall*.

Choroba? A może jest wprost przeciwnie? Czyż nie tam ułokowała się żywa sztuka XX wieku, tj. sztuka powszechna nadchodzącej epoki: design? Czyż *shopping mall* nie jest kryptoświątynią sztuki najnowszej, żywej sztuki? „Żywej”, to znaczy, jak zawsze: stapiającej się z samym życiem; podczas gdy do muzeum trafia już tylko rekwizyt żywej sztuki, czyli dzieło sztuki (ani malowidło naskalne, ani krucyfiks, ani portret, gdy są sobą nie są postrzegane jako obiekty „artystyczne”, nie są „dziełami sztuki”; to galeria zamienia pisuar w dzieło sztuki).³⁶

Wszelkie „-zacje” designu jako takie rozmiągają się z jego istotą. Ekonomizacja designu, czyli określenie racji jego istnienia i jego sensu w kategoriach ekonomicznych – rynkowych – rozmiągają się z istotą designu chociażby dlatego, że również pustelnik, czy Robinson Crusoe, wyłącznie z myślą o sobie samym, może projektować i sporządzać przedmioty, których przymiotem jest design.

Design nie staje się dobry przez to, że frymarczy („frymarczyć”, przypomnijmy, od niemieckiego „freie Markt”, tzn. wolny rynek).

Na gruncie estetyki od dawna znany jest dylemat tego typu: „Czy dlatego coś jest piękne, że się podoba, czy też dlatego podoba się, że jest piękne?” (św. Augustyn). Analogicznie odpowiedzieć można: Design jako dobry design, być może, sprzedaje się lepiej, ale nie dlatego jest dobry, że się sprzedaje.

Dobroć, jakość designu ze swej istoty nie musi leżeć w zdolności zdobycia nabywcy, jakkolwiek może być sprawą przyciągnięcia oka. Ze swej istoty jakość designu nie musi leżeć w przyciągnięciu oka, jakkolwiek może być prawdą, że design jest sprawą oka i widzenia, zmysłów i spostrzeżenia.

Uwagi powyższe w żadnym razie nie kwestionują ani znaczenia ekonomicznych konsekwencji projektów designu ani ekonomicznego znaczenia designu produktów. Tym samym nie negują potrzeby uwzględnienia czynnika ekonomicznego przez designera.

Sposób, w jaki pojmuje się design zazwyczaj odzwierciedla wąskie, aktualnie dominujące interesy, odpowiada tylko duchowi chwili (nawet nie

„duchowi czasu” co właśnie duchowi chwili, okoliczności). Zarzut, na jaki narażają się takie pojęcia designu nie polega na obawie o ich szybką dezaktualizację. Zarzut dotyczy tego, iż takie doraźne pojęcia absolutyzują i przewartościowują te aspekty designu, które właśnie zostały wyróżnione przez (ze względu na) panujące, a przecież zewnętrzne wobec niego trendy, okoliczności, nastroje...

Ekonomizacja, bardziej niż wszystkim inne „-zacje” designu jest wyrazem konformizmu, a ekonomiczne definicje designu stają się racjonalizacją skorumpowania (uważny czytelnik powyżej przeprowadzonej krytyki pojęcia wzornictwa przemysłowego – tym bardziej jeśli zgodzi się, że przemysł jest zjawiskiem natury ekonomicznej – zarazem powinien przyznać, że nie inaczej rzecz się przedstawia z „industrializacją” designu).

Przez „-zacje” designu rozumiem próby zredukowania go do innego typu zjawiska. Obok ekonomizacji designu podobnym przykładem redukcji designu, również oportunistycznym, jest jego ergonomizacja (sprawie tej poświęcam rozdział ostatni).

7. Andrzeja Pawłowskiego koncepcje wzornictwa

Swój ideał wzornictwa Andrzej Pawłowski³⁷ kreśli odstawiając zakres odpowiedzialności, jaką przejmuje na siebie projektant. Mierz swe kompetencje na miarę odpowiedzialności, a nie odpowiedzialność na miarę kompetencji. Dla Pawłowskiego odpowiedzialność nie jest czymś, co ciąży nad projektantem, przeciwnie dodaje mu skrzydeł, otwiera przed nim coraz to rozleglejszy horyzont. Nieustannie stawia znak zapytania nad tym wszystkim, co leży poza widnokreślami, poza horyzontem projektanta.³⁸

Rosnąca liczba czynników wymagających uwzględnienia nie powinna „hamować wyobraźni”, powinna „spotęgować jej działanie” [I s. 31].³⁹

Emancypacja wzornictwa

Wzornictwo przemysłowe wyzwała się jako samodzielna „dziedzina twórczości” [I s. 5], jako „odrębny zawód” wymagający specjalistycznej wiedzy i szczególnych kwalifikacji [I s. 30]. Pawłowski stawia wzornictwo przemysłowe na równi z takimi dziedzinami jak film czy architektura, ale zarazem przeciwstawia się potraktowaniu go jako jeszcze jednej gałęzi sztuki. O ile w obrębie sztuki skłonny byłby ulokować co najwyżej wzornictwo plastyczne (wzornictwo wyglądu, estetyzacji), to w żadnym razie nie przystaje na takie pojmowanie wzornictwa przemysłowego (wzornictwa struktur użytkowych). Projektant wzornictwa („przemysłowy”) nie jest artystą (pamiętać przy tym warto, że twierdzi to ktoś, kto z powodzeniem uprawia również sztukę!). Wzornictwo jest jeszcze jedną dziedziną – obok sztuki, podobnie jak ona, wzbogacającą się o coraz to nowe, własne gałęzie (kolejne specjalności w obrębie wzornictwa).

Czy wzornictwo stoi „obok” sztuki, czy jest pokrewną dziedziną? Pewne wypowiedzi Pawłowskiego negują nawet istotność związku wzornictwa przemysłowego ze sztuką. Wzornictwo ma (albo powinno mieć) swą „własną filozofię, metodologię i własny język” [I s. 5]. Zapewne Pawłowskiemu chodzi przy tym raczej o własny, specjalistyczny język, przy pomocy którego

projektanci opisują dziedzinę swego zainteresowania (to czego dotyczą ich projekty), niż o własny język form przedmiotów, przez nich projektowanych (w każdym razie dostrzeżenie „języka form” trudno pogodzić z negacją roli wyglądu we wzornictwie przemysłowym).

Odrębność, swoistość wzornictwa przemysłowego upatruje Pawłowski w jego racjonalności. Projektowanie ma przestrzegać usystematyzowanych procedur, decyzje projektanta mają być podejmowane w oparciu o znajomość przedmiotu. Skoro tak, to projektowanie uwarunkowane jest wiedzą. W konsekwencji projektant albo ją przyswaja sobie studiując odpowiednie fragmenty nauki, albo sam ją zdobywa podejmując działalność poznawczą, badawczą – z projektanta przeobraża się w badacza, naukowca (wzornictwo jako nauka, projektowanie jako stosowanie tej nauki).

Nasuwa się pytanie czy swego własnego ideału światopoglądowego (racjonalizm, scientyzm) Pawłowski nie przypisuje istocie designu, tym samym odmawiając prawa do tego miana tym kierunkom w designie, które mają charakter irracjonalny czy magiczny (odnotujmy, że na tej zasadzie dzieła grupy E. Sottasa, „Memphis”, spotykały się z reakcją funkcjonalistów: „To w ogóle nie jest wzornictwo” (w domyśle: „przemysłowe!”).

Kulturowe znaczenie wzornictwa

Pawłowski nie ulega optymizmowi, który w rozwoju cywilizacyjnym, techniki i przemysłu, upatruje panaceum na rozwiązanie problemów człowieka. Czyż każda nowa technika sama nie niesie z sobą problemu sposobu oraz celowości jej użycia? Cywilizacja niesie z sobą zagrożenia, „jej dynamika” – czytamy w tzw. **definicji Pawłowskiego** – „staje się powodem groźnego zachwiania równowagi...”, [I s. 46].

W środowisku polskich projektantów wzornictwa mówi się często o „definicji Pawłowskiego”. Jak sądzę formuła Pawłowskiego (z roku 1965) musi być czytana niejako między wierszami, z wyczuciem jej tonu, intencji. W przeciwnym razie zgubimy jej sens. Ściśle rzecz biorąc formuła ta jest raczej manifestem, ideową deklaracją wzornictwa („form przemysłowych”) niż jego definicją.

Formuła Pawłowskiego pojawiła się w „Biuletynie” Wydziału, została chętnie podchwycona przez środowisko, żadne definicji. To w odbiorze projektantów zyskała szczególne znaczenie, powołują się na nią chętnie do dzisiaj nie tylko uczniowie Profesora. Czy nie stali się ofiarami jednego, zresztą

niezbyt szczęśliwego, sformułowania? Przecież z biegiem lat Pawłowski nie tylko przeformułowywał tę koncepcję wzornictwa (np. w tekście „Mensch und Umgebung”, z roku 1969, [I s. 45]), ale wysuwał nowe koncepcje!

Krytyczną lekturę formuły Pawłowskiego – która w tym miejscu niechaj pozostanie zadaniem dla Czytelnika – proponuję przeprowadzić w oparciu o następującą analizę logiczną.

Wyodrębnijmy główne fragmenty formuły oraz wyróżnijmy graficznie pary „problematicznych” powtórzeń:

- /A/ **Przez twórczość** w zakresie form przemysłowych rozumie się
- /B/ **tworzenie** najbardziej racjonalnych WARUNKÓW dla
- /C/ zabezpieczenia biologicznej i psychicznej egzystencji człowieka oraz
- /D/ rozwoju **kultury** w WARUNKACH cywilizacji przemysłowej,
- /E/ której dynamika staje się powodem groźnego zachwiania równowagi między cywilizacją a **kulturą** jej wykorzystania” [I 46].

Powyższa krytyczna analiza formuły Pawłowskiego nie wynika z braku „dobrej woli”. To lektura rozumiejąca, a więc dążąca do zrozumienia. Pragnąc zrozumieć tekst, czytać z powagą, to nie dać sobie niczego powiedzieć zbyt łatwo, to stawiać pytania. Natomiast reakcja typu „A, rozumiem” zbyt często jest objawem lekceważenia. Zbyt często jest formą samopochlebstwa („Ja, tak Ja! Ja to rozumiem”), które dla samozadowolenia zadowala się zbyt szybko.

Rzekome „definicje” designu często nie spełniają nawet logicznych warunków jakie musi spełnić zdanie, aby być definicją. Najwyraźniej jednak czytane i cytowane są „na innej fali”. Formuła Pawłowskiego okazała się... inspirującą. Rzeczywiście określała wrażliwość projektantów (np. uczulając ich na problematykę dzisiaj podejmowaną przez ruch ekologiczny). Przywołując wielkie słowa, dyktowała pewien poziom, z którego wyżyn musiał próbować spojrzeć na siebie projektant. W szczególności z wzornictwem wiązała właśnie kulturowe, a nie cywilizacyjne znaczenie.

„Dynamika” rozwoju cywilizacji – czytamy – „staje się powodem groźnego zachwiania równowagi...”. „Rozwojowi” i „egzystencji człowieka” zagraża „niekontrolowany rozwój cywilizacji techniczno-przemysłowej” [I s. 46, 45]. Z tym procesem Pawłowski nie wiąże swej idei „formy naturalnie ukształtowanej” (tj. samokształtującej się) – nie wiąże żadnej nadziei z własną dynamiką tego procesu, nie wierzy w rozumność jego samoorganizacji.

Natomiast optymizm tej formuły Pawłowskiego leży w nadziei, że to właśnie wzornictwu przemysłowemu uda się technikę – cywilizację ograniczyć, okiełzać, oswoić. Ukierunkować. Przemienić w autentyczną kulturę.

W tym też sensie samo wzornictwo spełnia się na poziomie kulturowym, a nie na poziomie cywilizacyjnym. Nie jest jeszcze jednym współnikiem w materialno-technologicznym podboju natury, który zadawała się samym faktem opanowania mechanizmów natury i zdolnością poddawania jej dowolnej obróbce.⁴⁰

Wzornictwo jest obarczane odpowiedzialnością ekonomiczną np. za powodzenie przedsięwzięć przemysłowych, za rynkowy sukces produktu. Jednak w przekonaniu Pawłowskiego ostatecznie odpowiedzialność projektanta wzornictwa spoczywa na innej, istotniejszej płaszczyźnie. Tam gdzie nawet ekonomicznie udane przedsięwzięcie przemysłowe może okazać się fałszywą drogą ludzkości. To odpowiedzialność „bardziej złożona: za kulturę epoki, w której żyjemy” [I s. 30].⁴¹

Duch danego czasu wpływa na kierunek i charakter podejmowanych działań (jakie formy aktywności się w ogóle podejmuje), ale przede wszystkim określa umysłowość i światopogląd człowieka danej epoki, określa kształt jego pojęć i poglądów. Proces industrializacji i właściwy mu duch pragmatyzmu dalece wpłynął na design, zaważył na sposobie w jaki jest on rozumiany, a więc zarazem i na tym jak jest uprawiany. Dobitnym tego przykładem są ekonomiczne definicje designu (cytowane powyżej w rozdziale „Ekonomizacja designu”).

Zasadniczo Pawłowskiemu obca była tendencja do ekonomizacji designu. Nie uległ kultowi przemysłu, kultowi produkcji i produktu. Sam pośród „istotnych idei” składających się na „filozoficzne założenia” wzornictwa widzi przede wszystkim „idee humanistyczne” [I s. 30, 31]. W tym zakresie Pawłowski oparł się duchowi epoki przemysłowej, duchowi pragmatyzmu, który określił dominujące zainteresowania i interesy.

Punkt wyjścia projektu

Sposób, w jaki Pawłowski atakował problemy określiłem niegdyś mianem „metody kroku wstecz”⁴². Metoda ta, jak sądzę, jest konsekwencją antydogmatycznej, refleksyjnej, filozoficznej postawy: postawił pod znakiem zapytania to, co uchodzi za oczywiste, samozrozumiałe, pewne – a więc to, w czym zwykło się upatrywać oparcie, podstawę, grunt wszelkich decyzji i działań – aby podkopać, aby kopać głębiej. Aby sięgnąć do tego, co pierwotniejsze,

wcześniejsze – co już uprzednio rozstrzygnęło o naszym poczuciu oczywistości, samozrozumiałości. Metoda „kroku wstecz” cofa ku źródłom, podstawom, założeniom, jest krytycznym dociekaniem tego, co pierwsze, warunkujące, uprzednie (jak uprzedzenie) przesadzające (jak przesąd). Tam szuka alternatywy. Szuka dobrego początku.

Pawłowski był żywym przykładem tej filozoficznej postawy. Pisał: „To, co oczywiste, nie skupia na sobie uwagi ... Osobiste doświadczenie skłania mnie do nieufności wobec tego, co przyjęto za oczywiste, bowiem często tam właśnie, ukrywa się to, co istotne...” [I s. 24]. (Zasady nieufności nie sposób odnieść do wszystkich „oczywistości”, Pawłowski również używał argument „to oczywiste”.)

Czymkolwiek się zajmujesz, pamiętaj, że jest ono czymś uwarunkowanym, a więc cofnij się do tego, co warunkujące, co miałyby stanowić rację istnienia przedmiotu twego zajęcia. Zanim oddasz się myśli o środkach cofnij się do namysłu nad ich celami. Być może akceptujesz je bezkrytycznie? Jeśli tak, twoje postępowanie przypomina „strzelca, który zafrapowany tym, że celnie strzela w środek tarczy przestaje się interesować, co jest tarczą”, to ktoś, kto wie którądy idzie, ale zapomniał o tym dokąd idzie [I s. 30]. Projektowanie, które tak postępuje jest procesem „podecyzyjnym”, zaczyna tam, gdzie „zasadnicze decyzje zostały już podjęte” [I s. 22].

Konsekwencją powyższego spostrzeżenia jest przekonanie, iż pierwszym, pierwotnym aktem projektowania jest „ustalenie celu” [I s. 24].

Pytając się o punkt wyjścia projektów Pawłowski przeszedł krok po kroku wstecz, od przedmiotu-samowystarczalnego dzieła do przedmiotu-środka, od środka do potrzeby-celu, od potrzeby do systemu celów, wzorców, wreszcie do systemu wartości – stanowiącego kryterium zmian w obrębie wszystkich wcześniej wymienionych systemów.

Najczęściej metodologie projektowania upatrują punkt wyjścia, inicjacji projektów w ustaleniu, zidentyfikowaniu jakiejś potrzeby. Swego czasu pogląd ten podzielał Pawłowski dyskutując „pożądany zakres działania” projektanta. Na pierwszym miejscu wyliczył właśnie „spostreżenie potrzeby” [I s. 21].⁴³

Ale przecież dana potrzeba nie może być traktowana jako „aksjomat” [I s. 26], przeciwnie, może zostać „podważona przez projektanta” [I s. 20]. Nadrzędną, ostateczną instancją jest „społeczny system wartości”. „Weryfikacja” celu odwołuje się do pewnego systemu wartości [I s. 26]. Wartości są nieobojętne również dlatego, że wyznaczają wzorce stymulujące kierunki zmian (“wzorzec jest praktycznym przykładem urzeczywistnienia wybranej wartości”).

W konsekwencji można stwierdzić, że projektowanie ma swe źródło nie tylko w systemie wiedzy, ale również w systemie wartości. Ten ostatni stanowi nie tylko (pra)źródło projektów, ale również ich ostateczną miarę – kryterium. Pawłowski mówi o ewoluującym, społecznym systemie wartości. O ile ma sens myśl o absolutnym systemie wartości, o prawdziwych wartościach, nie będących tylko wytworem społecznych czy indywidualnych „widzi-mi-się” – tutaj pozostawiam to pytanie bez odpowiedzi.

Działanie, a nie dzieło. Wzornictwo niematerialne

Zasadę działanie-a-nie-dzieło Pawłowski formułuje z myślą o wszelkiej twórczości, również z myślą o artyście: „problemem pracy artysty jest tworzenie idealnych działań, a nie dzieł, nie przedmiotów w materialnym tego słowa znaczeniu” [I s. 15].

Podczas, gdy tradycyjne rozumienie wzornictwa w centrum uwagi projektanta stawia przedmiot – co gorsza przedmiot „w materialnym tego słowa znaczeniu” (produkt, wyrób) – Pawłowski odrzuca kult przedmiotu (oraz ideał „mieć”, „posiadać”). Właściwy ciężar dokonania projektanta leży w wydarzeniu, którego przebieg może nawet pozostać czymś zasadniczo niewidzialnym, a nawet nieuchwytnym, a mianowicie w „procesie użytkowym”, w działaniu, w życiu. Nie chodzi przy tym o działanie (funkcjonowanie) przedmiotu, lecz o działanie człowieka. Nie chodzi przy tym o użytkowanie przedmiotu (formą kultu przedmiotu jest zajmowanie się nim), lecz o dążenie do celów, które rysują się przed człowiekiem. Może to znaczyć po prostu tyle, że przedmioty są tylko środkami realizacji pewnych działań – celów. Może to też oznaczać zbędność pojawienia się nowego przedmiotu. Jak i również to, że przedmiot stanowi tylko impuls inicjujący nowe „procesy społeczne”, procesy, których projektant bynajmniej autorem nie jest (a więc są to procesy niezaplanowane).

Na tym planie przedmiot ukazuje się jako uwikłany w nadrzędne procesy, których przebieg może warunkować tylko częściowo.

„Twórczy odbiorca”. Tworzyć czyli inicjować

Pogląd, iż to powinnością sztuki jest tworzenie (odkrywanie) ludzkich ideałów – „modelu idealnego świata” [I s. 14] – Pawłowski poddaje krytyce. Nie czyni jednak tego w tym celu, aby przywilej ten wydrzeć sztuce i przekazać z kolei wzornictwu. Pawłowski w ogóle odrzuca ten pogląd. Argumenty są następujące:

– Z poglądem tym ściśle związane jest usankcjonowanie sytuacji, w której większość zdaje się na mniejszość: na „dostarczycieli marzeń” (ideałów, wedle których masom pozostawałoby żyć). Większości, w ten sposób „upośledzanej”, pozostaje przyjąć konsumpcyjną postawę, polegającą na biernym przyjmowaniu tego, co się jej podaje. Społeczeństwo staje się masą (z definicji bierną).

– Czyż marzenia, które dostaje się, które się kupuje, nie są tylko „proteżami”? Prawdziwe marzenie, prawdziwe pragnienie musi wzejść we wnętrzu samego człowieka, tam musi mieć źródło i grunt. W przeciwnym razie staje się tylko zapatrzeniem. Prawdziwe marzenie musi się zrodzić w sposób „naturalny”. Tak jak nikt inny nie może za mnie czegoś zrozumieć, tak nikt inny nie może za mnie marzyć czy czegoś wymarzyć.

Nie można pogodzić się z tą sytuacją, że „odbiorca” chce otrzymać „gotowe do skonsumowania” dzieło, „bez żadnego wysiłku”, bez „współtwórczego wysiłku” [I s. 15]. Potrzebna jest powszechna „rehabilitacja wyobraźni” [I s. 16]. Pożądaną jest sytuacja, w której bierność odbiorcy zostaje zastąpiona przez jego własną (współ-)twórczość, w której sztuka czy wzornictwo przestaną być objawieniem i dyktatem, a staną się inicjacją. Dzieło zamknięte zostanie zastąpione przez dzieło otwarte. Projekt „domknięty” zamyka się na twórczość odbiorców – każdego, kto projekt ten podejmuje.⁴⁴

Struktura użytkowa a nie wygląd

Własności użytkowe przedmiotu to te, „dzięki którym zaspokajają on jakieś potrzeby” [I s. 32] – są nieobojętne ze względu na cel, któremu służy przedmiot.

Wygląd przedmiotu to zespół jego „zewnętrznych, wizualnych cech” [I s. 36].

Wzornictwu przemysłowemu Pawłowski przeciwstawia wzornictwu plastyczne, „projektowanie wyglądu”. To pierwsze właściwe jest wszędzie tam, gdzie przedmiot pełni funkcje „użytkowe”. To drugie jest „dopuszczalne” tylko wtedy, gdy przedmiot pełni funkcje „dekoracyjne”, „estetyczne” (a ze

względu na te funkcje „cechy plastyczne miałyby być cechami dominującymi” [I s. 45]).

Powyższy podział wydaje się prosty, powtarza podział postaw, sfer, dziedzin, itp. na „praktyczne” oraz „estetyczne”. Przedmiot praktyczny, użytkowy np. narzędzie, przedmiot estetyczny, np. dzieło sztuki. A jednak podział ten przestaje być tak oczywistym z chwilą, gdy zauważymy, że ta sama rzecz może być dla nas przedmiotem użytecznym jak i estetycznym, że przedmiot użytkowy bywa zarazem estetycznym. Że bycie przedmiotem estetycznym bądź użytkowym raczej zależy od postawy kogoś, kto przed czymś staje, niż od samych własności tego czegoś: tak jak na przykład twór natury może być przedmiotem doświadczenia estetycznego, jak i przedmiotem praktycznego działania (drzewo raduje me oczy swym kolorytem, swą rzeźbą – drzewo raduje me oczy swą masą drzewna, jako materiał, jako surowiec, ścinam je itd.). Być może przeznaczenie przedmiotu z góry domaga się przede wszystkim bezwarunkowego spełnienia funkcji praktycznej na określonym poziomie, ale czy to wyklucza tą możliwość, że w zaprojektowanym przedmiocie dominującym jego przymiotem będzie jego wartość estetyczna (przy spełnieniu wymagań praktycznych)?

W wypadku projektowania przedmiotu użytkowego udział „projektowania wyglądu” oznacza dla Pawłowskiego tylko „upiększanie”, „stylizację” (*styling*), tworzenie powierzchniowych wrażeń, „iluzji”, „fikcji” (Pawłowski twierdzi nawet, że samo użycie „artystycznych środków kształtowania” tożsame jest z tworzeniem fikcji, wywoływaniem emocji itp.)

Dwojaki błąd. Po pierwsze, projektowanie plastyczne czy estetyczne nie sprowadza się do zajmowania się tylko wyglądem, dotyczy również kształtu czy struktury.... Po drugie, projektowanie, które zajmuje się wyglądem nie jest tym samym projektowaniem estetycznym, może być „użytkowym” dokładnie tak, jak wygląd może również pełnić funkcję użytkową – cechy zewnętrzne, wizualne mogą w sposób istotny warunkować przebieg procesu użytkowania przedmiotu (czyż forma przedmiotu nie komunikuje o sposobie jego użytkowania czy wygląd nie pełni żadnych pozytywnych funkcji?).

Wygląd – użyteczność, to fałszywa alternatywa. Nie ma takiego albo-albo.

Przeciwstawienie cech użytkowych wyglądowi ma jednak u swego podłoża głębsze przekonanie, swoisty przesąd, a mianowicie o dychotomii wyglądu i istoty przedmiotu, przy czym wygląd uchodzi z definicji za coś płytkiego, zewnętrznego, wtórnego wobec prawdziwej substancji, istoty przedmiotu. Powierzchni odmawia się wartości i utożsamia z powierz-

chownością. To przekonanie, że przedmioty są już w istotny sposób określone w swym bycie niezależnie od tego, jak będą postrzegane, czym będą się wydawać, za co uchodzić. Jaki widok przedstawiają sobą. To przekonanie, że sposób, w jaki coś się ukazuje nie składa się na jego prawdziwy byt, na to, czym ono naprawdę jest. To przekonanie uchodzi za oczywiste w całym funkcjonalizmie – formie przeciwstawia się pierwotniejszą funkcję, forma tylko wynika z funkcji, jest tylko jej konsekwencją (obiegowa formuła Sullivana: *Form follows function*). Zajmuj się tylko funkcją, forma wyniknie „mimoходом”.

Pawłowski nie uświadamiał sobie tej dychotomii w tym stopniu, aby zapytać czy nie jest (czy nie może być) inaczej.

Niezależnie od kwestii „projektowania wyglądu” rozważmy Pawłowskiego propozycję rozumienia wzornictwa przemysłowego jako projektowania „własności użytkowych” przedmiotu [I s. 59], „cech użytkowych produktu”, jego „postaci użytkowej” [I s. 29], projektowania przedmiotów, jako ewentualnych elementów szerszych „struktur użytkowych” itp.

Otóż określenie to jest nie do utrzymania dla tego prostego powodu, że jest za szerokie... Czy rzeczywiście chcemy uważać za projektantów wzornictwa tych wszystkich projektantów, którzy wyznaczają użytkowe cechy przedmiotu? (Niechaj nas tu nie mylą słowa Pawłowskiego, który mówi o „projektantach przemysłowych”, to tylko kalka „industrial designer”). Wskażmy przykład nie budzący wątpliwości: istotną cechą użytkową lufy jest kształt i powierzchnia jej prowadnicy naboju czy pocisku. Dosłownie warunkuje osiągnięcie celu. Nie jest sprawą wzornictwa.

Stare pojęcie „sztuk użytkowych”, jakkolwiek podkreśla, że zajmują się one przedmiotami użytkowymi – to jednak zarazem przyznaje tym sztukom zadanie ograniczone do określenia tylko pewnego aspektu przedmiotów użytkowych.

Przedmiot pośród „procesów i stosunków społecznych”. Intuicja dramaturgicznej koncepcji wzornictwa

Przedmiot nie jest tylko elementem działań instrumentalnych (środkiem do osiągnięcia określonego stanu rzeczy). Przedmiot jest również elementem „przestrzeni”, „miejsca i czasu”, gdzie „ludzie współżyją ze sobą”, „gdzie kształtuje się i uzewnętrznia stosunek pracującego [czytajmy: człowieka] do innych ludzi i do samego siebie” [I s. 18]. Wprawdzie określenia te Pawłowski

formuluje z myślą o projektowaniu „środowiska pracy” (dlatego pisze o „pracującym”) tym niemniej mogą one zostać uogólnione na każdą sytuację człowieka, mogą zostać odniesione do wszelkiego wzornictwa.

Na tym planie istota życia człowieka nie polega na zmianie materialnych stanów rzeczy, przeobrażeniu materialnej postaci świata – nie ma takiego technologicznego czy technicznego rysu. Życie człowieka – nawet w takiej maszynie do obróbki materii, jaką jest zakład przemysłowy – spełnia się w spotkaniu drugiego człowieka, w osobistej relacji z drugim człowiekiem, chociażby w stosunku, jaki przyjmujemy do samych siebie. Design, który o tym zapomina, chybia (chce, czy nie, na tym poziomie przedmioty przechodzą próbę prawdy).

W związku z tym Pawłowski mówił o „procesach społecznych” czy „stosunkach społecznych”, w jakie zostaje uwikłany przedmiot, o stosunkach, przez które przedmiot jest warunkowany, i które ma warunkować. Terminologia taka najpewniej podyktowana była duchem tamtego czasu. Obciążona marksistowskim przekonaniem, iż podstawowe „stosunki społeczne” zachodzą pomiędzy klasami czy warstwami społecznymi (a pomiędzy konkretnymi ludźmi jako reprezentantami czy członkami tych klas). Podobnie duchem tamtego czasu obciążone jest, tak często używane przez Pawłowskiego, kryterium „potrzeb społecznych” (zbyt często w imię tych potrzeb składano w ofierze jednostkę – potrzeby człowieka). Dlatego też terminologia to myląca – w jej duchu Pawłowski pisze o stosunku do „innych ludzi”, w nie do „drugiego człowieka”. Czy nie chodziło mu jednak raczej o stosunki typu Ja-Ty, Ja-On niż Ja-Oni, My-Oni? Jak sądzę, do trafniejszych, jakkolwiek nie wystarczających, określeń należałyby tu pojęcia „działania dramaturgicznego” (E. Goffman), czy „ukazywania-się” i „samoprezentacji” (H. Arendt).⁴⁵ Trafną byłaby tu dramaturgiczna koncepcja człowieka (J. Tischner).

Czyż to, co Pawłowski nazywa „miejscem i czasem” nie jest po prostu sceną, sceną dramatu ludzkiego życia?

Z tej perspektywy design może być określony w następujący sposób: to projektowanie przedmiotu jako elementu sceny, to jest „miejsca i czasu”, gdzie „kształtuje się i uzewnętrznia”, to znaczy formuje i wyraża, stosunek człowieka do drugiego człowieka, i do samego siebie.⁴⁶

8. Wypisy z Pawłowskiego

Nieomal wszystkie ocalałe teksty Andrzeja Pawłowskiego zawiera tom *Inicjacje*. Klimat dla przygotowania i wydania go pojawił się dopiero po przedwczesnej śmierci Profesora. Za swego życia Profesor wydał skromny, autorski wybór swych ważniejszych artykułów – wydał go isticie „domowym sumptem” w liczbie kilku egzemplarzy. Jest rzeczą zdumiewającą, że musiał to robić sam i to w ten sposób. Polskie środowisko projektantów wzornictwa nieomal obywa się bez myśli, bez dyskusji o swej dziedzinie, bez swych czasopism, bez wydawnictw...

Poniższe fragmenty cytowane są za *Inicjacjami*. Ich wybór i układ podporządkowany jest dyskusowanej tu kwestii: Czym jest wzornictwo?

Przemysł, produkcja, produkt

Przemysł, według nich [zwolenników ekonomii liberalnej, która ulega złudzeniu, że „co jest dobre dla świata interesu jest dobre dla społeczeństwa”], jest po to, aby produkować, a nabywcy po to, aby kupować ... Tak jak kapitalizm obciążył wzornictwo dogmatem produkowania przedmiotów, tak plastyka obciążyła wzornictwo dogmatem formy, Wspólnym elementem obydwu dogmatów jest przedmiot, bez którego nie możemy sobie wyobrazić „designu”... Dążąc do oswobodzenia człowieka od ucisku przedmiotów-towarów, do „odprzedmiotowienia” przedmiotu, „teoretyczny design” krytykuje praktykę z pozycji modelu idealnej przyszłości. [I s. 27–28, 1972]

Jeśli uznamy za główny cel projektowania zaspokojenie potrzeb społecznych, to może się okazać, że pewne potrzeby mogą być zaspokojone innymi sposobami aniżeli przez uruchomienie produkcji. [I s. 20, 1968]

Nietrafną, aczkolwiek stosunkowo najskuteczniej oddzielającą projektowanie [wzornictwo? – J.K.] od kompetencji innych zawodów, wydaje się także definicja Komisji Kształcenia ICSID, która mówi, że „...projektowanie form przemysłowych [wzornictwa przemysłowego] zasadniczo zajmuje się

relacją pomiędzy produktami i systemami i użytkownikami”. Podejrzane w tej definicji wydaje się to, że istnienie produktów traktuje się jak dogmat. [I s. 19, 1968]

Czasem projektant decyduje i powinien decydować o wstrzymaniu produkcji. [I s. 20, 1970]

...musimy produkować i możemy produkować z namysłem i pełną świadomością celu, że będziemy w stanie zrewidować właściwości i funkcje wyrobów przemysłowych. [I s. 28, 1972]

...nasza działalność jest składową systemu, który nazwałem systemem przemysłowego optymalizowania rzeczywistości. Działalność poznawcza i praktyczna w dziedzinie kształtowania [wzornictwa –J.K.] przemysłowego jest uzależniona od działań tego systemu i działania te uzależnia. [I s. 26, 1978]

Projektowanie celów, potrzeb, wzorców działania, stosunków międzyludzkich...

...projektowane obiekty są zaledwie środkiem do realizacji pewnych procesów [działań, aktywności], które ewentualnie awansują te obiekty do rangi kulturotwórczej. [I s. 22, 1977]

Projektanci powinni uznać, że projektowane przez nich urządzenia nie są celem samym w sobie. Tworzą jedynie elementy inicjujące skomplikowane procesy społeczne, których autorami są wszyscy biorący w nich udział... [I s. 18, 1975]

...obiekty i urządzenia odgrywają jedynie rolę pomocniczą. Obmyślanie życia powinno stać się sensem projektowania.

...projektowanie środowiska pracy jest przede wszystkim planowaniem stosunków międzyludzkich, planowaniem miejsca i czasu, w których kształtuje się i uzewnętrznia stosunek pracującego do innych ludzi i do samego siebie. [I s. 18, 1975]

Projektujemy przestrzeń, w której ludzie współżyją ze sobą, w której kształtują swój stosunek do pracy, społeczeństwa, jego organizacji, państwa. Na tym polega doniosłość naszej roboty. [I s. 22, 1977]

Działania te są wyjęte spod kompetencji projektantów i wykonywane zbyt często przez amatorów:

- Spostrzeżenie potrzeby
- Sformułowanie problemu
- Koncepcje rozwiązania problemu ... [I s. 21, 1975]

Wymienione systemy

- system celów
- system wzorców, który stymuluje kierunek i sposób wprowadzenia zmiany
- system inicjacji, który jest generatorem zmiany,

rozszerzają pole zainteresowań, a również zakres kształtowania przemysłowego i powinny stanowić nowy aspekt już ugruntowanych działań praktycznych, takich jak kształtowanie formy i kształtowanie postaci użytkowej produktów. [I s. 26, 1978]

Wzornictwo przemysłowe, jako dziedzina zajmująca się kształtowaniem wzorów działania i postępowania, może mieć poważny wpływ na zmianę, tworzenie, a również na wybór przez jednostkę określonego systemu wartości.

Przed wzornictwem przemysłowym należy postawić wyraźne zadanie aktywizacji działania ludzkiego, pomocy ludziom w odnajdywaniu celu życia. [I s. 18, 19, 1975]

...zadaniem projektanta nie jest narzucanie społeczeństwu wzorców, ale stymulowanie ich powstania. [I s. 5]

Kształtowanie własnych wzorców konsumpcyjnych, własnego stylu potrzeb i ich zaspokojenia i stymulowanie modelu kulturowego danego społeczeństwa, zgodnego z jego świadomością, siłami wytwórczymi, skłonny jestem uważać za główny cel projektowania form przemysłowych.

Czym więc jest projektowanie? Jaki jest jego główny cel? Przymuszalnie możemy zaryzykować na razie stwierdzenie, że jest dziedziną twórczości zajmującą się stosunkami między określoną przyczyną a skutkiem. Co więcej, jest racjonalną działalnością, której wynikiem ma być konkretny skutek. Skutek ten zostaje w procesie projektowania zaplanowany przez projektanta... [I s. 20, 1968]

...projektowanie jest u nas najczęściej procesem poddecyzyjnym. Zamiast zgodnie z naturą swego działania koncentrować się na obmyśleniu zamiaru ... zostaje sprowadzone do złagodzenia negatywnych skutków zamiaru już konkretyzowanego ... zasadnicze decyzje są już podjęte, często przez ludzi nie mających odpowiednich kwalifikacji do projektowania, a więc wyznaczania, obmyślenia i opracowywania zamiaru. W takim postępowaniu wynik przedsięwzięcia jest już przesadzony ... Rola projektanta ogranicza się do „wyrysowania” tego, co poniesiony ambicjami twórczymi inwestor już wymyślił... [I s. 22, 1977]

...„technical designer” i „problem solver”. W pierwszym przypadku jest to projektant, który realizuje konkretne zadanie. W drugim – projektant, który sam ustala cel w procesie projektowania, zgodnie z potrzebami społecznymi. [I s. 23–24, 1971]

...dana potrzeba może być zakwestionowana i podważona przez projektanta... [I s. 20, 1968]

System inicjacji jest generatorem zmiany. Zazwyczaj jako generator działań przyjmuje się „potrzebę”. Wszystkie znane mi procedury i schematy morfologiczne operują pojęciem „potrzeba” i traktują jej generujące funkcje jako aksjomat. Mechanizm inicjowania działania jest, albo bywa, bardziej skomplikowany i obejmuje procesy poprzedzające powstanie potrzeby. System inicjacji jest ściśle sprzężony z systemami celu i wzorców. [I s. 26; 1978]

Projektowanie wyglądu, projektowanie cech użytkowych. Definicje wzornictwa plastycznego i wzornictwa przemysłowego

...kto w zespole projektującym określa cechy użytkowe produktu? Czyżby były mniej istotne od pozostałych? ...

Projektant przemysłowy (U) rozpatruje czynniki ekonomiczne, konstrukcyjne, technologiczne i plastyczne ze względu na użytkowanie:

$$U = \frac{ektp}{u}$$

Projektowanie postaci użytkowej produktów przemysłowych jest odrębnym zawodem.

Projektant plastyk wymienione poprzednio czynniki rozpatruje z punktu widzenia swojej profesji i zainteresowań, a więc plastyki. [I s. 29–30, 1972]

Projektowanie wyglądu

Koncepcję tę nazywaną również kształtowaniem, należy odróżnić od kierunku nazwanego kształtowaniem przemysłowym. ... projektowanie wyglądu odpowiada najbliższej „plastyce form przemysłowych”. Każdy wyrób ma wygląd, można go więc zmieniać i projektować. ... Projektowanie wyglądu jest więc określeniem zespołu zewnętrznych, wizualnych cech przedmiotów w intencji uczynienia ich wyjątkowymi, wyróżniającymi się z innych, zwracającymi uwagę swoim wyglądem i wytwarzającymi stan emocji u oglądającego.

[I s. 35–36; 1973]

Koncepcja procesu eksploatacyjnego

Koncepcja polega na dodaniu do tradycyjnie uznanych czynników projektowania: ekonomiki, konstrukcji, technologii (wytwarzania), wyglądu (estetyki) jeszcze jednego czynnika, równie ważnego jak wymienione, a mianowicie: użytkowania (eksploatacji). Koncepcja ta w konsekwencji zarysowuje podział kompetencji poszczególnych specjalistów planujących nowy produkt: ...

– projektant plastyk [rozpatruje współzależności pomiędzy wspomnianymi czynnikami] z punktu widzenia wyglądu i estetyki.

– projektant przemysłowy (industrial designer) głównie z punktu widzenia wartości użytkowych (eksploatacji produktu). ... Koncepcja procesu eksploatacji wprowadza pojęcie projektowania procesu użytkowego. W myśl tej koncepcji projektowanie procesu użytkowego poprzedza projektowanie produktu, natomiast sam produkt jest jedynie elementem służącym do realizacji tego procesu. Procesowi użytkowemu przypisuje się zasadnicze znaczenie. [I s. 40, 1973]

...kiedy tzw. wzornictwo przemysłowe gruntowało swoją specyfikę ... określało ją jako nadawanie wyglądu produktom przemysłowym, a więc rzeczom. ... Równocześnie próba rewizji [tej koncepcji] stanowiła szansę rozszerzenia zadań wzornictwa przemysłowego do realizowania potrzeb społecznych rozumianych szerzej, niż tylko jako potrzeby estetyczne zaspokajane przez wygląd produktu. Stanowiła ... nadzieję na krystalizację nowego kierunku lub wręcz nowego zawodu, którego specyfiką byłoby projektowanie struktury użytkowej produktów przemysłowych.

Projektowanie struktury użytkowej traktuje produkt jedynie jako środek służący do realizacji procesu użytkowego. O jego wartości stanowią zarówno właściwości użytkownika, jak i produktu oraz warunki, w jakich proces ten przebiega. Właściwości te są relacyjne, to znaczy, że każda z nich uzależniona jest od pozostałych i również je uzależnia. Cechy produktu są w procesie projektowania korelowane, a stopień ich skorelowania stanowi o wartości użytkowej danego produktu. Wyznacza możliwości realizacji procesu użytkowego. Projektowanie struktury użytkowej zakłada podejście systemowe, zgodnie z którym należy rozpatrywać poszczególne cechy produktu ze względu na inne, na relacje między nimi a cechami użytkownika i na zmienność tych relacji.

W tym świetle rozpatrywanie cech estetycznych w izolacji od pozostałych i odnoszenie ich jedynie do formy produktu i jego wyglądu jest anachroniczne, a dopuszczalne tylko wtedy, gdy w jakimś produkcie, ze względu na jego funkcję, cechy plastyczne miałyby być cechami dominującymi. [I s. 44–45, 1975]

Projektowanie procesów użytkowych – projektowanie postępowania, zespołu czynności, ich kolejności, czasu trwania, wzajemnego położenia w czasie oraz określanie potrzebnych dla realizacji procesu właściwych elementów (warunków, urządzeń, materiałów itp.), tak aby postępowanie

doprowadziło do pożądanego skutku. Przez proces użytkowy należy rozumieć łącznie procesy eksploatacyjne i imploatacyjne, a więc zarówno te, w których wykorzystujemy na przykład urządzenia dla osiągnięcia zamierzonego skutku, jak również te, które związane są z utrzymywaniem ich sprawności eksploatacyjnej. [I s. 59, 1976]

Przez twórczość w zakresie form przemysłowych rozumie się tworzenie najbardziej racjonalnych warunków dla zabezpieczenia biologicznej i psychicznej egzystencji człowieka oraz rozwoju kultury w warunkach cywilizacji przemysłowej, której dynamika staje się powodem groźnego zachwiania równowagi między cywilizacją a kulturą jej wykorzystania. [I s. 47; 1965]

Głównym celem projektanta jest zabezpieczenie optymalnych warunków dla biologicznej i psychicznej egzystencji człowieka i dla jego rozwoju zagrożonego niekontrolowanym rozwojem cywilizacji techniczno-przemysłowej. W pierwszym rzędzie polega to na stworzeniu takich warunków w sztucznym środowisku, które dałyby każdemu członkowi społeczności poczucie celowości, porządku, gospodarności... [I s. 45, 1969]

Wzornictwo przemysłowe – w szerszym rozumieniu – ogół działań poznawczych zmierzających do poznania relacji między rozwojem techniki a potrzebami i rzeczywistymi możliwościami ukierunkowania go dla rozwoju społecznego we wszystkich przejawach życia; także wiedza, czyli uporządkowany, ogólnie dostępny system uzasadnionych informacji o tych relacjach; również [wzornictwo przemysłowe w węższym rozumieniu] ogół działań praktycznych zmierzających do zaspokojenia potrzeb społecznych poprzez projektowanie wzorcowych własności użytkowych produktów i ich systemów oraz procesów użytkowych realizowanych przemysłowo; także całość wiedzy praktycznej, czyli uporządkowany zbiór reguł służących do tego celu. [I s. 59, 1976]

9. Relacja człowiek–przedmiot, własności ID – antropiczne

Pod wpływem A. Pawłowskiego kreśliłem niegdyś koncepcję wzornictwa. Z dzisiejszej perspektywy patrząc za najmniej istotne uważam użycie tam określenia „przemysłowy”.

Pisałem wtedy:

”... przedstawione poniżej rozumienie wzornictwa stanowi jedną z możliwych koncepcji ... Nie ma nadziei, że wyłoni się jedynie słuszna, prawdziwa teoria w.p. [wzornictwa przemysłowego] ...

Nie oczekuję też wyłonienia się jedynie słusznego, jedynego wzornictwa. Dokładnie tak, jak nie ma jednego, jedynie koniecznego stylu życia, nawet w ramach danego systemu gospodarczego. ... Wyróżniam cztery dziedziny znaczeniowe w.p.: Te dziedziny to: przedmiotowa, projektowa, badawcza i instytucjonalna.

W.p. w sensie przedmiotowym. (1)

Co jest przedmiotem projektów i badań w.p.?

Jaki jest zakres dziedziny przedmiotowej w.p.? Czy projektanci i badacze mają granice swych działań wyznaczone przez szczególnego typu dane (empiryczne), czy przedmiotem ich działań są szczególne produkty?

Odpowiedzi są negatywne. Przedmiot w.p. nie jest dany, w jakiś naturalny sposób jako podzbiór zbioru wszystkich wytworów człowieka (artefaktów). Przedmiot ten możemy wyłącznie wyodrębnić poprzez wskazanie pewnych aspektów rezultatów działalności człowieka, czy jej samej.

...
Szczególny aspekt produktów przemysłowych, który odpowiada kompetencjom projektantów i badaczy w.p. nazywam dalej ID – od pierwszych liter: *industrial design*.

Własności ID są to te własności, które produkt (przemysłowy) posiada wchodząc w relację z człowiekiem (ludźmi).

Własności ID są więc własnościami relacyjnymi [nazywanymi też własnościami „relacyjnymi”, „relatywnymi”], to znaczy takimi, które przedmiot (w szczególności produkt) posiada wchodząc w relację z innymi przedmiotami.

Własności relacyjne przypisujemy więc w następstwie identyfikacji pewnej relacji. Te własności przysługują przedmiotowi ze względu na określony stosunek, w jaki on wchodzi. ...

Pośród relacji wyróżnia się stosunki formalne i stosunki realne. Stosunki realne polegają na dokonywaniu się realnych procesów, oddziaływań między materialnymi członami relacji. Oddziaływaniom tym towarzyszą wzajemne zmiany stanu w obu członach stosunku. Stosunki formalne obejmują podobieństwa, relacje porządkujące... Głębszych rozróżnień stosunków realnych – oddziaływań – dostarcza cybernetyka (M. Mazur), dzieląc je na energetyczne (wykonawcze) i informacyjne (sterownicze). Z kolei oddziaływania sterownicze dzielone są na modyfikacyjne i obserwacyjne.

W.p. w sensie przedmiotowym wstępnie możemy określić jako ogół relacji człowiek–produkt [człowiek–przedmiot]. Badacze i projektanci wzornictwa zajmują się tymi zależnościami.

Własność relacyjna ma swą podstawę w danej relacji. Jakość danej relacji jest uwarunkowana przez to, co się w niej znajduje. Aby przedmiot stając się elementem pewnej całości przejawiał pewne nowe własności [relacyjne] wymaga to jego uprzedniego uposażenia w określone własności [posiadane przez niego jeszcze zanim wejdzie w relację]. Te własności członów relacji – a więc warunkujące relację i pojawienie się w niej własności relacyjnych – nazywam relacyjnie istotnymi.

Poręczność noża polega na jego oddziaływaniu z ręką krojącego. Nóż jest poręczny relatywnie do danej klasy użytkowników i do kształtu swego uchwytu. Ten określony uchwyt noża stanowi rzeczową podstawę własności ID – poręczności.

W.p. w sensie przedmiotowym możemy teraz bliżej określić jako ogół zbiorów tych własności produktów przemysłowych, które warunkują posiadanie przez te produkty własności ID. Projektanci i badacze wzornictwa wyznaczają te własności produktów, które są istotne ze względu na ich relacje z człowiekiem (ludźmi), a w ten sposób ze względu na odpowiednie własności ID.

W powstaniu projektu [przedmiotu–produktu] projektanci wzornictwa posiadają rolę wiodącą wówczas, gdy ... cel, ze względu na który powstaje przedmiot, zlokalizowany jest w człowieku. Inaczej mówiąc jest to wówczas, gdy chodzi o bezpośrednie utrzymanie lub uzyskanie z pomocą produktów przemysłowych pewnego stanu człowieka [charakteryzującego się określonymi własnościami ID].

Przykładem takiego stanu może być położenie, układ, pozycja ciała ... toteż siedzisko jest typowym produktem odpowiadającym kompetencjom w.p.⁴⁷

Ponieważ własności wtedy nazwane przeze mnie mianem „własności ID” (od „industrial design”) są zasadniczo własnościami człowieka, (np. charakteryzującymi jego pożądaną stan), a w każdym razie są własnościami związanymi z człowiekiem – pojawiającymi się w związku, w jaki przedmiot wchodzi z człowiekiem – dlatego dzisiaj określam je mianem własności „antropicznych” (od *anthropos*, człowiek). Odpowiednio też te własności przedmiotu, które warunkują własności antropiczne określiłem jako przedmiotowe własności „antropicznie istotne”.⁴⁸

„Antropiczny”, to znaczy związany z człowiekiem.

Ta decyzja terminologiczna wyraża przekonanie, że design, w swej istocie, stanowi określenie przedmiotów użytkowych w ich związku z człowiekiem (każdorazowo: w pewnym otoczeniu i kontekście).

Z pamięcią o tym powyższe definicje mogą być uogólnione na wszelki design, z architekturą włącznie – a nie zawężone do tzw. „wzornictwa przemysłowego”.

Własnościami antropicznymi nazywam te własności relacyjne, które są pochodne od relacji antropicznej człowiek–przedmiot. Dzielimy je na podmiotowe (człowieka) i przedmiotowe. W każdym przypadku są one wzajemnie skorelowane (poprzez relację właśnie).

Proponuję nazywać **antropicznie istotnymi** te własności członów relacji antropicznej, które warunkują postać tej relacji, a które były przez nie posiadane już uprzednio, zanim weszły w tę relację (bytowo niezależne od niej). Każda własność antropiczna odsyła do relacji, dzięki której i w której mogła się pojawić, każda relacja antropiczna odsyła ku takim własnościom człowieka i przedmiotu, dzięki którym mogła się pojawić (ku własnościom antropicznie istotnym).

Te dwa rodzaje własności antropicznej bywają mylone (również z antropicznie istotnymi). Przykładem niech będzie tak częste przypisywanie przedmiotom podmiotowych własności antropicznych – własności człowieka przenoszone są na warunkujące je przedmioty, „z wewnątrz na zewnątrz”. Mówimy „To krzesło jest wygodne”, jakkolwiek wygoda jest sprawą ciała, a nie własnością sprzętu jako takiego.

W konsekwencji nieuniknionym stało się pytanie o to, jakie własności człowieka i jakie relacje człowieka z czymś rzeczywiście są „antropicznymi”, to znaczy: prawdziwie „ludzkimi” – które spośród nich odpowiadają człowieczeństwu człowieka.

Czy wszelkie relacje w jakie wchodzi człowiek, czy wszelkie własności, jakie człowiek posiada wchodząc w relacje z czymś, są antropiczne? Niewątpliwie wiele relacji w jakie wchodzi człowiek nie pozwala go odróżnić różni go od kamienia, trawy czy zwierzęcia, wiele spośród nich ma charakter czysto fizyczny, chemiczny, biologiczny czy psychiczny (naturalny), a wciąż nie duchowy (nie kulturowy). Jeśli zdamy sobie z tego sprawę, tym samym rysuje się możliwość odróżnienia pomiędzy ergonomia (i ta przecież definiowana bywa jako dyscyplina zajmująca się relacją człowiek–maszyna, człowiek–produkt), a designem – dopiero ten ostatni porusza się na poziomie antropicznym: w sferze duchowej (kulturowej), przekracza próg humanistyczny.

Wprowadzenie ścisłego pojęcia relacji antropicznej, pojęcia relacji „antropicznej *sensu stricto*” czy „ściśle antropicznej” (antropicznej w ścisłym tego słowa znaczeniu) ma na celu wskazanie tych relacji człowiek–przedmiot, w których człowiek jest we właściwym tego słowa znaczeniu człowiekiem, w których zaangażowane jest jego człowieczeństwo. Pojęcie to jest istotne dla zdefiniowania designu, jeśli wychodzimy z intuicji, że design jest dyscypliną humanistyczną.

10. Design humanistyczny – czym jest przedmiot dla człowieka

Czym zajmuje się design? Pełną nie jest odpowiedź, która wskazuje na pewne przedmioty, ich aspekty czy nawet systemy, w których one uczestniczą. Ostatecznie musi wskazywać na to, co design, poprzez zaprojektowane przedmioty, wnosi w życie człowieka, w życie ludzi, w byt człowieka, jego bycie (egzystencję), w to, czym czy kim jest człowiek.

Design, czyli subiektywność obiektu. Wykładnia humanistyczna

Każde rozumienie przedmiotu jest zarazem rozumieniem człowieka. Odpowiedzi na pytanie o naturę, charakter przedmiotu towarzyszy, chociażby w sposób ukryty, *implicite*, teza o naturze człowieka – jakiś sposób pojmowania jego życia, bytu. Dlatego też każda teza na temat natury przedmiotu wyjaśnia się i odsłania jako teza o naturze człowieka – jego życia, bytu, egzystencji, a w szczególności jego sposobu doświadczania, przeżywania przedmiotu. Pierwsza wymaga przekładu na drugą, w ten sposób znajduje właściwą wykładnię. Jako pewna idea człowieka, bycia człowiekiem. Ta zasada wykładni humanistycznej (egzystencjalnej) wynika z przekonania, że przedmiot jest tym, czym jest dla człowieka (w jego doświadczeniu, przeżywaniu, odczuciu, nawet jeśli w konkretnym przypadku człowiek nie przyjmuje antropocentrycznej postawy, wyrzeka się jej).

W istocie spór o design jest sporem o człowieka, o człowieczeństwo, o ideę człowieka i jego idee.

Każdy projekt przedmiotu (obektu, także wraz z czynnościami, działaniami, aktywnościami umożliwiającymi przez ten obiekt, poza którymi on jest „niczym”) znajduje właściwą wykładnię jako projekt podmiotu (subjektu) – człowieka, jego egzystencji, jego sposobu doświadczania, przeżywania świata czy przedmiotów – przedmiotów w ogóle, czy przedmiotów danego rodzaju, danego typu (na projekt człowieka składa się projekt-ideał sposobu doświadczania, przeżywania świata).

Przedmiot nie istnieje w oderwaniu od podmiotu, ma początek w jego „duszy”, jest stanów „duszy” cieniem, echem – (nie)odpowiada im.

(Zasadniczo projekt człowieka, „program życia”, nie ma autora, nie jest sporządzany, ludzie zastają siebie, swą kulturę, swą „duszę” wraz z nim. To pre-projekt. Jakkolwiek czasem zmienia się on wraz z ludzką aktywnością, to dzieje się to niejako mimochodem, w sposób niezaplanowany, w tym sensie wszelkie projektowanie jest procesem „podecyzyjnym” – określenie Pawłowskiego.)

Każdy projekt obiektu przesądza coś o jego subiektywnym korelacje. Jeśli nawet projektant w polu uwagi ma tylko pewien obiekt i jego obiektywne związki, i jeśli nawet świadomie tylko to czyni tematem swego projektu, zarazem jednak przyjmuje pewien (pre-)projekt projektu człowieka. Chce czy nie, przyjmuje go. Mniej lub bardziej nieświadomie, wyraźnie, odpowiednio do swego stopnia poczucia oczywistości i niedotykalności składających się na ten projekt wzorców aktywności, ideałów życia, norm, obyczajów czy idei.

Humanistycznym nazwać można taki design, który projekt obiektu kreśli podejmując jego humanistyczną wykładnię. Nie musi to oznaczać, że tym samym design humanistyczny podejmuje chociażby najbardziej cząstkową próbę zaprojektowania człowieka, jego wzorców, ideałów czy obyczajów. Dość, że pyta, jakie wzorce czy ideały może zmienić pojawienie się proponowanego obiektu. Dość, że projektant wie, jakiemu projektowi człowieka mówi tak, jakie rozumienie człowieka chce podtrzymać, utwierdzić. Co najważniejsze, obiekt ujmuje od strony podmiotowej, to znaczy, subiektywnej, to jest od strony sposobu jego doświadczania, przeżywania – z myślą o tym, jak jest doświadczany, czym i jak jest w doświadczeniu, dla doświadczającego go człowieka – w zależności od jego nastawienia, nastrojenia, postawy, punktu widzenia. W języku Znanieckiego można powiedzieć: designer projektuje uwzględniając „współczynnik humanistyczny”. Zresztą nie bez pamięci o jego koncepcji, i nie bez analogii mówię tu o „wykładni humanistycznej”.

Większość znalezisk (...), a mianowicie narzędzi, nie ujawnia nic poza swą wartością użytkową. (...)

Każdy nawet współczesny dokument jest „duchowo nieprzejrzysty” tak długo dopóki się go nie rozszyfruje przez włączenie w pewien system znaczeń. Narzędzie, czy to prehistoryczne, czy współczesne, może jedynie objawić swą techniczną intencjonalność; umyka nam wszystko, o czym jego wytwórca

*czy właściciele myśleli, marzyli, co sobie w związku z nim wyobrażali i czego po nim oczekiwali.*⁴⁹

M. Eliade, 1976

*Jeszcze dla naszych dziadków „dom”, „studnia”, znajoma dzwonnica, ba – własne ubranie i płaszcz były czymś nieskończenie więcej, nieskończenie lepiej znajomym; niemal każda rzecz naczyniem, w którym znajdowali coś ludzkiego i coś ludzkiego składali. Teraz pchają się tu przez ocean z Ameryki rzeczy puste i obojętne, rzeczy pozorne, atrapy życia ...*⁵⁰

R. M. Rilke, 1925

Ponieważ jednak chodzi o ujęcie obiektu od strony subiektywnej, uwzględniając sposób, w jaki jest on doświadczany czy przeżywany, o tyle też można mówić o „subiektywnej wykładni” obiektu czy o „subiektywizacji” obiektu (nie mylić z subiektywizacją).

Paradoksalnie, to właśnie projektowanie, któremu nie towarzyszy owa „wykładnia humanistyczna”, któremu brak owej subiektywizacji, jest projektowaniem subiektywnym. Wówczas bowiem projektant nieświadomie absolutyzuje swój własny, „subiektywny” punkt widzenia – w ogóle nie zdając sprawy z jego obecności i jego roli. Nie wie, że go ma, a więc go nawet nie przyjmuje – tym samym daleki jest od możliwości postawienia go pod znakiem zapytania. Nie pyta o podmiotowe warunki możliwości przedmiotu

Słowo „obiekt” używam tu zamiennie z „przedmiot”, tym niemniej w słowie „obiekt” czytelniejszy jest jego korelat: „subiekt”, „subiektywny”. Subiektywizacja jest przeciwieństwem obiektywizacji, tj. ujęcia przedmiotu jako tego, czym jest on obiektywnie, niezależnie od faktu bycia przedmiotem – bycia dla kogoś, bycia tak czy inaczej doświadczanym, przeżywanym. Subiektywizacja jest przeciwieństwem ujęcia przedmiotu jako tego, czym realnie on jest, to znaczy jako rzeczy (samej jako takiej).

Podsumujmy. Jeśli zamiast tych rozważań, nie wolnych od wahań, potrzeba krótkiej, zdecydowanej formuły, „definicji”, to może ona brzmieć:

Design to subiektywność obiektu. Projekty designu określają subiektywną stronę obiektów, dodajmy: obiektów użytkowych. Na subiektywną stronę obiektu składa się to, czym i jak on jest dla kogoś – w kogoś doświadczeniu, przeżywaniu czy odczuciu, zależnie od kogoś postawy, nastrojenia, nastawienia czy punktu widzenia...

(Ponieważ to jak doświadczam, przeżywam czy odczuwam obiekt składa się na mój jego obraz, dlatego równoważnikiem czy przekładem powyższej formuły jest następująca: Design to obraz przedmiotu.)

Co właściwie zostało przez to powiedziane? Powróćmy do rozważań, do dyskusji.

Przedmiot użytkowy?

Powszechnym, i nie budzącym kontrowersji jest raczej przekonanie, że przedmioty, które design próbuje zaprojektować są przedmiotami użytkowymi (nazywane są też „funkcjonalnymi”, „praktycznymi” czy „instrumentami”). Przedmiot użytkowy to taki, którego racją istnienia jest pewien użytek, fakt, że czemuś służy. Innymi słowy, przedmiot użytkowy w swej istocie określony jest przez pewną wartość użytkową, a pośrednio przez pewien cel, którego spełnieniu przedmiot ten służy.

Wartość przedmiotu użytkowego, po pierwsze wypływa z wartości celu, jest wobec niej pochodną (wobec pożytku jaki wnosimy z użycia przedmiotu), po drugie odpowiada sposobowi, w jaki przedmiot spełnia ten cel (sprawność, łatwość, stopień realizacji celu). Dlatego to mówimy też o stosowności, praktyczności, użyteczności czy funkcjonalności przedmiotu.

Czy design zawęży swe zainteresowanie i swe zadanie do przedmiotu użytkowego jako użytkowego, zajmuje się tylko tą jego wartością?

Inaczej: czy przedmioty nawet ze swej istoty (z definicji) użytkowe, są i mają być dla człowieka tylko użytkowymi? Czy w życiu człowieka są obecne tylko jako użytkowe? Odpowiedź pozytywna oznaczałaby, że sam człowiek jest tylko użytkownikiem. Być człowiekiem to być kimś, kto użytkuje, skutecznie, włada, panuje (tym stwierdzeniem humanistyczna wykładnia funkcjonalizmu demaskuje właściwy mu kult skuteczności, władzy, panowania dla panowania).

Sens tezy „Dom to maszyna do mieszkania” (Corbusier) uwidacznia się dopiero wówczas, gdy wyłożyć ukryte w niej rozumienie człowieka: „Mieszkać to być operatorem urządzeń domowych”, „Być człowiekiem to być operatorem”, „żyć to eksploatować, obsługiwać...”.

W ten sposób wyklada się sens utożsamienia przedmiotu z jego funkcją (wartością użytkową itp.). Funkcjonalizm w designie polega właśnie na przekonaniu, że design zajmuje się przedmiotem funkcjonalnym jako funkcjonalnym (użytkowym jako użytkowym itp.) – a co za tym stoi, z tej funkcjonalistycznej

perspektywy człowiek rozpatrywany i widziany jest tylko jako pewien element „funkcyjny”. Człowiek nie jest rozumiany jako podmiot, autor czy aktor lecz tylko jako „funktor”. (Błędem nie jest rozpatrywanie człowieka jako „funktora” lecz utożsamienie człowieka z nim. Funkcjonalizm chce uchodzić za światopogląd dokonując takiej właśnie absolutyzacji swego punktu widzenia – aspekt widoczny ze swej strony utożsamia z całością, z naturą całości.)

Niewątpliwie, przekonanie, że przedmioty projektowane przez design to przedmioty użytkowe, nie wyklucza możliwości zdefiniowania designu jako nadawania tym przedmiotom nieużytkowej wartości, np. wartości estetycznej (piękna, takiego czy innego piękna, ładności czy śliczności). Może ktoś twierdzić, że design zajmuje się przedmiotami użytkowymi jako estetycznymi. Każdy przedmiot z istoty swej użytkowy, przecież ma, czy może mieć, również aspekt estetyczny (nieistotny dla tożsamości, natury przedmiotu, a, w myśli tej koncepcji, istotny dla designu).

To czym jest przedmiot dla człowieka – obchodzenie się, obcowanie z przedmiotem, obecność przedmiotu – nie wyczerpuje się w funkcjonowaniu czy użytkowaniu.

Przedmiot jako przedmiot

Przedmioty istnieją zawsze tylko w doświadczeniu, i poza nim wcale nie istnieją.

I. Kant

(autor rozróżnienia przedmiotu i rzeczy samej w sobie)

Fakty kulturowe należą do czynnego doświadczenia kogoś ... i są takie, jakim to czynne doświadczenie je uczyniło.

F. Znaniecki

(autor pojęcia „współczynnik humanistyczny”)

Design określa przedmioty użytkowe. Nie jako użytkowe, lecz jako przedmioty, to znaczy ich subiektywną stronę.

Jako użytkowe o tyle, o ile są przedmiotami, a nie rzeczami. Użytkowe również w pozaużytkowych aspektach.

”Jako przedmioty”, nie jako rzeczy, a więc nie jako coś, co należy do rzeczywistości. Innymi słowy: jako coś, co nie należy do rzeczywistości, co ma

irrealny sposób istnienia (słowo „realny” pochodzi od *res*, rzecz, „realny” znaczy więc istniejący na sposób rzeczy, tak jak rzecz).

„Jako rzecz” to znaczy taki, jakim jest sam przez się („sam w sobie”), gdy nikt na niego nie patrzy, gdy nikt go nie doświadcza – ściślej, jaki jest bez względu na to czy go ktoś doświadcza, patrzy nań, czy nie, jaki jest niezależnie od kogoś postawy, nastroszenia, nastawienia czy punktu widzenia.

„Jako przedmiot”, to znaczy jako subiektywny, istniejący ze względu taki czy inny subiekt – podmiot.

„Jako przedmiot”, to znaczy jako istniejący dla kogoś, czym i jakim wydaje się być komuś. Taki, jakim istnieje dla kogoś (z jego punktu widzenia i dzięki jego nastawieniu, postawie, aktywności spełniającej się chociażby w samym widzeniu). Na tym polega przecież podmiotowość – tam gdzie nie ma znaczenia kogoś postawa, nastawienie tam nie jest on podmiotem.⁵¹

Własności przedmiotu (jako przedmiotu) są zależne od naszych postaw, nastawień, nastroszeń, punktów widzenia. Nie oznacza to, że tym samym są tylko czymś z zewnątrz przyczepionym do rzeczy będącej podłożem przedmiotu, arbitralnie, przypadkowo rzutowanym („miotany”, sprojektowanym) na jej podłożu. Natomiast podkreślić należy, że właśnie one przeistaczają, przeobrażają rzecz w przedmiot. Nadają jej zupełnie nową istotę i stanowią jej obraz (czy jak chętniej mówi się „image”, oblicze). „Przeistaczają” to znaczy zmieniają istotę. „Przeobrażają” to znaczy zmieniają (w) obraz.

Sztuki projektowe nie zajmują się rzeczami, zajmują się nimi o tyle, o ile stają się przedmiotami. Natura kulturą. Teren krajobrazem. Otoczenie kontekstem. Materia materiałem. Obróbka nadawaniem postaci, kształtowaniem. Konstrukcja formą. Czynność działaniem. Układ sił sytuacją, sceną. Organizm ciałem. Pozycja postawą. Mózg umysłem. Ból (ś-)cierpieniem. Zgon śmiercią. Życie żywotem. To przemienienie tego, co realne w to, co irrealne – ze względu na to, co idealne (z punktu widzenia idei). Sztuki projektowe określają (czytaj: próbują określić) to przemienienie.

Relacja antropiczna *sensu stricto*

Zauważmy przede wszystkim, że istnieją relacje człowiek–przedmiot, dla których określenia zupełnie wystarczające są kategorie naturalne (przyrodoznawcze): fizykalne, chemiczne, biologiczne, fizjologiczne czy nawet psychologiczne i socjologiczne (tym bardziej jeśli chodzi o psychologię czy socjologię, która równie dobrze stosuje się do zwierząt, ich psychiki czy ich

społeczności – i jeśli wówczas nawet uwzględnia się kogoś nastawienia, nastrój, postawę to tylko w sensie jeszcze jednego czynnika w naturalnym układzie sił). Przykłady z poziomu fizycznego (mechaniki): człowiek może być traktowany jako bryła, o określonym punkcie ciężkości, jako układ części i odpowiadających im środków ciężkości, a sprzęt, jako wymuszający określoną konfigurację tego układu; coś leży w zasięgu ręki, przylega do ręki taką a taką powierzchnią, naciskając na nią w poszczególnych punktach z taką a taką siłą. Przykład z poziomu chemicznego: oddziaływanie powłoki lakieru na skórę... Z poziomu psychicznego: bodziec przekracza próg świadomości, sygnał zostaje rozpoznany.

W przypadku relacji antropicznej *sensu stricto* wymienione powyżej naturalne kategorie (fizykalne, chemiczne itd.) nie wystarczają do jej określenia. Konieczne jest ujęcie w kategoriach duchowych (kulturowych), odwołanie się do nastawienia, nastroszenia człowieka, do jego postawy, i wyznaczających ją i czynnych poprzez nią idei. To właśnie idee, a nie realia (fizyczne, chemiczne itd.) określają poziom humanistyczny. Postawy, a poprzez nie idee, nie są jeszcze jednym czynnikiem naturalnego układu sił. One definiują, ustanawiają sytuację, sytuację nieredukowalną, nie dającą się sprowadzić do realnych zależności, oddziaływań.

Metarelacja antropiczna

Postawa, nastawienie, punkt widzenia – w pełni ujawniają się, w pełni są czynne nie tyle w samej relacji, w związku z przedmiotem lecz w stosunku, jaki do tej relacji ma człowiek. To metarelacja, relacja do relacji. To relacja w ścisłym tego słowa znaczeniu ludzka, wyróżnia człowieka jako człowieka.

W każdym konkretnym przypadku na związek pomiędzy człowiekiem a przedmiotem składa się cała wiązka różnorodnych relacji. Niektóre z nich przebiegają równolegle, obojętnie względem siebie, inne wzajem się warunkują. Niektóre odgrywają centralną, osiową rolę, inne peryferyjną. Ta sama relacja w jednym przypadku należy do „rdzenia”, w innym do obrzeża. Otóż ze swej strony swą własną hierarchię istotności zachodzących relacji każdorazowo określa dana metarelacja antropiczna. Przeżywanie związku z przedmiotem, stosunek do niego ma swą własną selektywność – z wielu wchodzących w grę relacji może wydobyć na pierwszy plan, umieścić w centrum uwagi relację wręcz funkcjonalnie, użytkowo zupełnie nieistotną.

Wyróżnikiem człowieka nie jest czynienie użytku z rzeczy, posługiwanie się narzędziami czy wznoszenie budowli (to potrafią zwierzęta, mają swoją

technikę). Człowiek rzecz czyni przedmiotem, to znaczy stawia przed sobą, w dystansie (Scheler). Co jednak najdonioślejsze, człowiek nadto przeżywa swój związek z przedmiotem, jest go świadom, ma do niego stosunek i może dać temu wyraz, również w formie samego przedmiotu, w ten czy inny sposób go dookreślając.

Człowieka nie tyle określają związki w jakie wchodzi, co przede wszystkim to, jaki ma do nich stosunek. Być może dalece są to związki konieczne, narzucone mu, w które musi wchodzić, chce czy nie (jak pragnienie czy łaknienie chociażby). Natomiast od człowieka zależy postać tych związków, np. sposób wykonania czynności, jakie w ramach tych związków człowiek musi podjąć. Jeśli nawet ludzie mają te same doświadczenia, to różni ich sposób w jaki te doświadczenia przeżywają. Przeżywanie doświadczenia nakłada się na doświadczenie (można robić to samo, ale wraz z wewnętrzną przemianą stosunku do tego, co się robi „wszystko się zmienia”).

Autorem, któremu bliska jest ta myśl jest np. Levinas. W szczególności wyraża on przekonanie, że obcowanie człowieka z czymś nie polega na zachodzeniu wzajemnych oddziaływań, ale na tym, że właśnie człowiek ma przy tym pewien stosunek do tego związku. Zachodzi pewna relacja z obiektem, „a w tym samym czasie relacja z tą relacją, która karmi i napędza życie”. Levinas podkreślił, że treścią życia człowieka nie jest to, co dla „funkcjonowania” życia konieczne, niezbędne itp. lecz akt życia tym. Czynność, przy pomocy której coś używamy, staje się samodzielnym gestem niosącym przyjemność (bądź udrękę) wolną od związku z celem, do którego realizacji służy. W tym sensie już odżywianie się czy ubieranie zajmują życie, żyjemy tym. Życie człowieka to smakowanie (*jouissance*) życia: „spożywanie pokarmu jest pokarmem życia”, „widoczny obiekt zajmuje życie, ale widok obiektu sprawia rozkosz życia”.⁵²

Aktywności człowieka towarzyszy przeżywanie tej aktywności. Otóż z pamięcią o tym – o metarelacji antropicznej – przedmiot może być projektowany. Z myślą o tym, że człowiek nie tylko wykonuje czynność przy pomocy przedmiotu, ale co więcej przeżywa jej wykonywanie. W szczególności owo przeżywanie może oderwać się od tego wykonywania, czynienia czegoś. Przykładem dobrze znanym każdemu z nas jest chwila, w której bawi nas samo dotykanie przedmiotu. Faktura jaką nadaje się przedmiotowi bynajmniej nie musi być tylko konsekwencją jego funkcji. Skoro uwaga człowieka może się skupić np. wokół miejsca styku ręki z przedmiotem. Faktura może nieść

pewną jakość dotykową praktycznie zupełnie nieistotną, a jednak stanowiącą o radości obchodzenia się z przedmiotem. Człowiek nie tylko ujmuje przedmiot, bywa że ujmuje go dotyk przedmiotu, bawi go.

Po drugie, stosunek człowieka do przedmiotu (a ściślej: do tego, czym on jest dla niego, do stosunków w jakie z nim wchodzi) może znaleźć wyraz, obraz, w samej formie przedmiotu. Forma może być znakiem tego stosunku (daje znak o nim). Przykładem ornament. O swym stosunku do związków, w jakie człowiek wchodzi z przedmiotem daje znak w formie ornamentu. Innymi słowy na poziomie metarelacji antropicznej ornament znajduje swą rację bytu.

Ornament wyraża osobisty stosunek człowieka do przedmiotu, a ściślej do związku, do relacji, w jaką z nim wchodzi, do obecności i roli przedmiotu w jego życiu. Wyraża stosowność, akceptację, cześć, a nawet uświęcenie. Dlatego zarazem po stronie formy ludzkiej aktywności nie wystarcza czynienie i czynność, działanie, ale pojawia się gest, rytuał i rytualność. (Ornamentalność = rytualność.)

Obraz przedmiotu, obraz człowieka.

Dramaturgiczna koncepcja designu

W świecie człowieka „być” to znaczy być w spojrzeniu, dzięki spojrzeniu, z łaski spojrzenia (mocą projekcji). W ten sposób jest każdy obiekt należący do jego świata, a przede wszystkim w ten sposób jest, istnieje, sam człowiek. Istnienie poszczególnego człowieka zakłada istnienie drugiego, jego spojrzenie, spojrzenie innych. Każde Ja możliwe jest wobec jakiegoś Ty, czy Wy. Wraz z tym stwierdzeniem nie tyle godzimy się na tezę o społecznej naturze człowieka, co raczej o dramaturgicznej naturze człowieka. Dramaturgiczność, a nie społeczność, jest podstawową strukturą istnienia człowieka (jeśli tak, każdy obiekt sztuki projektowania uczestniczy w tej strukturze, podczas użytkowania również jest uwikłany w proces ukazywania się użytkownika innym ludziom, warunkuje sposób, w jaki użytkownik zjawia się przed innymi, za co uchodzi w ich oczach... Ja człowieka nie można oderwać od jego bycia postrzeganym przez innych, i od jego ekspresji).

Norwid wie o tym, gdy pisze o „kobiecie-spojrzenia” (w „Sonecie do Guyskiego”). Kobieta jest kobietą spojrzenia, np. mężczyzny. „Sobą i ową, jak Ty poglądałeś na nią”, zależna od sposobu, w jaki na nią ktoś patrzy. Nie daje się przeprowadzić ostrej linii rozróżnienia między „sobą i ową”. „Ona i nie ona” – ona jest również tym czymś między nią a nim, staje się w jego

spojrzeniu skierowanym na nią, które pada na nią, dotyka ją bądź ujmuje, przed którym ona uchyla się, skrywa bądź odsłania... , a staje (się) przed nim jako „zjawisko”. Niczym fatamorgana (Norwid: „na pustyni, Ale w nieistniejące lądy obwiniona”). Nierealność. Nierzeczywistość. Norwid: to „obłysk słoneczny i wzrok ludzi czyni”.

Leśmian, który przychodzi nam tu z pomocą, świat człowieka określa mianem „spojrzystości” (w wierszu pod tym tytułem). To nie rzeczywistość, Człowiek nie istnieje na sposób rzeczy, jak rzecz, pośród rzeczy (w „rzeczywistości”). Świat człowieka to spojrzystość, to świat spojrzenia (człowiek to człowiek-spojrzenia, kobieta to kobieta-spojrzenia...). U Leśmiana myśl ta, niech będzie wolno mi tu jeszcze o tym wspomnieć, czytelna jest również w słowach, w których człowieka określa on jako istotę „w oczu swych czary” idącą (wiersz: „Com uczynił żeś nagle poblądła?”).

Ku czemu człowiek idzie, po co wyciąga ręce nie jest czymś rzeczywistym, realnym, jak każda rzecz określonym i istniejącym niezależnie od faktu bycia czy nie bycia spostrzeganym, ujmowanym, myślanym przez człowieka. Przeciwnie, jest czymś co jego wzrok, jego spojrzenie tworzy – „wzrok ludzi czyni”.

Co tworzy się w spojrzeniu, co tworzą ci, którzy patrzą? Odpowiedź brzmi: obraz. „Zjawisko”, „jaw”. W języku potocznym, po polsku, wprost mówimy o tym używając słowa „krajobraz”. Krajobraz nie jest tożsamy z rzeczywistością geologiczną, geograficzną czy biologiczną, nie jest pewnym terenem czy obszarem, jakkolwiek nie ma go bez tego wszystkiego (zresztą nawet „kraj” czy „kraina”, jeśli słuchać uważnie tych słów, są już wykrojami z tej rzeczywistości dokonany przez człowieka). Krajobraz, jako obraz właśnie, tworzy się w spojrzeniu, zależy od nastrojenia, nastawienia, od duchowej postawy, punktu widzenia, kogoś, kto patrzy. Słowem: krajobraz ma byt obrazowy.

Podobny byt, obrazowy, mają przedmioty świata człowieka. Starym przykładem jest świątynia grecka. Nie jest ona przecież „konkretem”, a w szczególności zbiorem kamieni. Jak pamięta każdy student elementarnego kursu historii architektury, aby świątynia była symbolem i ucieleśnieniem porządku i miary, harmonii i rytmu, starożytny architekt tak pochylał, oddalał, poszerzał czy zwężał np. kolumny, aby w spojrzeniu ukazywały się właśnie jako równoległe, ułożone w równych odstępach itd... Aby człowiek postrzegał siebie na tle tego porządku, rytmu. Ta miara zobowiązywała go chociażby do

określonego rytmu kroku, do przyjęcia określonej postawy, nadawała mu godność... również w spojrzeniu innych ludzi.

Być człowiekiem to zarazem być człowiekiem spojrzenia, być w spojrzeniu drugiego człowieka. To być „obrazowo”, to znaczy w obrazie, jaki sobą się stanowi komuś, przed kimś, dla kogoś, z perspektywy drugiego człowieka. Ten sam sposób istnienia dzieli z człowiekiem to wszystko, czym się on otacza czy okrywa, czym żyje, z czym się utożsamia i nie utożsamia. Sprzęty czy ubiory, domy czy pojazdy mają również obrazowy byt – same jako takie, oraz jako składniki obrazów, w jakich człowiek ukazuje się innym. Jako elementy sceny życia przedmioty składają się na jego spektakl, widowisko – a więc coś, co jak samo to słowo wskazuje, zakłada istnienie widza i staje się w jego spojrzeniu – widz jest czynny pośród widowiska, które przyjmuje (Levinas: „Widz jest aktorem [czytaj: kimś kto czyni, spełnia akt, jest aktywnym – J.K.]. Widzenie nie redukuje się do przyjęcia widowiska; ono jest jednocześnie czynne pośrodku tego widowiska, które przyjmuje”.

Przedmioty są elementami sceny. Po części jako elementy scenografii (o tyle projektant określa tylko didaskalia życia), ale i ona składa się na scenę. „Scenę” w tym znaczeniu, które mamy na myśli mówiąc o scenie filmowej (a nie scenie w teatrze jako budowli). Scena jest najmniejszą sensowną całością życia – poza nią, poza jej strukturą również przedmioty są bezsensowne. Inaczej mówiąc: sens przedmiotu ujawniają dopiero sceny, w które jest on uwikłany, w których uczestniczy. (To, że film składa się ze scen wynika z tego faktu.)

Innymi słowy, przedmiot nie znajduje pełni swego sensu w procesie użytkowania (tj. gdy spełnia swą czysto instrumentalną rolę polegającą na wywołaniu pewnych stanów rzeczy (zmian w pewnych rzeczach) czy na zapobieganiu zajściu pewnych stanów rzeczy (zmian). Nawet użytkowanie, jak każdy czyn, składa się na pewien epizod z czyjegoś życia, należy do kogoś biografii, i to dopiero w jej przebiegu znajduje swój sens. Wprawdzie człowiek boryka się na codzień z rzeczami, posługuje się nimi, obchodzi się z nimi, dba przy tym, aby były „poręczne”, „przyjazne”, by były w dobrym stanie itp. to przecież nie chodzi mu o nie same. Żyje sytuacjami, w których się znajduje, a przedmioty używa tylko niejako mimochodem. Sytuacje to jednak wydarzenia międzyludzkie, dramaturgiczne. O tyle też ma miejsce uderzająca niewspółmierność pomiędzy treścią projektów przedmiotów użytkowych, a tym sensem

jaki one zyskują na planie czyjegoś życia, uwikłane w jego biografię – pośród sieci stosunków międzyludzkich, w jakie wchodzi „użytkownik”.

...żadna konstrukcja umysłu nie może zastąpić nieprzewidywalnego sposobu, w jaki rzeczy naprawdę się potoczyły...⁵³

C. Lévi-Strauss, 1988

Pewien krok w stronę omawianej tu myśli czyni np. E. Goffman. W swej książce *Człowiek w teatrze życia codziennego* „dramaturgicznym” nazywa to działanie, w którym ktoś, wobec innych jako swej publiczności coś ze swego Ja ukazuje, coś stara się ukryć – próbuje sterować dostępem innych do swego subiektywnego świata. Goffman najwyraźniej jednak nic nie wie o obrazowym bycie człowieka. Myśli o człowieku, jako kimś już zasadniczo określonym w swym wnętrzu, kimś, kto nadto coś z tego wnętrza ujawnia, lub coś zataja. Co więcej, Goffman sugeruje, że możemy znać samych siebie, znać siebie dzięki wewnętrznemu odczuciu. Tymczasem takie „wewnętrzne spostrzeżenie samego siebie jest zwykłą fikcją” (Scheler).

Bez porównania bliższa omawianej tu myśli jest H. Arendt.⁵⁴ Człowiek ujawnia coś z siebie nawet wówczas, gdy zajęty jest najbardziej praktyczną, materialną czynnością. Działając, mówiąc człowiek „ujawnia swe Ja chociaż wcale nie zna siebie, ani nie potrafi uprzednio z wyrachowaniem zdecydować kogo ujawni”. Takie przypadki Arendt nazywa mianem „self-display”, mówi o ukazywaniu się. Natomiast o samo prezentacji („self-presentation”) mówi jako o tym ukazywaniu się, w którym obecny jest moment wyboru, intencji i samoświadomości. Nie tyle jednak chodzi tu o skrycie czy ujawnienie czegoś ze swego wnętrza, ale o to jakim dopiero się ukazę, zjawię, jaki obraz sobą przedstawię. Arendt pisze „zjawienie się w żadnym razie nie jest tylko zewnętrzną manifestacją wewnętrznych dyspozycji” – wybieramy „pokazywany obraz”. Co znaczyłoby: utożsamiając się z nim, ze swym obrazem.

Arendt stoi o krok od myśli, że Ja człowieka nie tylko ujawnia się w działaniu, ale że dopiero pojawia się, staje, np. w działaniu, wraz z chwilą gdy się ujawnia, ukazuje (komuś). O tyle też nikt nie zna siebie, bo nie jest czymś gotowym zastanym, współtworzy go spojrzenie, nawet to pragnące go tylko poznać. Spojrzenie Innego, drugiego człowieka.

Design, czyli obrazowość przedmiotu

Co to znaczy: być obrazowo, w obrazie – tworzyć się (czy unicestwiać?) w spojrzeniu (w słuchaniu itp.), być przez spojrzenie (słuchanie itp.) czynionym? W każdym razie to ani być w samej rzeczy, takiej jaką ona jest, gdy nikt na nią nie patrzy, ani być w głowie tego, kto patrzy.

Obraz nie jest ani w rzeczy, ani w głowie, jakkolwiek warunkowany jest z jednej strony przez rzeczy, z drugiej przez umysł kogoś, kto patrzy, widzi, spostrzega... (nawet obraz malarski także jest obrazem spostrzeżeniowym, tzn. wyłania się dopiero w patrzeniu – nie jest ani na płótnie ani w głowie, nawet po połowie). Czy wolno powiedzieć, że obraz „pochodzi” z rzeczy i z umysłu? Nie tyle pochodzi z rzeczy, nie tyle z niej wypływa, co jest wydobywany z rzeczy i równocześnie przez umysł na rzecz nakładany.⁵⁵

Ujawniające, wynajdujące spojrzenie skierowane na przedmiot, oraz pojawianie się i pokazywanie przedmiotu stanowią jedność – w obrazie. Przedmiot to rzecz w obrazie (nie tyle obraz rzeczy co obraz, którego „pretekstem”, podłożem, realnym nośnikiem jest rzecz). Słowo „wynajdujące” używam powyżej z całą jego dwuznacznością, która rozciąga się od „znaleźć” po „stworzyć”. Patrzący, w samym widzeniu, tworzy.

Forma, podobnie projekt, plan czy wzór; wszystkie odnoszą się do niematerialnego pierwiastka [lub jeśli kto woli, do duchowej własności].

Przedmiot, który widzisz, jest zarówno twoim subiektywnym wytworem, jak i produktem otaczającej rzeczywistości.⁵⁶

R. May, 1994

Nie w głowie, jakkolwiek wielu skłonnych jest mówić, że obrazy tam właśnie mamy. Jeśli to byłoby prawdą, w takim razie w mojej głowie musiałby być ktoś drugi, kto oglądałby tam znajdujące się obrazy. Faktem świadomości, wewnętrznym odczuciem kogoś, kto widzi obraz jest jego obecność przed, a nie w głowie. Przykładem każdy powidok (np. w formie plamy, którą przecież widzę np. tam na tym murze, przed sobą, albo tam w tej ciemności, którą widzą me oczy, gdy je zamknąłem po spojrzeniu w słońce).

Obrazy są w świecie, przed nami, tak samo jak wszystkie przedmioty (czytaj: „PRZEDmioty”, i odróżniaj od rzeczy; „przedmiot” czyli rzut, miot przed siebie, czyli rezultat projekcji). Tak samo, gdyż przedmioty, jakkolwiek najczęściej mające pewne oparcie w rzeczach, same mają obrazowy byt.

Człowiek najbardziej rzeczowy żyje obrazami.

M. Eliade

Nie chciałbym kwestionować ani relatywnej ważności stanowiska realistycznego, esse in re, ani też stanowiska idealistycznego, esse in intellectu solo, lecz chciałbym te najskrajniejsze przeciwieństwa zjednoczyć w esse in anima ... Żyjemy bowiem bezpośrednio tylko w świecie obrazów.⁵⁷

C. G. Jung

Ani w rzeczy, ani w „głowie” (w umyśle). Nie ma takiej alternatywy, takiego albo-albo.

Przykład Gadamera: rytm. Nie istnieje bez pewnych fal, dźwiękowych czy świetlnych, bez pewnych obiektywnych odstępów czy proporcji, ale i nie istnieje bez kogoś „głowy”, bez kogoś umysłu. Nie jest czymś ściśle obiektywnym, realnym, nie jest też czymś ściśle subiektywnym, fikcyjnym. Gadamer: „rytm się wysłuchuje i się go słuchem wnosi ... rytm założony w samej kompozycji słyszymy tylko wtedy, kiedy sami z siebie rytmizujemy, tj. staramy się go wydobyć słuchem”.⁵⁸ Opis Gadamera nie jest jednak dość trafny. Nie chodzi o to, kiedy słyszymy czy widzimy rytm, o nasz dostęp do niego, ale o to, kiedy on w ogóle istnieje. Opis Gadamera sugeruje, że rytm jednak już uprzednio jest, a kwestią naszej „zdolności rytmizowania” jest to czy go usłyszymy. Można twierdzić mocniej: dzięki tej zdolności rytm dopiero jest. Nie może być utożsamiany z obiektywnymi, fizycznymi interwałami. Na ogół jest wręcz tak, że obiektywna nieregularność, rytm daje w efekcie, w subiektywnym odczuciu – na które składa się również kogoś „zdolności rytmizowania”. Rytm wydarza się dopiero między, pomiędzy człowiekiem a przedmiotem (rzeczą?).

Ogólnie, wszelka forma w znaczeniu estetycznym istnieje w ten sposób, jest formą subiektywną, tj. subiektywnym kształtem, subiektywnym konturem, subiektywnym wyglądem – subiektywnym, a więc takim, jaki spostrzegającym się ukazuje, a nie takim, jaki obiektywnie przysługuje rzeczy. Subiektywnym, to znaczy zależnym od kogoś punktu widzenia i jego zdolności do kształtowania obrazu (wyobraźni).

Pojęcia obrazu i formy są zbieżne.

Design to obrazowość przedmiotu (natomiast inżynieria czy ergonomia dotyczy rzeczowości przedmiotu).

Dwa pojęcia obrazu

O obrazach można mówić w dwojakim znaczeniu. Istnieją dwa rodzaje obrazów. Obrazy jako uzewnętrznienia, odbicia oraz obrazy wyistoczenia, symbole (powyżej zasadniczo mowa była o tych drugich właśnie).

W pierwszym przypadku obraz jest zmysłowo uchwytnym uzewnętrznienie czegoś, i to takim uzewnętrznieniem, które samo nic nie zmienia w bycie, w określoności tego czegoś – swego przedmiotu. Uzewnętrznieniem, które jest bez reszty zewnętrzne w stosunku do bytu tego przedmiotu (w istocie, tu: rzeczy). A więc zarazem, w tym przypadku, byt przedmiotu obrazu jest niezależny w stosunku do tego obrazu, toczy się niejako sam przez się („w sobie”). Dla bytu tego przedmiotu (w istocie rzeczy) jest obojętne to czy w ogóle ktoś ma jego jakiś obraz, czy nie, jak się komuś ukazuje i czy się w ogóle ukazuje. Stosowna jest tu teza o dychotomii przedmiotu i obrazu (mówiąc w języku filozofii: dychotomia bytu i zjawiska, bytu i jego przejawu). Ten przedmiot nie jest wnętrzem obrazu, a obraz nie jest jego zewnętrzem. W istocie, obraz taki można oglądać tak samo jak ogląda się każdą rzecz, obiektywnie (lampkę sygnalizacyjną tak, jak widzi się żarzące drewno, czy dym; odbicie, odcisk tak samo jak ogląda się to, co odciśnięte). Między takim obrazem, a tym czego jest on obrazem zachodzi związek odbicia, odwzorowania, wskazywania na, komunikowania o, ilustrowania, sygnalizowania, przedstawiania itp.

W drugim przypadku obraz to dokonujące się „na” czyichś oczach stawanie się, stawianie się przed nim (tj. przedstawianie się), ucieleśnianie, samouobecnianie, wystaczanie się czegoś, czego ten proces – obraz – jest obrazem. Wyistoczenie ma tu znaczyć, stawanie się w swej istocie, „przyrost bycia” (Gadamer), bycia tym, czym się jest z istoty.

W pierwszym przypadku skłonny jestem (nie bez wątpliwości) mówić o obrazie w sensie odbicia (obraz-odbicie), w drugim o obrazie w sensie symbolu (obraz-symbol).

Obraz-odbicie jest kategorią epistemologiczną, ma pierwotny sens na gruncie pozna(wa)nia, dzięki takim obrazom zyskujemy wiedzę o czymś. Natomiast obraz-symbol jest kategorią ontologiczną, pierwotnie oznacza pewien proces bytowy.

Rozróżnienia tych dwu rodzajów obrazu ma szereg istotnych konsekwencji dla rozumienia designu. Do najbardziej bezpośrednich należy stwierdzenie tego, że pojęcie komunikacji wizualnej jest stosowne w odniesieniu do obrazów w sensie odbicia, uzewnętrznienia, a więc wszędzie tam, gdzie chodzi o dowiadywanie się, poznanie, natomiast w odniesieniu do obrazów w sensie

symbolu, w sensie wyistoczenia, pojęcie to zawodzi; jest ślepe na tę sferę, na tę problematykę.

Ponieważ forma ma być obrazowy, tym samym przedstawiona tu teoria dwu obrazów rzutuje na wszystkie te twierdzenia o designie, które mówią coś o formie. Przykładowo stanowisko funkcjonalizmu, wyrażające się chociażby w znanym sloganie Sullivana „form follows function”, zostaje poddane krytyce wykazującej granice jego stosowalności. Mianowicie teza o pochodności formy względem funkcji, o wtórności formy w stosunku do formy, daje się obronić (a nawet nie daje się zaatakować) w sferze obrazu-odbicia. Natomiast jest nie do obrony wszędzie tam, gdzie obraz jest obrazem-symboliem, wyistoczeniem. Funkcjonalizm zakłada dychotomię obrazu i przedmiotu, pojmuje obraz (formę) jako uzewnętrznienie, odbicie czegoś pierwotniejszego, bardziej podstawowego, czegoś, co już uprzednio istniało i było określone. Byt przedmiotu utożsamia z tym czymś (np. funkcja jako istota przedmiotu funkcjonalnego). Przeocza, że sam człowiek staje się – wystacza – dopiero w swoich obrazach.

Na poziomie relacji człowiek–przedmiot ujętej bez uwzględnienia „współczynnika humanistycznego” (przedmiot jako rzecz, ciało człowieka jako organizm) w mocy jest pojęcie obrazu-odbicia, uzewnętrznienia. Na tym poziomie pracuje ergonomia czy komunikacja wizualna.

Na poziomie relacji antropicznej *sensu stricto* w mocy jest już pojęcie obrazu symbolu, obrazu jako stawania się, wyistoczenia. Na tym poziomie pracuje design.

To kategoria obrazu – zasadniczo obrazu symbolu, obrazu wyistoczenia – wiąże design i sztukę, jest im wspólna.

Światło przedmiotu. Przedmiot a kontekst

Przypadek dekoracji odśłania w sposób szczególny znaczenie, jakie może pełnić przedmiot w życiu człowieka. Samo pojęcie dekoracji może jednak ulec zmianie wraz z przyjęciem powyższego rozróżnienia dwu rodzajów obrazów. Popularne pojęcie dekoracji opiera się na pojęciu obrazu-odbicia. Zaproponuję pojęcie dekoracji i struktury dekoracja – dekorowane oparte na pojęciu obrazu-symbolu.

Przedmiot dekorowany jako taki jest zawsze pierwotny w stosunku do przedmiotu go dekorującego. Dekorujący odsyła uwagę do dekorowanego, wydobywa go na pierwszy plan, wydobywa jego zalety (waloryzuje go), podnosi ku górze (nie rzadko „pod niebiosy”) podkreśla jego świetność i godność. Czyni widocznym, uobecnia dla nas to, czego jest dekoracja.

Przedmiot dekorujący (dekoracja) spełnia swą rolę najlepiej niczym cichy, skromny sługa, to znaczy tworząc i pozostawiając miejsce dla swego pana. Dekoracja, która zatrzymuje uwagę na sobie samej gwałci to poddaństwo (być może dzieje się tak z chwilą, gdy dekoracja staje się dziełem sztuki). Przedmiot dekorujący powinien być dla nas nieobecny, by czynić obecnym przedmiot dekorowany.

Negacja dekoracji zbyt często ślepa jest na ten fakt, że istnieją przedmioty, które powinny być (dla kogoś) obecne, których pewne strony powinny być obecne, widoczne w sposób szczególny, i że rolę takiego uobecnienia, zaznaczenia obecności, że rolę takiego uwidomienia pełnią właśnie przedmioty dekoracyjne.

A tak bliska funkcjonalizmowi negacja znaczenia obecności przedmiotu na rzecz spełnienia funkcji? Negacja „kultu” przedmiotu – jego formy, obrazu jaki sobą stanowi, sposobu w jaki się pojawia i tego, że się zjawia, jak jest widziany... – w imię „zaspokojenia potrzeby”, w imię funkcji pełnionej w procesie życia, w imię konieczności, której podlega życie? Otóż negacja ta jest barbarzyńską. Bowiem sfera kultury wykracza poza sferę konieczności. O kulturze można mówić dopiero z chwilą, gdy przedmiot ujęty jest w swej zjawiskowości, gdy jego wygląd zbiega się z jego istotą (Arendt).

Stosunek ramy do obrazu wydaje się być wzorcowym dla pojęcia dekoracji. Znaczyłoby to, że tak jak rama ma się do obrazu, tak ma się dekoracja do tego, co ona dekoruje. Co wiemy o tym stosunku? Niewątpliwie dobra rama wcale nie zatrzymuje przy sobie samej, przeciwnie uwagę skupia na obrazie. A czyni to chociażby dzięki temu, że wycina kadr naszej uwagi, dystansuje nas (i sam obraz!) od otoczenia, podkreśla znaczenie obrazu itp. Co jednak więcej rama sprawia coś, współtworzy. Znaczyłoby to, że bez niej obraz bynajmniej nie jest skończony. Nie chodzi przy tym o to, że obrazowi brakuje jeszcze czegoś, takiej a takiej ramy – a to jakiej, rzekomo dałoby się wywnioskować z samego obrazu. Po pierwsze, w ogóle nie ma obrazu bez ramy, jeśli jej rolę pełniło by przypadkowe tło i własna krawędź malowidła. Co jeszcze więcej, udana rama to taka, dzięki której dzieło malarskie coś zyskuje, okazuje się lepsze, bogatsze, żywsze. Zyskuje nowy wymiar. Okazuje się wręcz nowym, nawet nieprzeczuwanym, niespodziewanym obrazem. Obraz, jaki ukazuje się dzięki niej, nie jest już tym czym był bez niej. Dlatego prawdą jest, że na obraz składają się warunki jego doświadczenia („odbioru”), że jego byt dzieje się, wydarza się dopiero w jego zjawianiu się.

O ile powyżej mówiłem o obrazie malarskim, tak teraz mówię o obrazie, jaki coś, przedmiot, sobą przedstawia. O sposobie, w jaki komuś się on ukazuje, to jakim się przedstawia, to jak i jakim się pojawia:

Banałem jest stwierdzenie, że dekoracja składa się na obraz tego, czego jest ona dekoracją. Natomiast waga tego stwierdzenia staje się zrozumiała dopiero wówczas, gdy pojmemy, że na byt przedmiotów (jako przedmiotów, przynajmniej jako „obiektów kulturowych”, jako należących do świata człowieka) składają się ich obrazy. Że przedmioty, powtórzę, nie są tym czym są, gdy nikt na nie nie patrzy, gdy ich nikt nie spostrzeża, nie doświadcza, lecz przeciwnie, są tym, czym są dla kogoś w jego doświadczeniu, i tym, czym je to widzenie, spostrzeganie, doświadczenie uczyniło. Jak była już o tym mowa, przedmioty mają byt obrazowy, są obrazowo.

Natomiast negacja znaczenia dekoracji (co za tym idzie: ornamentu, ozdoby, a nawet formy) zasadza się właśnie na najczęściej naiwnie (to znaczy w sposób w ogóle nieświadomiony) żywionym przeświadczeniu o dychotomii przedmiotu i jego obrazu, o dychotomii funkcji i formy, o dychotomii istoty czegoś i jej przejawów (zjawiska, wyglądu itp).

Najpoważniejszy zarzut, jaki należy wysunąć wobec doktryny funkcjonalistycznej (obojętne czy to wysuwanej na gruncie architektury i designu, czy to psychologii i socjologii) jest zarzutem o konformizm, a mianowicie o nieświadomione narzucanie uległości wobec zastanego układu, wobec panującego porządku. Bowiem funkcjonalizm zasadza się na przekonaniu, że każdy przedmiot określony jest przez rolę (funkcję) jaką spełnia w systemie, którego jest elementem (a więc, który utrzymuje w istnieniu). Z tej perspektywy projektować znaczy ustalić, jaki dodatkowy przedmiot mógłby usprawnić zastany porządek. Inaczej mówiąc: to ustalić w świecie brak, który należy wypełnić przez nowy przedmiot. Przedmiot ma uzupełnić kontekst o coś, czego on się domaga.

Ta uległość wobec zastanego kontekstu zasadza się na niezdolności do pomyślenia, że wszystko mogłoby być inaczej, że możliwy jest inny świat, a nie tylko ten zastany (wielość światów człowieka!). Że wszystko, co tu i teraz wydaje się konieczne i oczywiste w innym świecie jest absurdalne i bezsensowne. Tymczasem Wielki Projekt to ten, który przybliży Inny Świat.

Ta sama służalczość wobec kontekstu wydaje się dochodzić do głosu w pojęciu dekoracji. Dekoracja zakłada to, co dekoruje; wpisuje się w kontekst, odpowiada na zastany kontekst, dostosowuje się do niego; określa ją miejsce, jakie ma zająć w nim; do niego ma coś wniesić; odsyła do swego kontekstu i co najwyżej zaznacza w nim akcenty. Akcentuje. Poza nim jest niczym.

Tymczasem czy nie do pomyślenia jest sytuacja „odwrotna”, w której to przedmiot ustanawia swój kontekst, tworzy świat? Czy przynajmniej nie do pomyślenia są takie przedmioty?

Na otoczenie przedmiotu składa się to wszystko, co faktycznie, realnie wokół przedmiotu zachodzi, włącznie z tymi wszystkimi realnymi (fizycznymi, chemicznymi, biologicznymi czy psychicznymi) oddziaływaniami, w jakie ten przedmiot wchodzi (tam i wtedy). Natomiast w wypadku kontekstu? Po pierwsze: nie składają się na niego wszystkie elementy aktualnego otoczenia przedmiotu. A nawet te spośród tych elementów, które zostają wciągnięte w kontekst, same podlegają przemianie, przeistoczeniu, gdyż do kontekstu nie należą już same jako takie, takie jakie są same w sobie (realnie), lecz do kontekstu należą jako ujęte przez człowieka, takie, jakimi on je widzi, ujmuje – jako to, czym są dla niego, dla człowieka. Po drugie, do kontekstu przedmiotu należą elementy, które w ogóle nie występują w jego otoczeniu (nie tylko w aktualnym, lecz nawet nie występują w żadnym możliwym). Skrajnym przykładem takich elementów kontekstu są mity, ikony czy idee (przedmiot wchodzi w związek z nimi, w związek, który nie ma nic wspólnego z realnym oddziaływaniem – przykładem związku symbolicznego).

Przykładem otoczenia obszar, teren, kraj, w którym pojawia się przedmiot („obiekt”). Odpowiednikiem kontekstu będzie w tym przypadku krajobraz. Krajobraz – jak uczy tego samo słowo – nie jest czymś realnym, określonym niezależnie od faktu bycia przez kogoś widzianym, lecz przeciwnie istnieje tylko dzięki kogoś patrzeniu, zależnie od jego punktu i sposobu widzenia. Jak samo słowo tego uczy, krajobraz jest obrazem, a więc jak każdy obraz jest zależny od sposobu widzenia, powstaje dopiero w patrzeniu. (Jeden kraj, a wiele krajobrazów.) Przedmiot, swoją obecnością, potrafi przemienić krajobraz, nadać nowy porządek, zdefiniować świat (przykładem trywialnym świątynia).

Przedmiot ma swój kontekst (czy swoje konteksty), kontekst doń należy, a nie na odwrót. Kto temu przeczy, ten nie odróżnia otoczenia od kontekstu.

Przedmiot ustanawia swój kontekst. Z otoczenia, w którym go ktoś lokuje, wydobywa tylko pewne aspekty. Wydobywa, to znaczy wysuwa na pierwszy plan, wnosi w pole uwagi, a inne aspekty odsuwa w mrok bądź utrzymuje w mroku.

Podobnie jak światło błyskawicy, co nagle ukazuje, stawia przed nami, świat jaki nigdy by się nam nie pojawił, gdyby nie ona. Rysują się krawędzie, powierzchnie, które nie układają się w porządek zwykłego dnia.

Przedmiot wydobywa pewne aspekty i przeistacza, przemienia, wynosi w inny byt. Z otoczenia przedmiot wydobywa aspekty go – przedmiot – dopełniające, współdziałające z nim. Które nie pojawiłyby się nigdy, gdyby nie on. Przedmiot wydobywa i przeobraża. Przeobraża, to znaczy zmienia obraz jaki otoczenie, miejsce, kraj sobą, dla nas, przedstawia.

Przedmiot ma aurę, światło, które rzuca wokół, które dopiero nadaje barwy światu. (Co nie musi oznaczać, że sam przedmiot jest źródłem światła, o którym tu mowa – zapewne jego światło jest światłem refleksu.)

Przedmiot definiuje całą sytuację, pojawiając się potrafi zmienić, zdefiniować sytuację od nowa. W sytuację tą człowiek wkracza z chwilą, gdy znalazł się w kręgu światła przedmiotu, gdy starczyło mu oczu i wrażliwości by widzieć w jego promieniach. Dla człowieka znaleźć się w nowej sytuacji oznacza zaś: inaczej postępować, inaczej żyć.

Dzieje się to w ten sposób: Człowiek, który spotyka przedmiot odpowiada na płynące odeń wezwanie do przyjęcia adekwatnej wobec niego, określonej postawy – adekwatnego punktu widzenia. (Przykładowo: przedmiot wymaga ujęcia go w określony sposób, gest rąk i postawa ciała towarzyszące temu są równoważne nowej postawie duchowej – w ten sposób który duszę napętnia powściągliwością i skupieniem). A gdy to się stanie, z chwilą przyjęcia tego nowego punktu widzenia, wszystko ukazuje się w nowej perspektywie, w nowym świetle. Z tą chwilą sam człowiek działa w duchu tego punktu widzenia, tej postawy.

Czy tak daleko sięga pojęcie dekoracji? Jeśli nawet nie, to istnieją przedmioty, które posiadają światło, zmieniające obraz, oblicze naszego świata – a więc sam świat człowieka i samego człowieka (gdy zmienia się świat zmienia się człowiek, i na odwrót).

11. Wzornictwo a ergonomia

Pytanie o wzajemny stosunek wzornictwa i ergonomii nie brzmi już:

1. Czy wzornictwo uwzględnia ergonomiczny aspekt przedmiotu, bierze go w rachubę?

lecz musi zostać zastąpione przez pytanie:

2. Czy w gruncie rzeczy wzornictwo nie zajmuje się niczym innym, jak właśnie tylko ergonomią przedmiotu?

Pierwsze z powyższych pytań dla wielu będzie pytaniem retorycznym, i banalnym. Natomiast drugie pytanie dla wielu będzie pytaniem absurdalnym. Szczególnie wówczas, jeśli przez „ergonomiczny” rozumieć będą tylko „wygodny”.

Ergonomia zajmuje się związkami zachodzącymi pomiędzy człowiekiem a jego zajęciem, sprzętem i otoczeniem (materialnym), w najszerszym znaczeniu, włączając w to pracę, wypoczynek, sytuację w domu i w podróży.⁵⁹

IEA, 1976

Ergonomia zmierza do dostosowania narzędzi, maszyn, urządzeń, technologii i materialnego środowiska pracy i życia oraz przedmiotów powszechnego użytku do wymogów fizycznych i psychicznych człowieka⁶⁰

PTE, 1977

Ergonomia jest kompleksową nauką empiryczną, ukierunkowaną na wieloaspektowe poznanie układu człowiek–technika i opracowanie zbioru twierdzeń dyrektywalnych dla urzeczywistnienia w praktyce obustronnego dostosowania członów układu celem zapewnienia mu najkorzystniejszych warunków dla funkcjonowania.⁶¹

E. Franus, 1978

*Ergonomia – interdyscyplinarną nauką badającą wzajemne powiązania między człowiekiem i jego otoczeniem (np. ergonomia mieszkania – badająca zachowanie i reakcje człowieka w obrębie mieszkania).*⁶²

E. Grandjean, 1978

Ergonomics – the study of the problems of people in adjusting to their environment; esp. the science that seeks to adapt work and working conditions to suit the worker

Ergonomia – badanie problemów ludzi z dostosowaniem się do otoczenia; zwłaszcza nauka dążąca do przystosowania pracy i warunków pracy do wymagań pracownika

Webster's New World Dictionary, 1988

Ergonomia zajmuje się relacjami człowiek–przedmiot (przedmiot, np. maszyna, jest tu elementem otoczenia). Pamiętamy zarazem, że designer projektuje przedmiot w jego relacji do człowieka (do ludzi). Innymi słowy designer zajmuje się relacjami (stosunkami, związkami, zależnościami, oddziaływaniami itp.) zachodzącymi pomiędzy projektowanym przez siebie przedmiotem a człowiekiem (a to mianowicie: wytwórcą (robotnikiem produkującym przedmiot), sprzedawcą, nabywcą, użytkownikiem, posiadaczem, widzem, „naprawcą”, konserwatorem czy likwidatorem danego przedmiotu, itp.). Designer kształtuje przedmiot z myślą o kształcie, postaci, jakości relacji, w jakie będzie mógł wejść ten przedmiot z (pewnym) człowiekiem, z (pewnymi) ludźmi. Designer kształtuje przedmiot z myślą o tym wszystkim, co w życiu (pewnego) człowieka wniesie ten przedmiot wchodząc z nim w (pewne czy dowolne?) relacje (w tym czy innym otoczeniu).

Jeśli zgodzić się z powyższym, tym samym designer nie tylko nie może pominąć ergonomicznego aspektu przedmiotu, nie tylko go uwzględnia, ale sam się nim zajmuje.

Pozytywna odpowiedź na powyżej postawione pytanie (2.) oznacza, że ergonomia przedmiotu nie jest jednym z wielu aspektów, które ma kształtować wzornictwo. Oznacza natomiast, że wzornictwo to w gruncie rzeczy nic więcej jak tylko „stosowana”, „praktyczna” ergonomia; że wzornictwo to projektowanie ergonomiczne. Oznaczałoby to, że jakkolwiek się projektowanie

ergonomiczne by nazywało, „wzornictwem”, „formami przemysłowymi” czy „designem”, w istocie nie jest niczym innym, jak właśnie projektowaniem ergonomicznym. Absurdalne? Bynajmniej, nie. Wiele każe tak sądzić.

O zbieżności wzornictwa i ergonomii przede wszystkim nakazuje sądzić fakt, że obydwie te dyscypliny dziedziną swego zainteresowania czynią to samo: relację człowiek–przedmiot. Tu pokrywają się definicje, przynajmniej pewne definicje wzornictwa i ergonomii. Różnią się o tyle, że wzornictwo uchodzi za dyscyplinę projektową, ergonomia za dyscyplinę badawczą, naukową. Wzornictwo i ergonomia zajmują się tym samym, wzornictwo projektując, ergonomia badając. Wzornictwo chce projektować właśnie relacje człowiek–przedmiot, relacje stanowiące dziedzinę badawczą ergonomii.

Racjonalnym będzie jeśli projektant designer odwoła się do nauki – ergonomii. (Racjonalizm domaga się tego właśnie, aby decyzje projektowe wynikały ze znajomości sprawy, aby były oparte na solidnej wiedzy – czyli, jak dzisiaj sądzimy, na wiedzy naukowej.) Designer zawiesza czynność projektowania, i w ergonomii szuka niezbędnych informacji. W skrajnym przypadku sam uprawia ergonomię. Mianowicie stając wobec braku stosownej, szczegółowej wiedzy ergonomicznej projektant sam może przemienić się w naukowca i wówczas podejmuje badania wypełniające zastaną lukę w ergonomii.

O zbieżności wzornictwa i ergonomii zdaje się też przesądzać fakt, iż obydwie te dyscypliny definiują się jako interdyscyplinarne, wieloaspektowe. Zajmują się przecież wielu rodzajami relacji człowiek przedmiot.

Czy rzeczywiście obie te dyscypliny zajmują się tym samym? Ergonomia badając, zaś wzornictwo projektując? Czy ergonomia jest nauką, jako źródło wiedzy, stanowiącą oparcie dla decyzji projektowych?

Powyższe pytania stawiają pod znakiem zapytania tożsamość samego wzornictwa. Wzornictwo rozplywa się w ergonomii? Tak naprawdę nie ma wzornictwa, jest tylko ergonomia?

Zauważmy, że obawa o to właśnie stoi za krytyką, jakiej A. Pawłowski próbował poddać „ergonomiczną koncepcję wzornictwa”. Słabszą stroną tej krytyki jest to, że polega ona na „spłaszczeniu” obrazu konkurenta:

Trudno również przyjąć, że celem projektowania [form przemysłowych] jest przystosowanie produktów przemysłowych do wymagań antropometrycznych i fizjologicznych człowieka, ponieważ zajmuje się nim inna dziedzina – ergonomia...

Koncepcja ergonomiczna wzornictwa przemysłowego.

Zwolennicy tej koncepcji ograniczają zadania projektowania przemysłowego do przystosowania produktów, a głównie maszyn, urządzeń i środowiska pracy do właściwości fizjologicznych i psychologicznych człowieka. Przystosowanie to ma na celu zapewnienie optymalnych warunków wykonywania pracy i jej wydajności.⁶³

Andrzej Pawłowski, 1968, 1973

Rysuje się kilka możliwości, co do sposobu odróżnienia wzornictwa i ergonomii:

A. Odróżnienie oparte na różnicy badanie – projektowanie. Jakkolwiek wzornictwo i ergonomia zajmują się tym samym (relacjami człowiek–przedmiot), to wzornictwo jest dyscypliną projektową, ergonomia badawczo naukową.

B. Odróżnienie oparte na związaniu ergonomii z pojęciem pracy w sensie wysiłku, manipulacji, przekształcania, oddziaływania na... Spośród ogółu (wiązki) relacji, w jakie ktoś wchodzi z danym przedmiotem ergonomia dotyczy tylko tych relacji, które polegają na wykonaniu przez człowieka pewnej pracy (obojetne, czy jest to praca niezbędna w tzw. środowisku pracy, czy jest to praca niezbędna w zabawie, rozrywce, sztuce czy w kulcie religijnym itp.).

Wreszcie odróżnienie „C”, do którego dwu wariantów teraz przechodzę:

C' Odróżnienie oparte na uznaniu fundamentalnej różnicy pomiędzy naturą (przyrody) i kulturą. Zajmując się relacjami, jakie zachodzą pomiędzy danym przedmiotem a danym człowiekiem ergonomia ujmuje je w kategoriach naturalnych, „przyrodniczych”, tzn. w kategoriach właściwych dla nauk o naturze (przyrodzie). Natomiast wzornictwo ujmuje je w kategoriach kulturowych, humanistycznych (w szczególności nauk humanistycznych, a więc niegodnych miana „science”). Ergonomia ujmuje te relacje jako fakt naturalny, wzornictwo jako fakt kulturowy.

C". Odróżnienie oparte na pojęciu progu humanistycznego czy „współczynnika humanistycznego” (Znaniński). Ergonomia zajmuje się relacjami człowiek przedmiot nie przekraczając progu humanistycznego, nie uwzględniając „współczynnika humanistycznego”, natomiast wzornictwo, przeciwnie. Oznacza to, że dyscypliny te zajmują się innymi rodzajami relacji człowiek – przedmiot, w szczególności zachodzącymi między danym przedmiotem a danym człowiekiem.

Ten typ relacji, którym zajmuje się wzornictwo określiłem już mianem relacji „antropicznej”. Tylko dlatego nie użyłem określenia „humanistycznej”, gdyż słowo to jest już zbyt obciążone skojarzeniami (zob. wyżej rozdział „Design humanistyczny”, gdzie nakreślone zostały te kwestie).

Oczywiście odróżnienie C" jest tylko sposobem wyjaśnienia różnicy pomiędzy naturą a kulturą, przyjętej w C'.

Ergonomia ujmuje przedmiot jako rzecz, tzn. w jego rzeczywistości („realny” od łac. „res”, rzecz, stąd też mówimy „rzeczywisty” itp.). „Rzeczywistość” przedmiotu oznacza tu tyle: to, jakim jest „obiektywnie”, niezależnie od tego, czym wydaje się być w kogoś doświadczeniu i czym go to doświadczenie czyni. „Rzeczywistość” przedmiotu oznacza również (w pewnym uproszczeniu) to, co w nim jest „naturalne” – uchwytne w poznaniu naukowym, dostępne dla nauk przyrodniczych („natura” = „przyroda”), włączając w to ściśle „naukową” psychologię czy socjologię. Innymi słowy, na „realność” przedmiotu, a więc na jego rzeczowość, składają się aspekty: fizyczny, chemiczny, biologiczny, fizjologiczny, psychiczny czy społeczny. Szczególnie trzy ostatnie aspekty każą zarazem myśleć o odpowiadających im rodzajach relacji pomiędzy przedmiotem a człowiekiem czy ludźmi. Pamiętajmy wreszcie, że odpowiednio do tych rozróżnień (rysujących się z punktów widzenia nauk, kolejno: fizyki, chemii – po socjologię) człowiek wciąż jest traktowany tylko jako taki wieloaspektowy fakt naturalny.

Przedmiot jako rzecz wchodzi w relacje, które mają charakter realnych (fizycznych, chemicznych itd.) oddziaływań. Ergonomia zajmuje się relacjami realnymi, oddziaływaniami.

Natomiast wzornictwo ujmuje przedmiot jako przedmiot, to znaczy jako coś, co istnieje tylko dla człowieka jako podmiotu („subiektywnie”). Przedmiot „jako taki”, „jako przedmiot” oznacza, przypomnę: to, jakim przedmiot jest „subiektywnie”, zależnie od kogoś sposobu jego doświadczania; to, czym

wydaje się być w kogoś doświadczeniu i czym go to doświadczenie czyni; to, co w istnieniu swym jest tworzone i podtrzymywane tylko przez kogoś sposób doświadczenia (myśl!), a co poza tym doświadczeniem (bez udziału myśli) nie istnieje. (To dzięki myśli pojawiają się takie nienaturalne, nieuchwytnie dla przyrodnictwa fakty jak wartościowości, sensy, znaczenia i przeznaczenia, funkcje.) Doświadczenie przedmiotu zakłada zawsze aktywność kogoś umysłu, uwarunkowane jest kogoś, jak przecież mówimy: umysłowością, duchem, światoglądem (rządzi nim i kieruje pewna myśl – myśl, o której się wówczas nie myśli, a poprzez którą i którą myśli się i widzi przedmiot). W tym też sensie, przedmiot jako przedmiot jest obiektem kulturowym, ma charakter duchowy (a nie tylko psychiczny czy społeczny).

Wzornictwo zajmuje się relacjami „mentalnymi” („umysłowymi”, „zrodzonymi i ukierunkowanymi myślą), a realnymi o tyle, o ile są nośnikami „mentalnych”. Ponieważ te ostatnie „od dołu” stanowią warunki możliwości relacji „mentalnych” („od góry” takimi warunkami są „idee”, o tyle relacje „mentalne” można nazywać również „idealnymi”).

Zapewne natura przedmiotu jako przedmiotu najbardziej ujawnia się w jego aspekcie estetycznym. „Estetyka” przedmiotu nie da się wyjaśnić w kategoriach właściwości realnych. Te, co najwyższej pełnią rolę rzeczowego, „bytowego fundamentu” jego „jakości estetycznie doniosłych” (Ingarden).

Co szczególnie znamienne, „estetyka” przedmiotu wymyka się naukowemu wyjaśnieniu. Próby, jakie podejmuje się w ramach tzw. estetyki empirycznej, np. psychologii czy socjologii, zatrzymać muszą się na poziomie tego, co komuś (tu i teraz) się podoba lub nie podoba. Psychologia czy socjologia może tylko stwierdzić, co – dla kogo – uchodzi za estetyczne. Jako oparcie decyzji projektowych czy artystycznych byłaby tylko kanonizacją panujących gustów. Tymczasem wszelkie twórcze dokonanie sztuki polega na oderwaniu się od zastanych upodobań estetycznych, i owocuje zmianą wrażliwości estetycznej, poszerza czy przesuną horyzont estetyczny... Ergonomista (czy teoretyk ergonomii) powinien o tym pamiętać nie tylko w chwili, kiedy ulega pokusie zadeklarowania, iż estetyka jest częścią, specjalnością nauki ergonomii.

Nie zapominajmy, że estetyka (jako teoria) właściwie nie jest dyscypliną naukową lecz filozoficzną! Jako taka mierzy się np. z metafizycznym doświadczeniem estetycznym poważnie dyskutując jego metafizyczne roszczenie (metafizyczne: w którym człowiek, sam doświadczony, zostaje

postawiony pod znakiem zapytania). Skądinąd być może nawet design tutaj nie sięga (jakkolwiek czyni to muzyka czy malarstwo).

Przykład: w swych starych zużytych butach Van Gogh doświadcza pytania o ludzką egzystencję. Doświadcza malując i temu doświadczeniu daje świadectwo w obrazie. Po prawdzie, tego metafizycznego piękna nie należy mylić z pięknem, które przyświeca designerom dopieszczającym kształt noska, dobierającym fakturę i kolor skóry... Cóż dopiero o metafizycznym pięknie tego doświadczenia butów, które przenosi obraz Van Gogha, wie ergonomia? Cóż o butach Van Gogha może powiedzieć ergonomia?

Zabawne, że zajmując się tym, czy buty uwierają czy nie, ergonomia nazywa się nauką humanistyczną. Twierdząc to, w żadnym razie nie odbieram duchowego znaczenia, czy kulturowego charakteru tak przyziemnym przedmiotom jak buty. Twierdzą tylko, że kompetencje ergonomii tam nie sięgają.⁶⁴ Oraz to, że gdy ergonomii wydaje się, iż objęła swym spojrzeniem wszystko, co człowieka dotyczy, tym samym okroiła go z człowieczeństwa.

Pomysłem teoretyków ergonomii, które czynią ją „wszystkoizmem”, które czynią ją nauką nauk, nauką, na którą składają się inne nauki, pomysłem tym należy przeciwstawić myśl, że ergonomia jest tylko pewnym szczegółowym zastosowaniem innych nauk, szczegółową psychologią, szczegółową fizjologią itp.

Realizacja pewnych wartości czy ideałów oznacza pewne konkretne zmiany na poziomie realnym np. organizmu człowieka. Traktowanie takich aktualnie występujących realnych stanów jako niezmienników czy prawidłowości – bezwiednie przypisuje je fizyce/naturze człowieka. Dopiero ewentualna ergonomia kulturowa potrafiłaby zadawać pytanie czy rzekome niezmiennie prawidłowości nie są tylko konsekwencją żywego obowiązywania – w danym czasie – pewnych ideałów, pewnych wartości (im żywiej i spontaniczniej te obowiązują, tym mniej ktokolwiek sobie zdaje z nich i z tego sprawę).

Zresztą każdy z nas ma skłonność do traktowania jako naturalnych (przyrodzonych, wynikających z instynktu, fizjologii, anatomii), oczywistych jak wschody i zachody słońca, swych własnych sposobów poruszania się, ujmowania, dotykania, odżywiania, wydalania itp. Przeoczamy ich kulturowy charakter.

Ergonomia zawsze ryzykuje, że pozornie odkrywając fakty, będzie kanonizowała, poprzez ich naturalizację (ukazywanie jako rzekomych faktów naturalnych), pewne wartości! I tak, pozornie ustalając prawidłowości, którym

podlegają związki przedmiotów z ludzkim ciałem ergonomia kodyfikuje i absolutyzuje tylko te prawidłowości, które bynajmniej wcale nie wynikają z naturalnych własności przedmiotów i ludzkich ciał, lecz które są konsekwencją np. sposobu rozumienia ciała właściwego dla aktualnej kultury (której ergonomista jest członkiem).

Przykład: swego rodzaju idolem cywilizacji Zachodu jest pojęcie wygody. W szczególności wygodnie siedzieć znaczy dla człowieka Zachodu tyle, co móc do woli zmieniać pozycję (odciążając przy tym zmęczone partie mięśni itp.) Zapomina się przy tym, że sam ideał wygody ukształtował się historycznie i ma tylko względną, historyczną wartość. To z punktu widzenia tego ideału niezrozumiałą jest nawet klęcząca godzinami „dewotka”. Z tego punktu widzenia „między bajki” należy wsadzić opowieść o „asanach”, jogicznych pozycjach siedzących: przecież z definicji „asany” mają sprzyjać przekroczeniu kondycji ludzkiej, tzn. przekroczeniu uwarunkowań, jakim człowiek podlega ze strony natury, przyrody (nawet tej w sobie samym).

Początkowo asana [postawa jogiczna] jest niewygodna, a nawet nie do zniesienia. Jednakże przy pewnej wprawie wysiłek utrzymania ciała w niezmienniej pozycji staje się minimalny. ... „Pozycja stanie się doskonała, gdy wysiłek, aby ją utrzymać zniknie całkowicie w ten sposób, że ustaną wszelkie ruchy w ciele...” „Ten, kto praktykuje asanę, powinien stosować wysiłek polegający na stłumieniu naturalnych wysiłków cieleśnych. Inaczej postawa ascetyczna, o której tu mowa, nie będzie zrealizowana”⁶⁵

M. Eliade, 1972

Po prawdzie, na poziomie naturalnym (realnym) mamy do czynienia z „organizmem” (niem. *Körper*), na poziomie kulturowym (mentalnym, symbolicznym) mamy do czynienia z „ciałem” (niem. *Leib*). Wzornictwo zajmuje się m. in. relacjami przedmiot-ciało, natomiast ergonomia zajmuje się m. in. relacjami rzecz-organizm (przedmiotem jako rzeczą, a ciałem jako organizmem).

Przykłady powyższe, mam nadzieję, przybliżają nieco sens wprowadzonego powyżej odróżnienia „C”, zgodnie z którym wzornictwo ujmuje relacją człowiek-przedmiot na poziomie humanistycznym, kulturowym. Unikając już abstrakcyjnych rozróżnień, poniżej spróbuję jeszcze bardziej odwołać się do konkretności.

Prosty przykład: przedmiot z kamienia. Otóż ergonomia zajmuje się jego kamienistością „fizyczną”, „chemiczną” itd. (o tyle, o ile ta ma znaczenie dla oddziaływań przedmiotu np. z ręką). Wzornictwo zajmuje się kamienistością „fenomenalną” (zjawiskową, od fenomen, zjawisko), „sposstrzeżeniową”. Odróżnienie to stanie się zapewne nieco łatwiej uchwytnym, gdy przypomnimy sobie, że np. fizycznej twardości kamienia może towarzyszyć sposstrzeżeniowa miękkość (w spojrzeniu ta, a nie inna, faktura kamiennej powierzchni może wydawać się miękka, „łagodna” itp.).

Co jednak więcej, wzornictwo bierze tę sposstrzeżeniową, fenomenalną kamienistość wraz z jej symboliką, z jej kulturowo określonym (tu i wtedy) znaczeniem, a nawet tu dopiero kształtuje! W ujęciu wzornictwa nawet „naturalność” kamienia i przedmiotu nie oznacza tego, co w nim naturalne (fizyczne, chemiczne itd.) lecz raczej zakłada pewien ideał naturalności, pewne – kulturowo ukształtowane – pojęcie natury. A nawet, czasem, je zmienia. (Jak z naturalnością w ogóle, tak w szczególności również z kobiecością czy męskością, jeśli teraz z kolei przenieść te rozważania z przedmiotu na drugi człon relacji: człowieka.)

Mówiąc o poezji, ja, Jacques Maritain, nie mam na myśli jednej ze sztuk, lecz raczej bardziej ogólny proces (...) Słowo poezja odzwierciedla pewną wewnętrzną łączność pomiędzy istotą rzeczy a wewnętrzną istotą człowieka. Tak pojmowana poezja, to życie każdej sztuki i wszystkich sztuk.⁶⁶

J. Maritain

Inny, prymitywny przykład: perfumy. Konkretnie perfumy „Dune”, firmy „Christian Dior”. Ich projekt nie polegał na obmyśleniu „konstrukcji” (składu, formuły chemicznej), „technologii” (sposobu wytwarzania), czy „ergonomii” (oddziaływania na organizm). Polegał na „poezji”. Projekt „Dune” (tzn. „Wydma”) był poetyckim obrazem, ideą, zawierał się w formule „wspomnienie spaceru nad brzegiem oceanu, gdzie zapach kwiatów miesza się z zapachem gorącego piasku i rozpryskujących się fal”. Pierwotny projekt, wysunięty przez zespół „ideowy” Diora miał właśnie postać tej formuły. Dopiero potem był ukonkretniany przez „ludzi-nosy”.

(Nie musi to wcale oznaczać, że zadaniem designera jest konstruowanie „poetyckiej atmosfery” (zapachniało kiczem?!). Jeśli już taka poetyckość się

pojawia to niczym „akordy”, które – jak pisał Norwid – „ponad przedsięwzięty plan unoszą twórczość”.⁶⁷⁾

Perfumy. To prawda, ważnym jest to, w jaki sposób ich „chemia” oddziałuje na skórę, na zmysły czy system oddechowy. Czy pod tymi względami są obojętne czy nie. Na tym poziomie czuwa ergonomia. Ergonomia? A czy przecież – narzuca się pytanie – nie czuwają nad tym po prostu pewne specjalności fizjologii, psychologii czy medycyny? Czy tak zwana ergonomia – a lepiej: to co niektórzy chcą nazywać „ergonomią” – czy nie jest tylko pewną szczegółową fizjologią, psychologią czy medycyną – uszczegółowioną do pewnego obszaru zastosowań (np. grupy pewnych urządzeń technicznych, pewnych artefaktów)?

Perfumy. Oddziaływanie na skórę, układ oddechowy... to poziom ergonomii.

Poziom designu – a tam dopiero perfumy są tym czym są naprawdę, gdzie się spełniają – to pewna atmosfera czy aura skojarzeń, sugestii, uczuć. To przywołana konstelacja symboli i metafor. Gdzie nic nie jest już tym, czym (realnie) jest. To widzenie w świetle idei (wartości, wierzeń, tęsknot...). Świat *sub specie poieseos*.

Jak bowiem z perfumami, tak i nie inaczej z flakonem, strojem...

Jak perfumy, tak i pot, ciało. Nie inaczej codzienność, tak zwana „proza” życia. Nawet najbardziej prozaiczna, najprostsza z ludzkich prac podlega temu przemienieniu i podniesieniu. Nic nie jest już tylko tym, czym realnie jest. Na tym przemienieniu polega design.

Przypisy:

1. Emil Cioran, *Zły demiurg*, przeł. I. Kania, Oficyna Literacka, Kraków 1995, s. 66–67. / s. 5

2. Poppera krytyka sensowności pytań typu „co to jest” zasada się na odrzuceniu esencjalizmu, to znaczy poglądu, iż każda rzecz posiada swą istotę („esencję”), a więc coś rzeczy immanentnego, co określa jej tożsamość, sprawia, że jest ona właśnie tym czymś, a nie czymś innym, że pozostaje sobą. Czymś, co z kolei określa, jakie cechy rzecz przyjmie lub nie itd.

Być może stanowisko Poppera jest trafne w odniesieniu do rzeczy, do tworców naturalnych (przyrodniczych, i o tyle pytania typu „co to jest” nie mają znaczenia w przyrodoznawstwie). Nie jest jednak trafne w stosunku do obiektów kulturowych. Zresztą sam Popper godzi się na „quasi-esencjalizm” w odniesieniu do wytworów człowieka. Już najprostsze narzędzie, przyznaje Popper, posiada przecież pewien cel, składa się więc nie tylko z pewnych materiałów (jak stal, kamień czy drewno) lecz również stanowi o nim również pewien „design” (co w tym wypadku znaczy „projekt”). Cel, projekt jest *quasi*-istotą obiektu kulturowego. Szerzej w spór z Poppera krytyką pytań „co to jest” wdaję się w mej rozprawie *Z-wiednie. Ontologiczne podstawy sztuki projektowania*, Kraków 1993, s. 81–89. Po części podejmuję ten wątek również tutaj w części „Design a jego idea”. / s. 9

3 John Heskett, „Quality and New Technology”, w: *Strategies for Educating Designers in the Postindustrial Society*, ed. by Art Center College of Design, Pasadena, California, 1990, s. 70 D. Oczywiście określenia „fryzjer” czy „kwiaciarz” nie oddają angielskich określeń „hair designer” czy „floral designer”. / s. 13

4. Giovanni Moro, „Europeo”, 18.01.1995. W kwestii zapożyczeń językowych warte odnotowania jest stanowisko Claudé Lévi-Straussa. Píše on „... importujemy słowa angielskie, choć [czasem] istnieją słowa francuskie, o których po prostu zapomnieliśmy. (...) W innych przypadkach słowo francuskie nie

istnieje lub też trzeba je wynaturzyć, aby pasowało do czegoś, czego nie posiadaliśmy we Francji, a co zapożyczyliśmy. Przyjmujemy zatem termin obcy jako taki lub go sfrancuszczyamy. Język zawsze wzbogacał się w ten sposób. Język francuski pełen jest słów zapożyczonych...". (*Z bliska i z oddali*, przeł. K. Koczan, Opus, Łódź, 1994, s.148. / s. 14

5. Andrzej Pawłowski „Emancypacja kształtowania przemysłowego”, w: *Inicjacje*, IWP, Warszawa 1987, s. 29. / s. 14

6. To głosi „zasada idealizmu” kulturowego – piszę o tym szerzej w *Z-wiednie*, rozdz. „Definiowanie” s. 81–95. / s. 16

7. Władysław Tatarkiewicz, *Historia Estetyki*, t. III, Wrocław–Kraków 1967, s. 42; cytat z Albertiego tamże, s. 112. Por. przypis 56. / s. 19

8. Niżej, rozdział 12. „Design humanistyczny”. / s. 19

9. Zobacz: Tufan Orel, „The Technologies of Self-Fashioning: Beyond Universality and Variance of the Industrial Product”, w: „Design Issues”, Vol IV, 1–2, 1988, s. 40. / s. 19

10. Zobacz: Simon Jarvis, *The Penguin Dictionary of Design and Designers*, London 1984, s. 11 i n. / s. 19

11. Herbert Read, *Art and Industry. The Principles of Industrial Design*, MB, New York, 1961, s. 15: „By the form of work of art we mean simply its shape”. / s. 20

12. Monroe Beardsley, *Aesthetics; Problems in the Philosophy of Criticism*, Harcourt, Brace and Comp., New York 1958, s. 298, 267. / s. 20

13. Cytaty powyższe za: N. Pevsner, *Pionierzy współczesności*, przeł. J. Wiercińska, WAI F, Warszawa 1978, s. 15. / s. 21

14. H. Vienot, „Esthétique industrielle”, 1964, nr 69. / s. 21

15. S. Bayley, *Art and Industry*, 1982. / s. 21

16. J. A. Walker, *Design History and the History of Design*, Pluto Press, London 1989, s. XI. Podpowiadam, tytuł tej książki po polsku brzmi: „Historia designu a dzieje designu”. / s. 24

17. Umberto Eco, wywiad przeprowadzony przez „Franfurter Allgemeine Magazin”, 24 III 1995. / s. 25

18. Wbrew temu, co sugeruje I. Huml (w swym szkicu „Sztuka bez złotych ram” zamieszczonym w *ULAN. Polska Sztuka dekoracyjna*, Fundacja Danuta, red. A. Trusiewicz, Warszawa 1995) Wyspiański nie był orędownikiem sztuk dekoracyjnych. Samo pojęcie sztuki dekoracyjnej uważał za „nieistotne i niewłaściwe”. Przypomnę fragment wystąpienia Wyspiańskiego, jego wykładu inauguracyjnego na Akademii w Krakowie (skądinąd to na podstawie tych słów I. Huml dochodzi do wspomnianego wniosku!). Wyspiański mówił: „Obejmuję Katedrę Sztuki Dekoracyjnej, bo tak to określono i nazwano w Wiedniu, skąd otrzymałem nominację, lecz pojęcia takiego, jak sztuka dekoracyjna, w rzeczywistości nie ma, gdyż musiałaby być w takim razie sztuka niedekoracyjna lub mniej dekoracyjna; to są pojęcia nieistotne i niewłaściwe” (cytuje za W. Jastrzębowski, w: *Wojciech Jastrzębowski 1884–1963*, red. M. Wnuk, J. Kurzątkowski, Ossolineum, Wrocław–Warszawa–Kraków 1971, s. 91). / s. 29

19. Zdanie to przytaczał często A. Pawłowski. / s. 30

20. Platon, *Charmides*. Komentarz Gadamera: „...rozbudowuje się zinstytucjonalizowana forma kompetencji, która trzyma w pogotowiu eksperta, specjalistę jako wymówkę na własną niewiedzę, tym bardziej ukrywa się przed sobą ograniczenia takiej informacji i własną konieczność wydania decyzji”, (*Dziedzictwo Europy*, przeł. A. Przyłębski, Warszawa 1992, s. 92). / s. 30

21. R. Banham znany jest w Polsce jako autor książki *Rewolucja w architekturze* (Warszawa 1979, tytuł oryginału *Theory and Design in the First Machine Age*, Londyn 1960). / s. 39

22. Definicja przyjęta przez Kongres ICSID w Londynie, 1969. Definicja ta do dzisiaj uznawana (już bez wzmianki o autorze!) przez ICSID, np. w „ICSID

Education Guidelines, 1993” (gdzie przytoczona zostaje wraz z maksymą Erazma z Rotterdamu: „Każda definicja jest niebezpieczna”).

W Polsce definicja Maldonado znana jest od chwili jej powstania. „Importował” ją A. Pawłowski, założyciel Wydziału Form Przemysłowych krakowskiej ASP, zasiadał obok Maldonado w prezydium ICSID, Pawłowski jako wiceprzewodniczący, Maldonado jako przewodniczący.

Thomas Maldonado (ur. 1923 w Argentynie), architekt, kierował szkołą w Ulm (w RFN, uważaną za spadkobierczynię Bauhasu), potem wykładał na Harvardzie, w Princeton, w Bolonii, wreszcie osiadł w Mediolanie, gdzie wykłada na wydziale architektury. Opublikował m. in. *Beitrag zur Terminologie der Semiotik*, Ulm 1961; *Avanguardia e razionalita*, Turin 1970. *Disegno industriale: un riesame*, Milan 1986. / s. 40

23. E. Lucie-Smith, *A History of Industrial Design*, Phaidon-Oxford, 1983, s. 14-27. / s. 41

24. Po prawdzie, „wzornictwo przemysłowe” stanowiłoby autentyczną dziedzinę w znaczeniu wzornictwa „przemysłu”: np. środków produkcji przemysłowej, środowiska pracy przemysłowej itp. (choć niektórzy Anglicy wolą wtedy mówić o „heavy industrial design”). / s. 42

25. Jean de Noblet, Centrum Badań nad Kulturą Techniczną w Paryżu, *Le Point*, 15 V 1993. / s. 42

26. Hannah Arendt, *Między czasem minionym a przyszłym*, przeł. M. Godyń, W. Madej, ALETHEIA Warszawa 1994. s. 225. W ten sposób Arendt poddaje krytyce mentalność „banauzyjską” (czysto utylitarną), która zagraża sferze kultury. Czytamy tam również: „Jeśli się bowiem pozwoli, by zatriumfowała umysłowość, która powołała te rzeczy do istnienia, wówczas znów będą one oceniane według wzorca użyteczności i tym samym utracą swą wewnętrzną, niezależną jakość, a w końcu przerodzą się w zwykłe środki wiodące do celu”. / s. 43

27. Zob. Władysław Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć*, PWN, Warszawa 1975, s. 27, 92 / s. 44

28. Simon Jervis, *The Penguin Dictionary of Design*, „Preface”, 1984. / s. 45

29. Propozycję postawienia pytania, czy wzornictwo przemysłowe ma się do wzornictwa tak jak sztuka sakralna ma się do sztuki, zawdzięcza Stanisławowi Półtorakowi. Czy wzornictwo przemysłowe ma się do wzornictwa tak, jak malarstwo olejne do malarstwa? / s. 46

30. Herbert Read „*O pochodzeniu formy w sztuce*”, przeł. E. Życieńska, PIW, Warszawa 1973, / s. 105

31. Walter Gropius, fragment wystąpienia na forum brytyjskiego *Design and Industries Association*. (Cyt. za H. Read, *Art and Industry*, s. 43 Porównaj z przekładem J. Choroszuca, *Sztuka i przemysł*, s. 79.) Gropius mówił również: „Naszą zasadniczą myślą było również to, że design jako sztuka [*artistic design*; dosłownie „artystyczny design”, swobodniej można by oddać: „sztuki projektowe” (w przekładzie Choroszuca: projekt artystyczny)] nie jest kwestią bądź to intelektualną bądź to materialną, lecz po prostu jest integralną częścią samego życia. ... Zdążyliśmy do wzajemnego przeniknięcia się obu tych typów umysłowości; naszym celem było wyzwolenie twórczego artysty z jego pozaświatowości i włączenie go w codzienny świat rzeczywistości, a równocześnie naszym celem było poszerzenie i shumanizowanie surowej, nieomal zupełnie materialistycznej umysłowości człowieka interesu”. s. 118-119. / s. 48

32. Isaiah Berlin, „Nacjonalizm”, w: *ResPublica*, 6/1988, s. 146. / s. 49

33. Andrzej Pawłowski „W systemie przemysłowego optymalizowania rzeczywistości”, w: *Inicjacje*, s. 26. Czytamy tamże również: „Na system i jego elementy można skutecznie oddziaływać wtedy, gdy jest się elementem tego systemu. Jeżeli zaś znajdziemy się poza nim, w innym systemie, możliwość oddziaływania będzie znikoma. Wydaje mi się, że jest to istotne, ale nie dla wszystkich oczywiste”. To ogólne twierdzenie o możliwości zmiany systemu jedynie od wewnątrz nie tylko nie jest oczywiste, ale jest fałszywe. Najpewniej najczęściej jest akurat odwrotnie. W podtekście swego tekstu Pawłowski zdaje się jednak wyznaczać projektantowi rolę Wallenroda – a więc rolę spełnianą w imię czegoś spoza systemu. / s. 50

34. Sposób, w jaki badania rynkowe uwzględniają dzisiaj stronę przyszłego użytkownika stał się raczej wyszukiwaniem jego słabych stron, a rzekome służyć mu ich wykorzystywaniem. Co więcej, to badanie jest bezkrytyczne, i jako takie prowadzi do utwierdzenia „użytkowników” w tym czym i kim są. Natomiast odpowiedzialny projektant nie zadawała się wynikami badań potrzeb, zainteresowań, upodobań czy systemów wartości potencjalnych użytkowników (te dostarczają tylko informacji o tym, co jest) lecz zdobywa się na spór i ocenę, aby świadomie opowiedzieć się za tym, co być powinno. Próba zrzucenia z siebie odpowiedzialności, „umyciem rąk”, jest mniemanie projektanta, że wręcz nie może podejmować decyzji w kwestii tego, co być powinno. Tymczasem, gdy poprzestaje na tym, co jest (nawiasem: czy „obiektywnie” można to ustalić? czy sam sposób zapytywania nie jest podprowadzaniem w określonym kierunku?), jeśli nawet z tego nie zdaje sobie sprawy wówczas godzi się, że powinno być to, co jest, „jest” utożsamia z powinnością. A więc podejmuje decyzję w kwestii powinności. / s. 50

35. Cytaty te pochodzą z artykułów Pawłowskiego, kolejno: „O zawodzie projektanta przemysłowego”, „Emancypacja kształtowania przemysłowego”, „Wygląd czy struktura użytkowa”, w: *Inicjacje*, s. 31, 27, 44 / s. 53

36. Powyższe słowa piszę z ironią. Być może temu duchowi ulegną również muzea, i przestaną być magazynami zbiorów, ekspozycjami do oglądnięcia. Być może muzeum wyjdzie na ulicę, zmiesza się z życiem stając się rodzajem rozrywki dla tzw. człowieka z ulicy (tzn. kogoś kto właśnie był w kinie, domu towarowym itp). Już dzisiaj tzw. szeroka publiczność znajduje najwięcej serca dla muzealnego sklepu z reprodukcjami, kalendarzami czy albumami. Z muzeum wychodzi się dzisiaj z torbą pełną „pamiątek”. / s. 54

37. A. Pawłowski (1925–1986) studiował rzeźbę i architekturę wewnątrz. Od 1948 roku pracował na krakowskiej ASP, gdzie w roku 1960 był pierwszym dziekanem nowo powstałego Wydziału Form Przemysłowych, którego był założycielem i organizatorem. Od roku 1968 kierował Katedrą Metodyki Projektowania (przekształconą z Katedry Kształtowania Produktu i Komunikacji Wizualnej, a jeszcze wcześniej – Katedry Projektowania Form Przemysłowych). Współzałożyciel i wieloletni prezes Stowarzyszenia Projektantów Form Przemysłowych. W latach 1967–1969 był wiceprzewodniczącym,

a w latach 1969–1971 członkiem zarządu *International Council of Societies of Industrial Design*. Projektant wzornictwa. Zajmował się teorią i metodologią wzornictwa. Od lat siedemdziesiątych, kierując zespołami badawczymi, zajmował się ergonomią „pozycji siedzącej” (urządzenia i metody badania pozycji siedzącej, m.in. MOPS). Autor filmów o wzornictwie. Uprawiał malarstwo, rzeźbę, fotografię oraz wystawiennictwo (ważniejsze dzieła, cykle: „Kineformy”, „Omamy”, „Genezis”, „Formy naturalnie ukształtowane”, „Manekiny”, „Sarkofagi”, „Epitafia”). / s. 56

38. Każde pytanie poszerza zakres uwagi, niektóre sięgają nawet poza krąg tego, co widać, tego, co znane: Gdzie (nie-)ingerować? Na czym zaważy, na co wpłynie moja decyzja? Na co nie powinna wpływać? Czy jest coś, z czego nawet nie zdaję sobie sprawy? Co jeszcze powinienem wiedzieć? O czym nie zapomnieć? Co powinienem uwzględnić? Co powinienem pozostawić swemu losowi? itd. / s. 56

39. Cytaty za: Andrzej Pawłowski, *Inicjacje. O sztuce, projektowaniu i kształceniu projektantów*, opracowanie i wybór Janusz Krupiński [i Maciej Pawłowski], IWP, Warszawa 1987. / s. 56

40. Niewątpliwie cytowane przez Pawłowskiego słowa Marksa – „człowiek może postępować tylko tak, jak postępuje przyroda, to znaczy zmieniać tylko formę materii” [I s. 6] – stoją w sprzeczności z powyższym stanowiskiem, które nie pozwala utożsamiać kultury z cywilizacją. Wysoce rozwinięte cywilizacje mogą być zarazem miejscami kulturowego upadku człowieka.

Centralna myśl Marksa, iż historię ludzkości należy pojmować jako dzieje rosnącej kontroli sprawowanej przez ludzi nad naturą, i ukryty w niej postulat kontrolowania wszystkiego, wydają się niezbyt łatwo uzgadniałne z ideą Pawłowskiego: „formy naturalnie ukształtowanej”. Pod tym względem marksiścią jest G. Dorfler, gdy w tym duchu określa architekturę i wzornictwo jako „najoczywistsze i wszechobecne przykłady panowania człowieka nad naturą” (*Człowiek wielokrotniony*, przeł. J. Tekiel, I. Wojnar, PIW, Warszawa 1973, s. 273).

Czy Pawłowski uległ marksizmowi? Pomijam fakt, iż wtrącał do swych tekstów cytaty dobrze widziane nawet w Moskwie (choćby dla celów wystąpienia tamże na konferencji ICSID). Niewątpliwie, znajdziemy u niego język marksistowski, ale pamiętać trzeba, że całe pokolenia intelektualistów

w Polsce właśnie w tym języku wyrażały swe zaangażowanie „społeczne”, a w gruncie rzeczy moralne. Pytanie natomiast brzmi, czy można przejąć język nie przejmując idei czy ideologii? Język nie wydaje się być tylko środkiem wyrazu neutralnym i zewnętrznym wobec treści, które przenosi. / s. 59

41. Pretensja do ocalenia kultury („zbawienia człowieka”) przez design nie jest wcale czymś odosobnionym. Wprost przeciwnie. Z tego ducha (w którym w jedno splata się naiwna wiara i pycha) wyrasta typowa i szeroko znana formuła P. Sparke: „Design to po prostu [! – J.K.] twórczy akt, który determinuje naturę, wygląd i społeczną funkcję przedmiotów użytkowych” (*Introduction to Design and Culture in the Twentieth Century*, Harper and Row, New York, 1986, s. 205). W ten sposób na gruncie teorii designu wyraża się panujący dziś ideał Mocy Twórczej. To uzurpacja, iż we władzy myśli człowieka leży zdolność określania-stwarzania kultury, istoty przedmiotów czy samego człowieka (w szczególności samego siebie). Tymczasem za każdym projektem, jaki kreśli czy podejmuje człowiek stoją, w ukryciu przed nim samym, preprojekty, z których ten wypływa (tj. idee, wartości, zasady czy wierzenia, których mocą projektant widzi „myśli”, którymi myśli, a o których nawet nie myśli, których prawdziwość bezwiednie zakłada). Wszelkie próby spojrzenia tam „wstecz” są nieuchronnie cząstkowe, skrajnie fragmentaryczne. To promień rzucony w mrok nieskończonego „tła” świadomości. Gdy „wykładnia humanistyczna” przedmiotu próbuje tam się odwołać, to nie w tym celu, aby cokolwiek z tego określać czy projektować, lecz po to, aby na tym tle lepiej rozumieć „przedmiot” i życie, do którego on należy. / s. 59

42. Zob. Janusz Krupiński: „Metoda kroku wstecz”, w: „Projekt”, nr 4, 1987, s. 39–42; „Cztery idee filozofii projektowania. Czytając Andrzeja Pawłowskiego”, w: „Symposium IDEA '89”, w: „Wiadomości IWP”, 1990, Suplement, s. 2–7; rozdz. „Refleksja” w: *Z-wiednie*, Kraków 1993, s. 96–103. / s. 59

43. Wielu „czytelników” *Inicjacji* zna tylko to stanowisko Pawłowskiego – być może dlatego, że tylko tam posłużył się ilustracją, a mianowicie obrazem szafki, w której większość szuflad pozostaje zamknięta. / s. 60

44. Historyk idei zwróci oczywiście uwagę, że mówiąc o „twórczym odbiorcy” Pawłowski nie jest autorem tej idei. Jeśli jest ona pewną nowością na gruncie designu, to na gruncie sztuki mówił o niej już co najmniej M. Duchamp („Dzieło

sztuki jest wytworem dwu biegunów, artysty i odbiorcy”, „Patrzący są tymi, którzy tworzą obraz”). Natomiast w myśli społecznej idea taka związana jest z nazwiskiem Fouriera, który opowiadał się za umożliwieniem „twórczego, swobodnego rozwoju wszystkich ludzkich potrzeb, zdolności i inklinacji”. Jak dodaje I. Berlin wiele z przepowiedni Fouriera „stało się dziś częścią wiedzy potocznej” („Nacjonalizm”, w: „ResPublica” 6/1988, s. 146). / s. 62

45. Por. Janusz Krupiński, *Z-wiednie*, Kraków 1993: w szczególności rozdział „Działanie”, s. 143 i n. / s. 65

46. Dramaturgiczną koncepcję designu znajduję w słowach E. Sottasa (grupa „Memphis”): „Zadaniem designu nigdy nie było nic innego, jak zaprojektowanie sceny dla życia ludzi”. / s. 65

47. Janusz Krupiński, „Pojęcia wzornictwa przemysłowego”, praca absolutoryjna wykonana pod opieką prof. A. Pawłowskiego w Katedrze Metodyki Projektowania WFP ASP w Krakowie, 1980 [maszynopis], s. 6, 7, 8–11, 15. „Pojęcia...” – wraz z Profesorem, który dalece utożsamiał się z tą koncepcją – prezentowałem wielokrotnie w środowiskach krakowskich i warszawskich. / s. 75

48. Por. *Z-wiednie*, „Relacja antropiczna” s. 130–154. / s. 75

49. Mircea Eliade, *Historia wierzeń i idei religijnych*, przeł. S. Tokarski, PAX, Warszawa 1988, s. 6–7. / s. 79

50. Rainer Maria Rilke „Briefe aus Muzot” B.N. 1925 (przeł. K. Wolicki, cyt. za M. Heideggerem) / s. 79

51. Rozróżnienie rzeczy i przedmiotu jest niezbędne dla uniknięcia sprzeczności takich jak ta, w którą brnie Ortega: „Wszystkie rzeczy, jakiegokolwiek by były, są tylko zwykłymi interpretacjami, które człowiek próbuje narzucić temu, co na swej drodze spotyka. Człowiek nie spotyka rzeczy, on je dopiero ustanawia lub zakłada” (J. Ortega y Gasset, „Dzieje jako system”, w: *Po co wracamy do filozofii* przeł. A. Jancewicz, Spacja, Warszawa 1992, s. 189). To, co leży na drodze człowieka jest tylko rzeczą... – jej narzuca swe interpretacje, owocem czego jest przedmiot.

Pisał F. Nietzsche: „Opinia, miano, pozór, uchodzenie za coś, obiegowa miara i waga ... będąca w początku najczęściej błędem i dowolnością, narzuconą na rzecz, jak suknia zupełnie obca jej istocie a nawet skórze – stopniowo, przez wiarę w to i dalszy jej wzrost z pokolenia w pokolenie, przyrasta do rzeczy i wrasta w nią i staje się samemu jej ciałem; początkowy pozór staje się w końcu prawie zawsze istotą i działa jak istota. ... Wystarczy stworzyć nowe miana i oceny i prawdopodobieństwa, by na długi ciąg trwania nowe stworzyć >>rzeczy<<” (*Wiedza radosna*, przeł. L. Staff, NJM, s. 96–97). Przedmioty to owe >>rzeczy<< Nietzschego (rzeczy w cudzysłowie). Mają obrazowy byt, podobnie jak owa „suknia”. / s. 82

52. Por. me *Z-wiednie*, rozdz. „Relacja ściśle antropiczna”, s. 132–135, „Użycie”, s. 151–155. Dzisiaj znajduję kolejne piękne sformułowanie powyższej myśli, a mianowicie u Martina Bubera (*Ja i Ty. Wybór pism filozoficznych*, przeł. J. Doktor, PAX, Warszawa 1992, szczególnie s. 131–133 gdzie omawiany jest problem ornamentu). Lektura książki Bubera niesie też następującą sugestię: Być może człowiek nie musi być li tylko podmiotem, to znaczy kimś przedmiotowo ujmującym obecność czegoś. Jeśli jednak nawet to porzucenie pozycji podmiotu (wcale nie tożsame z tzw. utratą podmiotowości) możliwe jest od strony człowieka obcującego z czymś (mam tu na myśli np. kontemplację), to czy w ogóle możliwe jest to od strony projektanta, skoro ten próbuje określać, a wszelkie określanie jest uprzedmiotawiające? / s. 84

53. Claude Lévi-Strauss nauczył się tego od historii (*Z bliska i z oddali*, przeł. K. Koczan, Opus, Łódź 1994, s.148). / s. 88

54. Hannah Arendt, *Human Condition*, s. 183, 186, 192, *The Life of Mind*, tom I, s. 29, 34, 36.

55. H.–G. Gadamer: „w jednym i tym samym procesie wydobywamy niejako obraz z rzeczy i go w rzecz mocą wyobraźni wnosimy” (*Aktualność piękna*, przeł. K. Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 1993, s. 23). Gadamer odwołuje się również do znanego z języka mistyki terminu „Anbild” – zbitki z dwuznacznego wyrażenia „Anblick des Bildes”. Znaczący ono zarówno tyle, co „wejrzenie w obraz”, jak i zarazem „patrzenie obrazu”. / s. 89

56. Rollo May, *Odwaga tworzenia*, przeł. E. i T. Hornowscy, DW Rebis, Poznań, 1994, s. 117, 118. Nic innego nie mówiło renesansowe pojęcie „disegno”. / s. 89

57. Carl Gustaw Jung, „Duch i życie”, w: *Rebis*, przeł. J. Prokopiuk, PWN, Warszawa 1989, s. 229. / s. 90

58. H.–G. Gadamer, *Aktualność piękna*, s. 60. / s. 90

59. Statut Międzynarodowego Stowarzyszenia Ergonomicznego. / s. 97

60. Statut Polskiego Stowarzyszenia Ergonomicznego. / s. 97

61. „Ergonomia jako nauka empiryczna”, w: „Ergonomia”. Kraków, tom 1, nr 1, 1978, s. 50. / s. 97

62. E. Grandjean, *Ergonomia mieszkania*, PWN, Warszawa 1978. / s. 98

63. Fragmenty te pochodzą z artykułów Pawłowskiego „O projektowaniu czyli przyszłości”, „Koncepcje wzornictwa przemysłowego”, *Inicjacje*, s. 19, 40. / s. 100

64. Wzornictwo, w przeciwieństwie do ergonomii, pracuje powyżej „progu humanistycznego”, tzn. ma charakter „duchowy”, „kulturowy” – sięga sfery sensów, znaczeń, celów czy wartości, tam znajduje swój żywioł, odkrywa, tworzy, wybiera. Nawet jeśli ktoś stał się tylko „żywą maszyną” (jak to się dzieje zazwyczaj przy taśmie produkcyjnej) tym niemniej to jego położenie jest poniżeniem w stosunku do poziomu nazwanego tu humanistycznym. Ergonomia nie jest nauką humanistyczną w ścisłym tego słowa znaczeniu, tj. *Geisteswissenschaft*, nauki o „duchu” (*Geist*, język angielski próbuje oddać to niemieckie słowo jako *mind*, umysł – gwoli ścisłości Niemcy wyróżniają również *humanistische Wissenschaften*, tzn. nauki o człowieku, zajmujące się człowiekiem).

Oczywiście, humanistyczny charakter nauk humanistycznych nie polega na tym, że przyświeca im „humanitarna” intencja uczynienia otoczenia człowieka bardziej znośnym („ludzkim”). Przeciwnie, jeśli ergonomia ma

pełnić rolę praktyczną, pozwalając na formułowanie prognoz i dyrektyw, tym samym ergonomia staje w szeregach nauka nie-humanistycznych, musi się wzorować na naukach przyrodniczych. Tymczasem nauki humanistyczne nie mają znaczenia praktycznego, nie pozwalają przewidywać, nie są potencjalną techniką. To dlatego tzw. „naukom humanistycznym” często w ogóle odmawia się prawa do miana nauki we właściwym znaczeniu tego słowa (angielskie słowo *sciences* nie obejmuje „nauk humanistycznych”). / s. 103

65. Mircea Eliade, *Joga. Nieśmiertelność i wolność*, przeł. B. Baranowski, PWN, Warszawa 1997, s. 68. / s. 104

66. Jerzy Sołtan cytował J. Maritain (dodając przy tym: „jednego z moich ulubionych filozofów”) podczas wystąpienia z okazji otrzymania tytułu Doktora Honoris Causa na Uniwersytecie Laval w Quebecu, 16 VI 1996 roku (za „Architektura”, 1/98, W moim przekładzie z przekładu tamże drukowanego – ten ostatni był na tyle surowy i niewygladzony, że nie skrywając tej nieudolności pozwalał przedrzeć się do sensu oryginału). / s. 105

67. C.K. Norwid, „Obywatel Gustaw Courbet”. Czytamy tam: „Ktokolwiek albowiem zna głębie sztuki, ten wie, iż rzeczywiście pewna nieokreślona proporcja absolutnej intuicji spóldziła z wykonalną artysty twórczością, ... pracująca myśl uzupełnia się akordami, które ponad przedsięwzięty plan unoszą twórczość i bez wyraźnej woli mistrza w dzieło jego zachodzą” (PWb, tom IV, PIW, Warszawa 1980, s. 335). / s. 106

applied arts

applied ergonomics

artistic design

arts of design

architecture

architectural design

conceptual design

environment design

fashion design

furniture design

graphic design

hard-ware design

industrial design

industrial product design

interior design

landscape architecture

packaging design

product design

soft-ware design

styling

visual communication design

virtual product design

2D design

3D design