

Co to jest design?

Sens pytania, znaczenie odpowiedzi

Jaki sens ma pytanie i zapytywanie w ogóle, nawet mimo niemożliwości znalezienia odpowiedzi, mimo braku definitywnej odpowiedzi? Jakie znaczenie mają odpowiedzi na dane pytanie dla dziedziny, której ono dotyczy – tu leży główny ciężar sprawy.

JANUSZ KRUPIŃSKI

W punkcie wyjścia stawiam „metapytanie” o sens pytania: „Co to jest design?”¹. Konsekwentnie dalej o to, na czym ma polegać odpowiedź. Kiedy to próba odpowiedzi, ta czy inna, rzeczywiście odpowiada temu pytaniu, podejmuje je w istocie, trafia w jego sens². Dalej: jakie znaczenie, jaką wagę ma ona – odpowiedź – dla designu: dla teorii, historii i krytyki designu, dla kształtowania się tożsamości designerów, dla kształcenia designerów³, w edukacji, dla sposobu projektowania przez designerów, a wreszcie dla tego, co projektują. Wreszcie? Przede wszystkim: jakie konsekwencje ma ona dla „praktyki” samego życia – w życiu człowieka, dla człowieka i jego świata, dla kultury i w kulturze... „Przede wszystkim”, gdyż to cel jest pierwszy! Czyż pojęcie designu nie wyznacza go?

Świadomość metodologiczna, samoświadomość, w tym samokrytycyzm, wydają się elementarnymi cnotami mistrza, nauczyciela, profesora w zakresie designu – jeśli nawet nie byłyby cnotą designera, projektanta praktyka⁴.

Prowadząc rozważania, warto odwołać się do przykładów. Tutaj sięgam do odpowiedzi udzielanych przez profesorów Wydziału Form Przemysłowych krakowskiej ASP. Do ich odpowiedzi na pytanie:

„Co to jest design?”⁵. Ściśle słowa ich biorąc, stwierdzić jednak trzeba, że wcale nie są odpowiedziami na to pytanie. To raczej luźne wypowiedzi sprowokowane tym pytaniem. Nawet te formułowane jako definicje faktycznie nimi nie są.

Wielu profesorów przyznaje, że to pytanie ma charakter podstawowy, jednak go nie podejmują. Znamienna jest wypowiedź: „Pytanie oczywiście jest zasadne i powinniśmy (my projektanci) sobie próbować na nie odpowiedzieć, bo jest bezsprzecznie ważne” (JN). Autor ten stwierdza zarazem: „gdybym miał w tej chwili, po latach, jeszcze raz odpowiedzieć, tak *a vista*, na tamte pytania [kto to jest projektant, co to jest projektowanie, co charakteryzuje projektanta], to w tym momencie nie jestem na to przygotowany” (JN).

Uwaga: słowo „projektowanie” bywa traktowane jako synonim designu, jakkolwiek nie wszelkie projektowanie jest designem, a zasadniczo design nie jest projektowaniem, nawet nie tym, co projektowane, lecz szczególnym aspektem przedmiotów (skądinąd pod tym względem są, mogą być projektowane).

Szczególnym aspektem? Jakim? Tu tkwi sedno problemu. Jemu poniżej poświęcam część *Moja re-konstrukcja pojęcia designu*.

Zadziwia myśl, iż czym innym jest design, jakim zajmuje się na uczelni studentów, *design* uprawiany w szkole, a czym innym design w praktyce, jako zawód: „Dla mnie, jako pedagoga, design związany z aktywnością dydaktyczną jest czymś innym niż design, z którym się stykam jako profesjonalista, który też ten zawód uprawia” (AM). Zadziwia również sugestia zawarta w tych słowach, że designer styka się z designem. Słowa te dopraszają się wyjaśnienia



Teorie designu a jego pojęcie

W kompetencji teorii designu nie leży podjęcie tego pytania – one zakładają tę czy inną odpowiedź na nie. Ekonomiczna, marketingowa, neurobiologiczna, ergonomiczna, psychologiczna, socjologiczna bądź to semiotyczna teoria designu (ekonomia, ergonomia, psychologia, socjologia, semiotyka designu itd.) kieruje się jakimś pojęciem designu – jednak go nie definiuje. Jeśli jednak teorie te wychodzą poza swe kompetencje, rozwijane są w tym przekonaniu, że to właśnie z ich punktu widzenia uchwycona zostaje istota designu, że to one posiadają do niego klucz, że to one trafiają w jego sedno – wówczas absolutyzują właściwy sobie aspekt. Designerzy gotowi uwierzyć takim ujęciom sami w zaślepieniu kreślą jednowymiarowe projekty. Żywym przykładem rola wiązana z ergonomią.

Także zadaniem filozoficznej teorii designu nie jest postawienie odpowiedzi. „Filozofia”, która to czyni, jest w gruncie rzeczy światooglądem, ideologią, dogmatem.

Filozoficzna filozofia zajmuje się statusem pytań tego rodzaju, a zarazem statusem odpowiedzi.

Filozofia designu poddaje krytyce odpowiedzi na to pytanie o design, „co to jest?”. Poddaje krytyce również te, które sama **re-konstruuje** z pamięcią o doświadczeniach „zwykłego” człowieka, „użytkownika” designu. W tej praktyce życia, tam, gdzie użyć, przeżyć, pożyć, zażyć, wyżyć, tam staje się design. To przecież właśnie życie człowieka stanowi rzeczywistą praktykę designu (designerzy zapatrzeni w siebie, mówiąc o praktyce, myślą o swojej robocie).

Filozoficzna krytyka pojęć, krytyka definicji spełnia się, odsłaniając ich założenia i konsekwencje.

Przed wszystkim wskazując na wpisane w nie wyobrażenie natury człowieka i sensu życia, wartości oraz ich hierarchii...⁶ Odsłania i dyskutuje wpisany w nie projekt człowieka oraz projekt życia⁷.

Teza to dalece trafna: „Teoretyzowanie na gruncie filozofii designu też zdaje się nie przynosić ostatecznej definicji” (AM-S). Nietrafna, chybia, gdyż to nie jest zadaniem filozofii. Ostatecznych rozwiązań filozofia nie zna, jakkolwiek pyta o to, co ostateczne.

Postawienie problemu

Pytania brzmią: Czy można zajmować się designem, ignorując pytanie o to, czym jest design? Zajmować, a w szczególności nauczając, kształcąc, wychowując, propagując, recenzując, poddając krytyce? Czyńć to w sposób bezrefleksyjny, czyli nie żyjąc pytaniami o sam design, a przede wszystkim nie żyjąc właśnie tym dla designu pytaniem pierwszym: „co to jest... design?”. Bez odpowiedzi na nie? Bez idei designu? Bez sporu o istotę designu?

Czy te pytania nie będą retoryczne z punktu widzenia intuicjonizmu? Nie będą, gdyż konsekwentni intuicjoniści o nic nie pytają, nie znają pytań.

Ze swej natury intuicjoniści nie mają i nie znają problemu, który tu podejmują.

Intuicje

Niewątpliwie designem można się zajmować w intuicyjny sposób, czy to projektując, czy to ucząc. „Kształcąc”? W przeciwieństwie do przygotowania zawodowego **kształcenie** nie może być naiwne i bezrefleksyjne. Podobnie twórczość, w przeciwieństwie do pracy zawodowej. Jeśli nawet poczucie

oczywistości, poczucie prostoty i typowości nasz świat nagradza laurami. Jemu jest ono właściwe.

Optymizm naiwności przenika te słowa: „Rozwiązuję konkretne zadania i mam jakiś zasób wiedzy teoretycznej... i to mi wystarcza. Przynajmniej do tych zadań, które mnie się zdarzają. Być może są one bardzo proste albo bardzo typowe, ale tak jest” (AM-S).

Zauważmy – aby ktoś funkcjonował w danym polu, w danym kręgu kulturowym, by kręcić w nim i kręcić się w nim, wystarczają mu intuicje, z których krąg ten został wytyczony. Jakkolwiek wówczas niepostrzeżenie dla siebie samego absolutyzuje mentalność wpisaną w te intuicje. Nieświadomie zamyka się w tym kręgu – krąg zamyka jego⁸.

Waga pytania „Co to jest...?”

Jeśli nawet pada fundamentalne pytanie, człowiek naiwny ma odpowiedź na nie za oczywistą.

Im bardziej jesteś daleki od podejmowania takiego pytania, im bardziej jest ci obca postawa pytająca, im bardziej pyszny i kontent z siebie i sobą jesteś, tym bardziej...

Słyszając takie pytanie, można ignorować jego pytającą naturę, można nie zdawać sobie sprawy z tego, że problematyzuje, że stawia ono pod znakiem zapytania to, do czego się odnosi. Innymi słowy: słyszając takie pytanie, można w gruncie rzeczy ignorować je jako pytanie. Ignorować, czy to z samozadowolenia i pychy, jakie daje komuś osobisty sukces w polu, w dziedzinie, do której ono się odnosi, czy to z lęku przed jego przytłaczającą wagą, czy to w zarożumiałości, jaką daje poczucie samozrozumiałości, oczywistości...



Terminologia

Co to jest design? Pierwsze słowa jednej z odpowiedzi brzmią: „Wieloznaczne zapożyczenie z języka angielskiego. Ostatnio możemy mówić wręcz o modzie na stosowanie tego terminu” (ML). Odpowiedź równie trafna jak ta – na pytanie, co to jest komputer – brzmiąca: „To zapożyczenie z języka angielskiego”.

Dlaczego jednak myśl o zapożyczeniu wydaje się trafna? To nie Polacy wymyślili design. Zrodził się i wzrasta w kręgu kultury angielskojęzycznej, kultury od czasu industrializacji do dzisiaj najżywoźniejszej (komputer, Internet, *smartphone* bądź МТВ). To właśnie słowo „design”, a nie inne, stało się nazwą nowej dziedziny. Pamiętać trzeba, że słowa to nie „tylko słowa”, to nie tylko terminy. Przenoszą w sobie pojęcia, znaczenia, odniesienia. Kto ich używa, bezwiednie nimi myśli, w ich świetle widzi, rozróżnia, pojmuje. Na ich miarę ma ideały.

Głębsze rozwinięcie tego wątku, kwestii terminologicznych zajęłoby wiele miejsca, wiele stron. Tutaj przypomnę tylko pokrótce, jak ze słowami, z nazewnictwem borykano się na krakowskim wydziale, Wydziale Form Przemysłowych.

Skąd ta nazwa? Osobom spoza krakowskiej ASP, postronnym należy się wyjaśnienie. Wydział został założony 50 lat temu. Założyciele wydziału zrezygnowali z określenia „wzornictwo przemysłowe”. Ich wybór po pierwsze podyktowany był faktem, że słowo „wzornictwo” niesie ze sobą skojarzenia z wzorem czy wzorkiem. A przecież zdobnictwo, ornamentyka czy stylizacja, podobnie jak formalizm czy gra, igraszka form, były czymś zupełnie obcym ich wyobrażeniu dziedziny, o której myśleli. Dlaczego jednak słowo „forma” pojawia się w nazwie wydziału? Otóż w Polsce powojennej, w Galicji, niegdyś przynależnej do cesarstwa Austro-Węgier, najszerszej znanym językiem obcym był język niemiecki. Jeszcze do lat 80. ubiegłego wieku Niemcy, podobnie jak wielu Polaków do dzisiaj, unikali „obcych słów”. Jakkolwiek w to nowe pole wkroczyli za przykładem angielskim (na początku XX w. K. Muthesius był wywiadowcą niemieckim w Wielkiej Brytanii, śledząc *design*). Niemcy mówili o *industrielle Formgestaltung*, o kształtowaniu form przemysłowych. Stąd „formy przemysłowe” (nie dziwny się z kolei, że postronni sądzą, iż wydział zajmuje się opracowywaniem np. form odlewniczych).

Świadomość metodologiczna, samoświadomość, w tym samokrytycyzm, wydają się elementarnymi cnotami mistrza.

Dzisiaj w Polsce powszechnie przyjmuje się słowo „dizajn”. W tej pisowni pojawia się np. w języku reklam. Pisownia „dizajn” idzie tym samym tropem co „komputer” czy „interfejs”. Pryncypialni zwolennicy tego tropu jeżdżą najpewniej na „tikend”, protestują, nie widząc na butelce napisu „orendź”.

Użycie słowa „projektowanie” w miejsce „design” błędne jest już to dlatego, że nie wszelkie projektowanie to design.

Zawężenie w postaci „projektowanie wzornicze” (ML) ma i tę wadę, że nie odda różnic zrodzonych w kręgu kultury języka angielskiego. „Wzornicze projektowanie graficzne” (*graphic design*), „wzornicze projektowanie architektury” (*architectural design*), „wzornicze projektowanie wnętrz” (*interior design*), „wzornicze projektowanie 2D” (2D design)...? O nie, „2D” to także anglicyzm. Powinno być „wzornicze projektowanie dwuwymiarowe”?

„To proste pytanie”

Proszę sobie wyobrazić ton wypowiedzi tych zdań: „To proste pytanie. Design to pewny sposób na podniesienie jakości życia” (MD). „To proste pytanie”, czyli: nad czym się tu zastanawiać. Odpowiedź jest jasna, a kwestia banalną.

Same pytania typu „Co to jest X?” nie są proste, jeśli pamiętać, że wiąże się z nimi problem definicji.

Jaka jest budowa definicji, jakie są rodzaje definicji, kryteria ich poprawności? Bardziej podstawową jest ta kwestia: czym w ogóle jest definicja. Jeszcze bardziej fundamentalne zagadnienie, a to już z zakresu ontologii, wiąże się z pytaniem o to, czy cokolwiek posiada coś takiego, jak jego istota. Toteż wtórnie wobec tego ontologicznego rozstrzygnięcia wedle jednej koncepcji definicja stanowi opis, określenie istoty (*esencji*) definiowanej rzeczy. Wedle drugiej koncepcji definicja to tylko propozycja terminologiczna, umowa, by dany opis rzeczy (rzeczy,

a nie istoty rzeczy, gdyż rzeczy nie mają istoty), opis składający się z kilku, co najmniej dwu słów, zastępować jednym terminem. Opis zostaje zastąpiony nazwą (*nomina*). Tylko z praktycznego powodu nazwa ta nie jest dobierana zupełnie arbitralnie, chodzi o to, by nie prowadziła do nieporozumień ze względu na skojarzenia jakie posiada w obrębie zastanego języka.

Wracam do zdania: „Design to pewny sposób na podniesienie jakości życia” (MD).

Podmiana słowa „pewny” na „pewien” nie uratuje tej definicji. Czytam jednak ją „jak stoi”.

Pierwsza możliwość: jeśli definicja ta posiadałaby charakter propozycji terminologicznej, by „pewny sposób na podniesienie jakości życia” nazywać designem pozostałaby niedyskutowalną. Każdy termin można używać w dowolnym znaczeniu – oby umowa była czytelna i stosowana konsekwentnie. Wobec takiej propozycji terminologicznej wątpliwość może budzić może co najwyżej rozróżnienie i wyróżnienie, jakie ona wprowadza w świecie.

Cytowane zdanie nie służy wprowadzeniu nowej konwencji terminologicznej, lecz chodzi w nim o design (ma mówić o designie).

Design narzędzi tortur, narzędzi do zabijania, narzędzi aborcyjnych – kiedy to jest pewnym sposobem podniesienia jakości życia, czyjego? Czyją jakość życia podnosi design krzesła elektrycznego, design osłony nerek nakładanej na pas biczowanego człowieka?

Jaki sposób podniesienia jakości życia może być pewny, skoro niepewna pozostaje odpowiedź na pytanie o samą jakość życia? Czy nawet klasyczne przykłady designu – w szczególności obiektów stanowiących dumę designu – swoim pojawieniem nie korygują sposobu w jaki pojmowana, odczuwana jest jakość? Są tylko środkami do realizacji uprzednio ustalonych, określonych celów? Przeciwnie, uczestniczą w procesie przemian, „redefinicji” tych celów.

Oby designer sam nie był ofiarą takich tendencji, przemian, w toku których życie osiągnęło „nową jakość”. Jeśli nawet współ-inicjował te procesy, nawet jeśli uczestnicząc w nich odniósł sukces, to mimo wszystko, oby potrafił zdobyć się na ocenę, by dopuszczał tę możliwość, iż owa nowa jakość jest tylko upadkiem człowieka.

Czy design może w ogóle wnieść coś istotnego do tej sfery, w której realizuje się najwyższa „jakość” człowieczeństwa?

Czy kultury, w których w ogóle nie doszło do wyodrębnienia takiej dziedziny i specjalności jak design (przemysł, technika inżynierska itp.) z gruntu nie znają jakości życia?

Zbyt ogólne ujęcia

„Design to pewny sposób na podniesienie jakości życia”. Z pewnością nie jest to definicja sprawozdawcza, to znaczy zdająca sprawę z tego, co w danym języku nazywa się designem¹⁰. Dlaczego nie? Co najmniej dlatego, że jest zbyt szeroka (jakkolwiek trudno ją „ocalić” nawet jako definicję regulującą, a mianowicie regulującą zakres dotychczas przyjętego pojęcia).

Czy rzeczywiście uznać za design należy to wszystko, co stanowi „pewny sposób na podniesienie jakości życia”? „Pewny”, niezawodny? Nie pewien, ale pewny? Bez cienia ryzyka?

Czy każdy „sposób na podniesienie jakości życia” jest designem? Czyżby design obejmował np. środki farmakologiczne, ćwiczenia gimnastyczne, techniki medytacyjne, szkoły (samo)umartwiania się?

Podobną, również zbyt ogólną, a zarazem zbyt wąską, a nie dotyczącą natury, specyfiki designu jest ta „definicja”: „Design to dosyć specyficzna działalność na pograniczu różnych dziedzin, która ma na celu poprawę życia ludzi, konsumentów. To wszystko” (SM). Z perspektywy tak pojętego designu człowiek jest konsumentem. Albo: design nie odnosi się do tych przedmiotów, których rola nie jest związana z konsumpcją. Tymczasem wydaje się, że design określa relacje pomiędzy przedmiotem a wszystkimi ludźmi, którzy wchodzi w relacje z nim na różnych etapach życia tego przedmiotu. W fazie produkcji (np. montaż), dystrybucji (np. transport, reklama), użytkowania



(np. konsumpcja), obsługi (np. naprawa), likwidacji (np. utylizacja)... W tych kolejnych fazach przedmiot w istocie jest kolejno produktem (czymś produkowanym), towarem (czymś sprzedawanym), narzędziem, środkiem (czymś w użyciu, użytowanym), śmieciem (czymś do wyrzucenia) lub zabytkiem, pamiątką...¹¹

Na pytanie o design jeszcze szerszy zakres kreślą inne odpowiedzi:

„Jest to po prostu dziedzina działalności człowieka, która prowadzi do rozwiązywania problemów i zaspokajania potrzeb. Tak to rozumiem” (EP). Wszelkie rozwiązywanie i zaspokajanie jest designem? Inne dziedziny nie prowadzą do tego? Zarazem ta „definicja” jest zbyt wąska. Potrzeby nie są ani czymś świętym, ani czymś ostatecznym (design nie może zostać sprowadzony do zaspokojenia potrzeb – do tej kwestii powrócę w związku ze zdaniem CF).

Design to „dostrzeżenie jakiegoś problemu i próba odpowiedzi na niego z zastosowaniem określonych metod, reguł” (AS). „Jest próbą twórczej odpowiedzi na zaobserwowane problemy” (AŚ). Czy inaczej jest w przypadku matematyki, fizyki, chemii, nauk wszelkich...? Nie mniej twórczy charakter ma samo dostrzeżenie problemu. Twórczy charakter ma ujawnienie wtórności problemu względem bardziej podstawowego, a także wykazanie pozornego charakteru problemu, rozpoznanie tego, że faktycznie jest on pseudo-problemem, wykazanie tego, że rzekoma obserwacja jest tylko złudzeniem. Oby designerzy zdobywali się na to w swojej dziedzinie.

Podobnie, czy jedynie design jest „aktywnością projektową, której efektem jest rozwiązanie zawierające wartość dodaną w postaci funkcjonalności oraz piękna” (AŚ)? Konstrukcje czysto inżynierskie mogą posiadać taką „wartość dodaną”, zwłaszcza w postaci piękna (to w ogóle nie leży ani w kompetencji inżynierii, ani jakiegokolwiek nauki, w której ta inżynieria miałaby oparcie). O ile piękno, o ile wszystkie wartości estetyczne (łącznie z brzydotą, szpetotą, szkaradnością) przedmiotów użytkowych zapewne pojawiają się w naddatku (zależnie od tego, jak realizują swą funkcję), to czy w ich przypadku „funkcjonalność” (spełnienie funkcji?) jest „wartością dodaną”, czy przeciwnie, wartością podstawową?

Żadne z przytoczonych powyżej określeń designu nie może być uznane chociażby nawet za jego *genus*

Filozofia designu poddaje krytyce odpowiedzi na to pytanie o design, „co to jest”? Poddaje krytyce również te, które sama re-konstruuje.

proximum, czyli rodzaj nadrzędny – nie charakteryzują dziedziny, której poddziedziną byłby design¹².

Normatywne pojęcia designu

Pamiętamy słowa: „to pewne podniesienie jakości życia”.

Czy rzeczywiście design to tylko dobry design? O designie będziemy mówić podobnie jak o pogodzie: „Dzisiaj jest pogoda”?

Wprost temu sposobowi myślenia daje upust ta wypowiedź: „Określenie «dobry design» w stosunku do produktu wydaje się bardziej pojemne aniżeli proste powiedzenie, że jest on «ładny», nowoczesny itd., implikuje bowiem, iż rzecz jest oceniana pozytywnie z uwagi na to, iż została dobrze wymyślona, dobrze zaprojektowana” (ML). Rzeczywiście „dobre”, „ładne”, „nowoczesne” nie są synonimami. „Dobry”, „pozytywnie”, „dobrze”. Jednak nie mamy tu do czynienia z wywodem typu „masło maślane”. Absurd tego wywodu niechaj ujawni jego parafraza: Określenie „dobre masło” implikuje, że jest ono oceniane pozytywnie z uwagi na to, że zostało dobrze wymyślone...

Dodam: jeśli coś jest dobre, nie implikuje tego, że jest pozytywnie oceniane. I na odwrót, fakt, że coś jest pozytywnie oceniane, nie oznacza tego, że jest dobre.

Podobnie nie sposób pogodzić się z myślą, że w jakimkolwiek polu dobre jest to, co się podoba. Trzeba naprawdę nie znać sztuki, by twierdzić, że spełnia się, gdy się podoba. Autentyczna sztuka jest poza tą kategorią. Kto oczekuje od dzieła sztuki, by mu się podobało, ten z góry pojmuje je jako kicz. Podobnie w designie? Czy raczej przeciwnie, nikt nie kupi czegoś, co mu się nie podoba? Toteż nie sposób zgodzić się z twierdzeniem: „Wiele czynników składa się na to, żeby można było powiedzieć, że coś jest dobrym projektem, natomiast to, czy sztuka jest

dobra, to kwestia odbioru wizualnego, tego, czy nam się coś podoba, czy nie” (BW).

Nieuświadomione odpowiedzi

Pytanie fundamentalne... Można żyć, nie znając takiego pytania, można go sobie w ogóle nie zadawać. Nie znaczy to jednak, że można żyć bez odpowiedzi, żyć, nie żyjąc tą czy inną na nie odpowiedzią: pojęciem, wyobrażeniem.... Kierujemy się (za) jakimś pojęciem, wyobrażeniem, projektem, (za) jakąś koncepcją. Ich czynność na poziomie nieświadomości składa się na nasze intuicje.

W takim przypadku we własnym odczuciu znajdujemy i znamy tylko oczywistość, pewnik, fakt – taki jak sztuka lub design – nie zdając sobie przy tym sprawy z tego, że w rzeczywistości ów fakt jest produktem owej odpowiedzi, projekcją tego pojęcia....

Takie odpowiedzi – pojęcia, koncepcje – stanowią założenia, z których wychodzi nasza myśl, określają punkt widzenia, z którego patrząc, ujmujemy świat, wynajdujemy np. sztukę lub design.

Dany? Mój? Przyjmuję?

„Dany”? Mówimy: „w danym polu”, „w danej dziedzinie”, Formuła taka *implicite* przesądza: dziedzina ta jest dana, zastana, gotowa, zamknięta, jest tym, czym się nam wy-daje w pojęciu, jakie ich i o nich mamy.

„Mamy”? Mówimy: „mamy pojęcie”. „Mamy” w tym sensie, że dysponujemy tym pojęciem, my nim władamy, nim dysponujemy, robimy z niego użytek bądź odkładamy na bok, porzucamy... Czy raczej w tym sensie, w jakim mamy pogodę, nowotwór? Nieprzypadkowo Malraux o Muzeum Wyobraźni pisze, że to ono nas ma, nie my je. Przyjęte przez nas pojęcia nas uwrażliwiają, ukierunkowują, nastawiają...

„Przyjęte”? Mówimy: „przyjmujemy pojęcie”. Raczej zastajemy siebie z nim. Na ogół nie rozważamy go, nie przychyłamy się ku niemu, nie decydujemy przyjąć. Wpojono je nam z „mlekiem”, językiem matki.

„To, czym się zajmuję”

Na pytanie typu: „Co to jest...?” nie brak takich odpowiedzi: sztuką jest to, co robią artyści. Design to to, co robią designerzy. To, czym Oni! się zajmują.

Krytyka: Czy wszystko, co czyni człowiek uchodzący za artystę lub designera, lub mający się

za takiego, czy wszystko, co on robi, jest sztuką bądź designem? Jakkolwiek w oczach wielu Nazwisko zamienia jego dzieła w dzieła sztuki, w arcydzieła, nie oznacza to jednak nic więcej niż ich zaślepienie.

Tak, wielu potrafi obnosić się w szacie miana artysty lub designera... Ambicja i naiwność ich nie sie. Jednak artystą lub designerem nie jest się „z urodzenia”, „z nazwiska”, z chwilą ukończenia studiów artystycznych. Artystą się bywa.

To dzieło czyni artystę – o ile dzieło artysty jest sztuką, o ile ono zasługuje na miano sztuki, o tyle on jako autor jest artystą. Nawet wówczas, gdy dzieło dookreśla, zmienia panujące pojęcie sztuki.

Czytajmy: „To jest bardzo podstawowe pytanie. Ja bym powiedział tak: to jest rodzaj twórczości, którą między innymi ja się zajmuję” (WP). Zauważmy: „twórczość”, „ja”. Co to za rodzaj twórczości, nie zostaje dopowiedziane. Te słowa bezpośrednio wskazują na proces twórczy, nie na efekty, projekty, dzieła. *Implicite* autor deklaruje, iż jest twórcą. Czym się zajmuje? Wskazanie na przedmioty, które projektuje, także nie stanowiłoby dostatecznej odpowiedzi. Na design przedmiotu składa się tylko szczególny aspekt tego przedmiotu, jakkolwiek korelowany jest z innymi.

Analogiczny głos brzmi: „Dla mnie wzornictwo przemysłowe jest tym, z czym stykam się od ponad 30 lat, wykonując zawód projektanta. Od ukończenia studiów biorę udział w procesach powoływania do życia mniej lub bardziej złożonych użytkowych obiektów technicznych, wytwarzanych przemysłowo” (ML). Czy nawet te obiekty, które tylko projektuje autor tych słów, w sposób istotny z punktu widzenia



designu określić należy jako „techniczne”? A może raczej cytowane zdanie ma ten sens: autor zajmuje się designem technicznych obiektów użytkowych. Jednak na czym polega, w czym leży ten szczególny aspekt obiektów, który stanowi o ich designie, który określa design? Znamy już odpowiedź tego designera i profesora. Chodzi o to w danej rzeczy: ze względu na to, że „została dobrze wymyślona, dobrze zaprojektowana”, jest ona „oceniana pozytywnie” (ML).

Pytanie o design, pytanie o człowieka

Zasadniczo pytanie o design jest pytaniem o człowieka.

W każde pojęcie designu, w każdy projekt designu, wpisane jest rozumienie człowieka, to czy inne.

Wykładnia humanistyczna, albo inaczej mówiąc, antropologiczna interpretacja danego pojęcia, projektu lub obiektu, polega na odsłonięciu, na wydobyciu immanentnego mu, wpisanego weń rozumienia człowieka.

Nie inaczej istotna, sięgająca podstaw, fundamentalna krytyka designu, krytyka projektów lub obiektów, polega na ich antropologicznej interpretacji – daje im humanistyczną wykładnię. Ukazuje konsekwencje, jakie ten projekt lub obiekt pociąga za sobą w postaci sposobu życia człowieka, bycia człowiekiem. Jak definiuje człowieka, w co go wpycha, gdzie go wynosi...

„Odpowiadać na potrzeby ludzi, nie na zachcianki”

Wiele definicji i teorii designu opiera się na kategorii potrzeby. Przykładowo: „dla mnie wzornictwo jest profesją, która powinna odpowiadać na potrzeby ludzi, nie na zachcianki...” (CF). Wprawdzie słowa te padają w odpowiedzi na pytanie: „Co to jest design?”, ale nie są na nie odpowiedzią. Nie podejmują go.

W cytowane słowa wpisane jest przekonanie: potrzeby są miernikiem designu, czymś ostatecznym, a rozróżnienie potrzeb od zachcianek punktem wyjścia. A przecież...

Jakże naiwne wyobrażenie człowieka, jakże błędne założenia antropologiczne wpisane są w te słowa.

Potrzeba coś usprawiedliwia? Z tego faktu, że ktoś rzeczywiście posiada daną potrzebę, nie wynika ani to, że ją powinien posiadać (przypadek alkoholika, narkomana, palacza), ani to, że ma ją zaspokajać (przypadek ascety, ten ma ją posiadać, nawet odczuwać, w przeciwnym razie nie miałby się czego wyrzekać), ani to, że ma ją tu i teraz zaspokajać (fizjologia).

Pytania brzmią: Czy można zajmować się designem, ignorując pytanie o to, czym jest design? Zajmować, a w szczególności ucząc, kształcąc, wychowując, propagując, recenzując, poddając krytyce?

Same potrzeby wymagają oceny, kategoria wartości jest mocniejsza (niegdyś, sam przejęty aksjologią, wskazywałem na to A. Pawłowskiemu).

Dalej. Potrzeby istotnie ludzkie są zachcianką, są zbytkiem – w stosunku do przyrodniczej natury człowieka. Elementarny kurs z filozofii człowieka dość przypomnieć. Uczył Marks, że z każdą zaspokojoną potrzebą człowieka rodzą się nowe. Ortega y Gasset podkreśla, że człowiekowi nie chodzi o byt, lecz o „dobrobyt” (powiedziałbym: o bycie dobre; „program życiowy” mnicha buddyjskiego nie jest dążeniem do „dobrobytu”, polega on na życiu wewnętrznym, a nie na kształtowaniu otoczenia, podboju natury, materii). W stosunku do bytu ów „dobrobyt” jest zbytkiem. Uczy Scheler, że wczorajszy luksus dzisiaj staje się koniecznością życiową...

Nawet najniższe z niskich, elementarne, najbardziej „przyziemne” potrzeby, w których przypadku nacisk fizjologii jest tak silny, również one nie są zaspokajane w sposób, o którym przesądzałyby budowa anatomiczna (z budową mózgu włącznie), fizjologia czy nawet psychika człowieka. Bynajmniej nie są „naturalne”. W wielu kulturach uchodzą za wstydlive. Jakże różnorodne są pozycje, miejsca i przedmioty z nimi związane. W wielu kręgach kulturowych przedmioty te należą do „niewymownych”, to znaczy nie wypada nawet wymieniać ich nazwy, zamiast tego co najwyżej stosuje się eufemizmy – jakkolwiek same te przedmioty czy pomieszczenia stały się tam pierwszą potrzebą, są konieczne do życia w tychże kulturach.

Nic lepiej niż ten przykład nie pokazuje ograniczonej ergonomii. Tylko naiwni sądzą, że o designie

obiektów rozstrzyga ergonomia – jakkolwiek to przekonanie jest znamieniem i przejawem właściwej im kultury. Właściwego im rozumienia człowieka.

Ani budowa anatomiczna człowieka, ani fizjologia ciała, ani jego psychika nie rozstrzygają o obecności, postaci, użyciu i sposobie użycia takich urządzeń¹³. Mają kulturowy charakter, są obiektami kulturowymi¹⁴.

Ogólnikowość a istotowość

Pytanie o człowieka?

W praktyce życiowej wystarczy nam zupełnie określenie go jako istoty dwunożnej, nieopierzonej, bez ogona (istota, czytaj: twór biologiczny, zwierzę...).

Istotne, istotowe pytanie o człowieka otwiera spór o istotę człowieka (istota, czytaj: natura, esencja):

Czy ją posiada, skoro się urodził, czy istnił się dopiero wraz z nią? W czym leży, na czym polega, skąd wpływa, gdzie źródło się człowieczeństwo człowieka? Kim ma, kim powinien być?

Nie inaczej z pytaniem o *design*.

W ogólnikowy sposób ująć *design* ma to zdanie: „Bo jakby tutaj nie mówić o definicji tego zawodu, to wynikiem jego uprawiania są przedmioty i procesy związane z tymi przedmiotami...” (PB). Zbyt szerokie to ujęcie.

Bliższa istoty miałyby być: „taka mądra definicja, którą wymyśliłem po nocy: *design* to jest spójny zbiór decyzji projektowych mających na celu spełnienie założonych cech przyszłego przedmiotu i procesów związanych z jego użytkowaniem. Czyli jest to spójny, harmonijny zbiór decyzji” (PB). Dlaczego ta „definicja” chybia? Otóż nie charakter procesu projektowania, ale to, co projektowane, stanowi o istocie *designu*. Dlaczego ta „definicja” nie sięga istoty? Gdyż nie określa tych cech przedmiotu, które leżą w kompetencji *designu*. A tym bardziej nie sięga istoty, gdyż mówi o „spełnianiu założonych cech”, a nie o „zakładaniu” tych cech – *design* jakoby tylko spełnia założenia, a nie formułuje, nie określa tych założeń. Tymczasem podstawowe decyzje dotyczą celów, założeń...

Moja re-konstrukcja pojęcia *designu*

Zadanie „zdefiniowania” *designu* podjąłem już w ramach pracy absolutoryjnej (*Co to jest wzornictwo przemysłowe?*). Z czasem wracałem do niego wielokrotnie. Nie zajmę się przedstawieniem swoich kolejnych kroków na tej drodze.

Moja „definicja”? Jest ogólna i ogólnikowa, wolna od normatywnych treści (jak tylko można). Stanowi re-konstrukcję sposobu pojmowania designu wyłaniającego się w kulturze zachodniej. Oto kolejne przybliżenia do niej.

Jakie obiekty należą do dziedziny designu? Z pewnością nie naturalne, przynajmniej nie naturalne jako naturalne. Jakkolwiek efekt *ready made* nie jest wykluczony również w przypadku dowolnej rzeczy niezrobionej przez człowieka, a polega na jej przemianie – w obiekt kulturowy (nie inaczej w przypadku dowolnej rzeczy jako tworu materialnego). Przemiana ta polega na jej widzeniu z perspektywy jakiegoś „designu”, a to w znaczeniu celu (angielskie słowo *design* znaczy m.in.: cel, zamiar, intencja). To ten *design* ją wyróżnia, wybiera i ujmuje/określa przeistacza we właściwy sobie sposób: ze względu na wartość, która mu/tu przyświeca.

Inżynieria obiekty (skądinąd kulturowe) ujmuje w kategoriach naturalnych, przyrodoznawczych: fizyki, chemii, biologii czy psychologii. Określa je, odwołując się do praw przyrody. W przeciwieństwie do inżynierii *design* odnosi się do obiektów kulturowych. W konsekwencji oznacza to zarazem, że *design* nie odnosi się do człowieka jako istoty przyrodniczej, opisywanej w kategoriach fizyki, chemii, biologii czy psychologii. Poziom ten, na którym obowiązują kategorie naturalne, prawa natury/przyrody, stanowi podłoże, uwarunkowanie poziomu kulturowego¹⁵.

W przeciwieństwie do inżynierii, *design* nie odnosi się do obiektów, jakimi są niezależnie od tego, jak są postrzegane (widziane, dotykane, słyszane...), jak wyglądają, jak się ukazują, czym się wydają. Przeciwnie, *design* tworzy obraz obiektu – to, jakimi się jawi. W szczególności w tym wypadku, gdy nie wolno



dopuścić do złudzenia. *Design* to subiektywność obiektu To pole łączy *design* ze sztuką.

Jakie obiekty leżą w kompetencji designu? Z pewnością przedmioty użytkowe. Tylko? Sądzę, że *design* można odnieść również do dzieł sztuki, dekoracji, sprzętów liturgicznych itp.

Ale do nich jako „użytkowanych”. Takimi pobocznie, „przypadłościowo” są nawet te, które w samej swej istocie nie są środkami do czegośkolwiek, nie rozwiązują żadnego problemu życia/życiowego. Również one posiadają aspekt właściwy typowym obiektem *designu*.

Najprostszy podział dziedzin *designu* znajduje oparcie w różnorodności obiektów, we właściwych im zastosowaniach, sferach i formach życia. Z tej perspektywy patrząc, kategoria produktu jest nieistotna, wskazuje tylko na ten fakt, że obiekt został wyprodukowany (toteż nieistotne jest wyróżnienie *product design*).

Jaki aspekt przedmiotów właściwy jest dla *designu*? Jakie cechy obiektu składają się na jego *design*? To relacyjne własności obiektu pochodne względem jego relacji z człowiekiem. Sam obiekt tych własności nie posiada, w oderwaniu od tej relacji one nie istnieją. Wprawdzie mówimy np., że jakieś krzesło jest wygodne, to wygodna jest np. pozycja, jaką zajmuje ktoś, na nim siedząc (ktoś, nie każdy człowiek).

Nie posiadamy nazwy dla takiego aspektu, takiego rodzaju cech. To nie „designerskie”. Zapropnowałem niegdyś określenia: „relacje antropiczne”, „własności antropiczne”, by w samym słowie dać wyraz ich związkowi z człowiekiem (gr. *anthropos* – człowiek).

Tak, *design* jest ludzki. Zasadnicze oparcie może znaleźć w naukach humanistycznych.

Innymi słowy *design* odnosi się do relacji zachodzących pomiędzy obiektem a człowiekiem. Jednak...

W kompetencji *designu* nie leżą wszystkie relacje zachodzące pomiędzy przedmiotami a człowiekiem (np. elektrowstrząsy, farmakologia, napromieniowanie, wibracje, zakażenia, alergie), jeśli nawet inne relacje, w jakie te same przedmioty wchodzą z człowiekiem, należą do *designu* (tzn. określać je mógłby, powinien *design*).

Nauki przyrodnicze, techniczne, dyscypliny inżynierskie ujmuje obiekty takimi, jakie one są, w rzeczywistości. Obiekty kulturowe ujmuje na poziomie

Oby designer sam nie był ofiarą takich tendencji, przemian, w toku których życie osiągnęło „nową jakość”.

materialnym, podobnie jak i relacje pomiędzy nimi a człowiekiem, ludźmi. Natomiast...

Design ujmuje obiekt jako obiekt, czyli przedmiot w ścisłym znaczeniu tego słowa, to znaczy w relacji do człowieka jako podmiotu („subiektywu”). Ujmuje obiekt takim, jaki komuś („nam”) wydaje się – czym i jaki obiekt jest dla niego. Dobitnym tego przykładem jest sytuacja, w której nie wolno dopuścić do złudzenia, do iluzji. Jednym słowem: design to subiektywność obiektu.

Nawet materialnych własności obiektu design nie ujmuje jako takich. Na swym elementarnym poziomie design ujmuje wrażeniowe, postrzeniowe jakości materialne obiektu. Te, np. lekkość, miękkość, ciepło, widzianego obiektu (faktycznie nawet ciężkiego, twardego i zimnego), mogą przenosić znaczenia i sensy właściwe poziomowi ekspresywnemu, semiotycznemu, symbolicznemu bądź duchowemu. Oddziałując emocjonalnie.

Elementarna relacja zachodząca między przedmiotem a człowiekiem (jako podmiotem) polega na postrzeganiu, ma charakter zmysłowy – to relacja estetyczna („estetyczny”, czyli estetyczny w etymologicznym znaczeniu tego słowa: związanym ze zmysłowym postrzeganiem, ze zmysłowością). Dobitnym tego przykładem design anestezji, gdy chodzi o wyciszenie obecności obiektu. Jakkolwiek same powody, raczej dla takiej anestezji leżą już na wyższym poziomie, nawet duchowym (np. estetyka prostoty, minimalizm, ascetyzm itp.).

Nie ma zmysłowości bez umysłowości, obserwacji bezmyślnej, myślenia bez myśli (idei: pojęć, teorii, wyobrażeń...), niemniej rozróżnić można te sfery: zmysłową, mentalną oraz ideatyczną (czyli tą, do której należą idee: pojęcia, teorie, wyobrażenia, wartości¹⁶).

Na poziomie zmysłowości, design określa to, jak się obiekty – postrzegane, w postrzeganiu

i postrzeżeniach – ukazują, jawią. Postrzegane, czyli w dotykaniu i dotyku, w patrzeniu i widzeniu, w słuchaniu i słyszeniu, w zapachu i „węszaniu”..., w syntezy (estezja: doznanie, wrażliwość, czucie). Należy tu także zmysłowość obiektu oraz zmysłowość jego postrzegania, jego odczucia – poczynając od dotykowych czy wzrokowych jakości wrażeniowych po kinestetyczne odczucia (w tym emocje) towarzyszące użyciu obiektu bądź to przeżywane wyobrażeniowo na sam jego widok.

Proces wyłaniania się obiektu w zmysłowości, w postrzeganiu zmysłowym, sposób, w jaki się on jawi, w jaki jest doświadczany, a także wyłaniającą się w tym procesie zmysłową postać obiektu – nazywam „estezją”. Słowem: design to estezja obiektu.

Akt postrzegania, postać przedmiotu określają formy: forma aprioryczna, forma jako wygląd, forma jako kształt, forma jako układ oraz forma jako istota¹⁷. Dodać trzeba, że w tym wypadku: kształt i układ postrzeniowy, subiektywny (jaki obiekt wydaje się mieć, w kogoś „oczach”), a nie realny, obiektywny (jakkolwiek ten drugi warunkuje ten pierwszy, jakkolwiek subiektywny może być zgodny z realnym). Pozostałe trzy formy obiektu, aprioryczna, wygląd oraz istota, w żadnym razie nie są realnymi własnościami obiektu (pamiętamy: design to subiektywność obiektu).

Wszystkie te formy te składają się na obraz obiektu – obraz jaki on stanowi w naszych „oczach”. Słowem: design to formy obiektu.

W tych aspektach – subiektywności, zmysłowości, estezji/estezji, formy, obrazu – design podobny jest sztuce. Tym bardziej podobny jest sztuce, gdy uwzględnia ekspresyjne, semiotyczne, symboliczne czy duchowe jakości (treści, znaczenia) splatające się z ową zmysłowością, przenoszone przez owe formy,

Design to nie tylko obraz realnego obiektu. przedmiot jakim ukazuje obiekt w obrazie się, ale przedmiot jako obraz znaczeń, treści kulturowych, celów, wartości, jako obraz rozumienia sensu życia i bycia człowiekiem. Słowem, design to obraz człowieka.

Kolejny krok w re-konstrukcji pojęcia designu, następne zawężenie. Skoro obiekty designu to obiekty kulturowe, tym samym człowiek, dla którego i dzięki któremu one istnieją, musi zostać pojęty jako istota kulturowa – dobitniej mówiąc: jako człowiek, jeszcze

mocniej (zbyt mocno): jako człowiek w jego człowieczeństwie. Zachodzące w takich przypadkach relacje obiekt–człowiek to relacje „ściśle antropiczne” (człowiek występuje w nich w ścisłym znaczeniu tego słowa jako człowiek). To właśnie odpowiednie tym relacjom własności obiektu (własności ściśle antropiczne) są istotnie związane z designem. To one czynią design humanistycznym. To na tym poziomie istotny jest związek designu ze sztuką.

Z kolei gdy pada pytanie o człowieczeństwo człowieka, wówczas próba określenia designu przechodzi od ogólnikowości do istotowości. Od ogólnego, możliwie neutralnego normatywnie sposobu pojmowania, do takiego, który uwikłany jest w spór o naturę człowieka, w spór o wartości oraz ich hierarchie, o prawdę czy styl życia, o różnicę pomiędzy kulturą autentyczną a rzekomą... Na tym poziomie otwiera się pole dla wewnętrznej „walki” designera o zbudowanie swego własnego stanowiska, swojej tożsamości¹⁸. Wtedy dopiero designer może znaleźć własną twarz – tracąc maskę, jaką nakłada mu stado, marketing... Wtedy jest osobą i ma osobowość.

Dzieje designu a dzieje pojęć designu

Paradoks: mówimy o jednym designie i wielu pojęciach designu. Skoro design wyznacza jego pojęcie, pojęcie designu jest prapojęciem designu, co to miałyby znaczyć? W toku przemian designu zmieniają się pojęcia designu (sposoby rozumienia jego istoty).

Paradoks ten można rozwiązać, pamiętając o rozróżnieniu ogólnego oraz istotowego sposobu pojmowania czegoś. Jakie pojęcie designu pozwala nam objąć te różne jego pojęcia, sposoby pojmowania, które składają się na dzieje designu? To pierwsze ogólne (jeśli nie ogólnikowe) i powierzchowne, drugie istotowe.



Ogólne pojęcie designu panujące w danym kręgu kulturowym najpewniej nie jest ustanawiane przez kogokolwiek, nie ma autora, co najwyżej znajduje wyraz w jego definicjach. To procesy i zależności kulturowe wyłaniają panujący sposób pojmowania designu.

Twierdzą, że izmy, szkoły, trendy, marki, firmy różnią się sposobem pojmowania istoty designu. W czym innym lokują jego sens. Stąd odmienność postaci, form designu – form życia, form kultury. Te w istocie nie są zdeterminowane realnymi, materialnymi czynnikami.

Indywidualne rozumienie przez kogoś designu może mieć istotowy sens. Nie wystarczy jednak powiedzieć: „dla mnie” (te dwa słowa spotykamy np. w wypowiedzi CF).

Formułka „dla mnie” może wyrażać skromność i pychę. Z jednej strony: nie ośmielam się dawać powszechnie ważnej odpowiedzi. Z drugiej strony: ważne jest to, co mnie zadowala.

Czym innym jest jednak osobisty manifest podjęcia ryzyka, jakie wiąże się ze sformułowaniem istotowej (a nie ogólnikowej) definicji designu, pojmującej design w sposób właściwy dla pewnego szczególnego stylu życia, a nawet dla szczególnej subkultury – dla tego stylu, tego kręgu kulturowego, z którym autor gotów jest się identyfikować, którego wizję tym samym kreśli, w którym chciałby żyć.

Ideatyczna/istotowa historia i krytyka designu

Przytłaczająca większość publikacji z zakresu historii designu to nic więcej niż zbiory historyjek, plotek, wyliczanki, wypisy i re-reprodukcje rodem z reklam, to albumy, to historyjki obrazkowe... Takie zalewają rynek, takie są pogłądalne – nie mogą być poczytne, skoro ich odbiorcy nie są czytelnikami. To produkty rynkowe.

Natomiast ideatyczna (odnosząca się do idei), istotowa (odnosząca się do istoty) historia lub krytyka designu dotyczy dziejów idei, pojęcia designu. Obiekty, projekty designu ujmuje i rozumie jako wcielenia idei designu, idee te znajduje i ukazuje jako immanentne tym obiektom. Czy ktoś uprawia taką istotową historię designu?

Nie inaczej jest w przypadku sztuki.

Design a sztuka?

Pytanie o stosunek designu i sztuki przekłada się na pytanie o stosunek pojęć: pojęcia designu oraz

Natomiast ideatyczna, istotowa historia lub krytyka designu dotyczy dziejów idei, pojęcia designu. Obiekty, projekty designu ujmując i rozumie jako wcielenia idei designu, idee te znajduje i ukazuje jako immanentne tym obiektom. Czy ktoś uprawia taką, istotową, historię designu?

pojęcia sztuki. Zakładane pojęcie sztuki wpływa na sposób, w jaki pojmowana jest relacja designu i sztuki – innymi słowy: sposób pojmowania tej relacji wypływa z przyjętego rozumienia sztuki (przyjętego, zakładanego najczęściej nieświadomie). Znaczący to: na pojęcie, na rozumienie designu składa się rozumienie, pojęcie samej sztuki. Jednak nie odwrotnie, na pojęcie sztuki nie składa się pojęcie samego designu. O ile sztukę można sobie wyobrazić „samą”, jako autonomiczną dziedzinę, „czystą”, a jej dzieła jako autoteliczne, to „sam” design wydaje się nie do pomyślenia.

W zakresie pojęcia sztuki czystej nie mieści się design, pojęcie to wyklucza design z pola sztuki – pojęcie sztuki „czystej” wyklucza design z jej zakresu. Do konsekwencji tej myśli nie należy jednak wykluczenie tej możliwości: design w istotny sposób czerpie ze sztuki, a sztuka w istotny sposób wpływała na design.

Przypisy

1. Nawiązuję do tych rozróżnień: metajęzyk to język, w którym opisujemy język podstawowy, metateoria to teoria dotycząca teorii. Analogicznie: metapytanie, czyli pytanie dotyczące pytania.
2. Z pamięcią o sporze o to, czym jest definicja, sporze esencjalistów i nominalistów, dodać trzeba, że sens pytań typu: „co to jest?” może być różnie pojmowany (ten spór opiszę skrótowo w części „To proste pytanie”).
3. Wprawdzie zajmuję się tutaj przypadkiem designu, niemniej pytania i tezy, które tutaj stawiam, mogą dalece być odniesione do innych dziedzin, w szczególności do sztuki. Napisałem „dla designu”, nie napisałem „dla samego designu”. Czy design jest możliwy bez teorii, krytyki, historii?
4. W szczególności z punktu widzenia kogoś, kto designera najmuje, kto zleca mu robotę, dla designera najemnika.
5. Odnoszę się do wywiadów opublikowanych na stronie: [http://klog.eu/atlas/\(mój odczyt, ma](http://klog.eu/atlas/(mój%20odczyt,%20ma)

2015). W ten sposób profesorowie wystąpili w pracy doktorskiej broniącej na ich wydziale. Pierwsze pytanie każdego wywiadu brzmiało właśnie: „Co to jest design?”.

Cytując tutaj głosy profesorów, posługuję się inicjałami: PB – Piotr Bożyk, MD – Maria Dziedzic, CF – Czesława Frejlich, ML – Marek Liskiewicz, SM – Sylwester Michalczewski, AM – Adam Miratyński, AM-S – Anna Myczkowska-Szczerska, JN – Jan Nuckowski, EP – Ewa Pawluczuk, WP – Władysław Pluta, AS – Anna Szwaja, AŚ – Andrzej Śmiałek, BW – Barbara Widłak. Wielu wykładowców WFP nie udzieliło wywiadów.

6. Piszę o tym szeroko w: J. Krupiński, *Filozofia kultury designu*, Kraków 2014. Zob. także: J. Krupiński, *Wzornictwo/design*, Kraków 1998.
7. J. Ortega y Gasset: „program życiowy”.
8. Zauważmy: poczucie konkretności, prostoty czy typowości – jest właściwe danej mentalności, jest kulturowo uwarunkowane. Najogólniej ujmując tą kwestię: Horyzonty myśli, granice kultury, wyznaczone są przez podstawowe założenia. Czyli? Te pojmowane były jako: wewnętrzny praprojekt, *disegno interno* (Zuccari), formy aprioryczne (Kant), paradygmaty (Kuhn), schematy myślowe, *frameworks* (Popper), archetypy (Jung) itd. Na tę myśl Zuccariego, wyprzedzającą Kanta, zwracam uwagę w studium poświęconym renesansowemu pojęciu *disegno* (korzenie to designu).
9. Te dwie koncepcje definicji, esencjalistyczną i nominalistyczną, dobitnie przedstawia K.R. Popper.
10. W „logice” wyróżnia się trzy rodzaje definicji: sprawozdawczą, regulującą oraz projektującą (ta ostatnia jest projektem wyróżnienia zupełnie nowego zbioru obiektów i objęcia ich jakimś terminem, starym słowem w nowym zupełnie znaczeniu lub nowo u użytym słowem).
11. Taką charakterystykę designu nakreśliłem w pracy absolutorijnej na roku magisterskim u prof. Pawłowskiego – spotkała się z jego aprobatą. Podjął ją, podobnie jak później prof. Ginalski.
12. Szkolny przykład: *genus proximum* kwadratu stanowi prostokąt, natomiast równoboczność jest tą cechą, która wyróżnia kwadraty spośród wszystkich prostokątów (*differentia specifica*, różnica gatunkowa w tym przypadku to równoboczność).
13. Zauważmy. Anatomia człowieka zmienia się zależnie od kultury. Stosunek człowieka do własnego ciała, do cielesności nie jest przyrodzony/przyrodniczy/naturalny, lecz kulturowy.
14. Gdyby muszla klozetowa nie była sprawą kultury, jakże inaczej w logo krakowskiej ASP byłoby możliwe zaakceptowanie do niej odniesienie (to podobieństwo wskazuje na „formiarzy”, z kolei analogia z paletą – na malarzy, a z maską – na scenografów...)?
15. Odrzucam redukcję kultury do natury, myśl, że zwierzęta mają swoje kultury – jakkolwiek nawet naturalista przyznałby, że kultura człowieka różni się od tych, które on znajduje w świecie zwierzęcym, patrząc na altanki, tamy, gniazda itp.
16. Por. np. Poppera teoria trzech światów. To bodaj najprostsze ujęcie tej kwestii – najprostsze za cenę uproszczeń. Pogłębione ujęcie dają myśliciele z kręgu fenomenologicznego: N. Hartmann, Scheler, Ingarden.
17. Tatarkiewicz badania poświęcone pojęciom formy prowadzone są w ramach historii idei. Tymczasem właściwe rozumienie tych form oraz ich zależności możliwe jest na gruncie teorii postrzegania (szerzej: doświadczenia) – stanowią one elementy postrzegania i postrzeżenia.
18. „Walka” o własne stanowisko w świecie pochodna jest wobec tej wewnętrznej.