

# KULTURA DESIGNU. NOWE OBSZARY TEORII I PRAKTYKI

Karolina J. Dudek  
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

Agata Szydłowska  
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

Design, jak przekonuje Bruno Munari (2014), to projektowanie wszystkiego, co kształtuje szeroko rozumiane otoczenie – świat życia. Ma być nie tylko ładnie, lecz także funkcjonalnie – we współczesnym projektowaniu zciera się w związku z tym granica między tym, co związane z estetyką, a tym, co techniczne, ale nie tylko ta. Zaprojektować można bowiem zarówno estetyczny wygląd przedmiotu czy jego funkcjonalność, jak i sam proces produkcji, tak by oszczędnie gospodarować surowcami, opakowanie ułatwiające efektywny transport oraz składowanie ograniczające ślad węglowy czy sposób zainstalowania i użycia kształtujące doświadczenia użytkownika kupującego ten przedmiot przez stronę internetową zaprojektowaną w taki sposób, aby ułatwić klientowi nawigację. Projektowane są konkretne rozwiązania w przemyśle, sam sposób dochodzenia do nich, a nawet więcej – projektowane są całe modele biznesowe.

Myśląc o designie, nie myślimy więc jedynie o przedmiotach w ich pełnym cyklu istnienia i funkcjonowania w gospodarce kapitalistycznej. Poza paradygmatem rynkowym, którego źródeł można szukać w pomysłach na ożywienie amerykańskiej gospodarki po kryzysie z przełomu lat 20. i 30. XX wieku, sytuują się również działania związane ze sferą publiczną oraz komunikacją. To projektanci i projektantki opracowują systemy komunikacji za pomocą piktogramów, pomagają znaleźć drogę na lotnisku czy wyryso-

wują mapy komunikacji publicznej w wielkich metropoliach. Tworzą ergonomiczne i bezpieczne narzędzia pracy i ochrony osobistej, skomplikowane urządzenia techniczne i medyczne. Wreszcie, to projektowanie w dużej mierze może zapewnić równe szanse osobom z niepełnosprawnościami, a także zorganizować bezpieczną i egalitarną przestrzeń dla ludzi, zwierząt i roślin.

Dzisiaj efekt pracy osób projektujących coraz częściej nie przybiera formy przedmiotu. Projektuje się też interakcje między ludźmi, gry, doświadczenia, usługi, procesy mające na celu eliminację odpadów lub zrównoważoną gospodarkę nimi, a nawet – dzięki teoretycznym możliwościom biologii syntetycznej – nowe gatunki. Projektowane są również badania w nauce, a nauczanie staje się projektowaniem doświadczeń edukacyjnych (Hokanson, Clinton, Tracey 2015; Lehtonen, Kauppinen, Sivula 2023).

Jeśli spojrzymy na design z perspektywy historycznej, okaże się, że to, co intuicyjnie kojarzymy z tym słowem – nadawanie przedmiotom estetycznej i funkcjonalnej formy, odpowiada tylko jednemu z wielu wcieleń tej dziedziny, najmocniej związanemu z gospodarką rynkową i napędzaniem sprzedaży. Niemal równoległe z pojawieniem się odrębnego zawodu projektanta wraz z rewolucją przemysłową w XVIII i XIX wieku narodził się nurt krytyczny wewnątrz samej dyscypliny, postrzegający nie tylko same przedmioty, lecz także proces ich wytwarzania jako potencjalne narzędzie zmiany społecznej.

Według brytyjskiego projektanta, teoretyka, przedsiębiorcy i aktywisty Williama Morrisa (2020) to, w jaki sposób wytwarzane są przedmioty, może wpłynąć na upodmiotowienie szerokich rzesz pracowników. Z kolei awangardowi projektanci z lat 20. i 30. XX wieku widzieli w designie narzędzie walki z chorobami, a nawet środek do zagwarantowania każdemu, niezależnie od zamożności, zdrowej i funkcjonalnej ramy życia codziennego, która zapewniałaby godność i możliwości rozwoju jednostki. Już w latach 60. XX wieku projektanci, tacy jak Victor Papanek (2012) lub Richard Buckminster Fuller (2008), zaczęli dostrzegać wpływ designu na zmiany w środowisku naturalnym, eksploatację zasobów, niezrównoważoną gospodarkę odpadami i inne katastrofalne w skutkach zjawiska, których pełną skalę zaczynamy dostrzegać dopiero dzisiaj, w pierwszych dekadach XXI wieku. Co istotne, w designie widziano i widzi się do teraz nie tylko jednego ze sprawców degradacji planety, lecz także potencjalne źródło działań naprawczych. Wreszcie, jak postuluje teoretyk designu Cameron Tonkinwise (2014), przyszedł czas na to, by projektanci zajęli się aktywną eliminacją zaprojektowanych przedmiotów, by całą swoją wiedzę i doświadczenie włożyli w sprawianie, żeby nowych rzeczy było coraz mniej.

Tak szeroko rozumiany design, który obejmuje sferę projektowania zarówno konwencjonalnie pojmowanego wzornictwa przemysłowego, jak i usług, doznań, procesów, jest dziś wszechobecny. Kariera słów „design” i „projektowanie” odzwierciedla rolę i miejsce designu w nowoczesności. To pierwszy powód, by poświęcić numer kulturze designu. Drugi jest związany z niezbywalną cechą tak pojmowanego projektowania – jego interdyscyplinarnością czy wręcz transdyscyplinarnością. Procesy projektowe przebiegają bowiem ponad granicami dyscyplinarnymi, angażują przy tym różnorodnych aktorów i wykorzystują ich wiedzę. Tworzenie nie tylko innowacyjnych rozwiązań, ale i przedmiotów dopasowanych do kontekstów, w których mają funkcjonować, coraz częściej wymaga uruchomienia odpowiednich narzędzi umożliwiających opracowanie pogłębionych rozpoznań – badań wspierających procesy projektowania. Wzornictwo wchodzi zatem w alians z naukami społecznymi, antropologią, socjologią i psychologią, by odpowiedzieć na tę potrzebę. Nic więc dziwnego, że wyraźnie widać wzrost zainteresowania designem ze strony nauk społecznych, przejawiający się licznymi publikacjami naukowymi, a także wyłonieniem się w ciągu ostatniej dekady nowych subdyscyplin, takich jak na przykład antropologia czy socjologia designu (Gunn, Otto, Smith 2013; Miller 2018). Refleksja rodząca się w ramach tych nowych dyscyplin zmienia myślenie o projektowaniu.

Po trzecie, w kulturze designu zmienia się rola osób projektujących oraz wzrasta znaczenie i wpływ aktorów nienależących do środowiska projektowego. Interdyscyplinarne zespoły mające rozwiązywać skomplikowane problemy na przecięciu gospodarki, designu i społeczeństwa powoływano już w przeszłości – za przykład niech posłużą wieloletnie projekty prowadzone przez Instytut Wzornictwa Przemysłowego, głównie w latach 60. i 70. XX wieku, w ramach których projektanci, architekci, socjologowie, specjaliści od ergonomii i historii sztuki współpracowali przy zagadnieniach projektowania między innymi otoczenia życia człowieka. Obecnie jednak powoływanie zespołów nie tylko składających się z osób projektujących i przedstawicieli nauk społecznych, lecz także włączanie do współpracy biologów, lekarzy i innych ekspertów staje się oczywistością, a projektanci coraz częściej pełnią funkcję mediatorów i tłumaczy między osobami o różnych kompetencjach i modelach pracy. Skoro zatem osoby projektujące coraz częściej pracują w interdyscyplinarnych zespołach, coraz istotniejsze staje się zarządzanie designem – współpraca w kolektywach wiedzy. Jak więc należy kształtować procesy i programy edukacyjne, by przygotować osoby projektujące do związanych z tym wyzwań?

Nasi autorzy i autorki podjęli wspólnie z nami wyzwanie ukonstytuowania antydyscyplinarnego pola namysłu nad designem jako fenomenem społeczno-kulturowym, a także nad związkami projektowania z naukami społecznymi.

Numer otwiera przekład tekstu Brunona Latoura, eksplorujący niezwykłą karierę słowa „design”, którego pierwszą część zdaniem autora „można by podsumować, cytując cudowną grę słów Henka Oosterlinga: «Dasein ist Design»”. W drugiej części Latour odsłania znaczenie filozofii Petera Sloterdijka, proponującej język, dzięki któremu można odzyskać materialność w taki sposób, aby stała się materią troski. Tekst francuskiego antropologa otwiera sekcję poświęconą nowym perspektywom teoretycznym, odsłaniającym złożoność i uwikłanie projektowania jako procesu wytwarzającego zarówno materialne, jak i niematerialne efekty. Jakub Piotr Barszczewski pisze o ontologicznym zwrocie w projektowaniu i przybliża krytyczne perspektywy teoretyczne domagające się głębokiej rekonstrukcji designu jako dziedziny, która powinna wykuć nowy paradygmat umożliwiający odnowę i odzyskanie przyszłości. Z kolei Krzysztof Janas pokazuje, że badania etnograficzne pracowni projektowych i „plemienia designerów” mogą otworzyć drogę do pogłębionego zrozumienia procesów projektowych i tego, jak design stabilizuje i destabilizuje relacje społeczne, podczas gdy Ewa Klekot analizuje projektanckie sposoby wiedzenia – tworzenia i wykorzystywania wiedzy w działaniu w procesach projektowych.

Autorzy tekstów zebranych w drugim bloku poszukują odpowiedzi na pytanie o to, w jaki sposób uczyć projektowania. Mariusz Wszolek, Krzysztof Moszczyński i Thomas Lewe wskazują drogę, która wywodzi edukację projektową poza wydziały designu, natomiast Tomasz Bierkowski zarysowuje ścieżkę wiodącą w przeciwnym kierunku – przekonuje, że osoby projektujące powinny korzystać z wiedzy wypracowanej w obszarze nauk społecznych. Anna Barlik i Jan Buczek zaś rozmawiają o tym, jak kształcić osoby projektujące, czego uczyć, by potrafiły odpowiadać na wyzwania przyszłości, w jakie narzędzia należy je uzbroić i jaka powinna być rola osób prowadzących zajęcia w procesie edukacyjnym. Kolejna część została poświęcona namysłowi nad sposobami kształtowania rzeczywistości społecznej poprzez design.

Cztery, zamykające tom, szczegółowe analizy przypadków autorstwa Jacka Gądeckiego, Anny Wiśnickiej, Roberta Statkiewicz oraz Kuby Marii Mazurkiewiczza przenoszą rozważania w obszar praktyki designu. Gądecki opisuje możliwości projektowania zmiany społecznej dzięki uruchamianiu przestrzeni kreatywno-warsztatowych, zapraszających do współpracy róż-

ne grupy wytwórców i wspierające tworzenie innowacji, wymianę wiedzy i rozbudzające kreatywność w obszarach sztuki i kultury. Wiśnicka analizuje sposoby wykorzystywania wzornictwa jako narzędzia konstruowania marek oraz zakorzenienia tego procesu w narracjach i praktykach kulturowych. Statkiewicz krytycznie pisze o możliwościach i ograniczeniach nurtu projektowania partycypacyjnego na przykładzie projektu aplikacji dla osób z chorobami przewlekłymi, umożliwiającej znalezienie wsparcia emocjonalnego udzielanego na zasadzie wzajemności przez osoby o podobnym doświadczeniu. Mazurkiewicz z kolei wykorzystuje metodę designu spekulatywnego, by zastanowić się nad rytuałami pogrzebowymi, i daje kilka odpowiedzi projektowych na pytanie o to, jak mógłby wyglądać pochówek przyszłości.

Numer „Stanu Rzeczy” poświęcony kulturze designu jest ulicą dwukierunkową. Wśród osób, których teksty publikujemy w niniejszym zbiorze, znajdują się osoby zarówno z pola nauk społecznych, jak i praktykujące design. W wielu przypadkach przedstawiciele jednego i drugiego pola są także aktywni w obszarze dydaktyki i kształcą nowe pokolenia osób projektujących. Projektanci przyglądają się swojej praktyce w perspektywie nauk społecznych i współpracy z osobami spoza dyscypliny. Natomiast osoby z wykształceniem uniwersyteckim wykonują pracę w odwrotnym kierunku, skupiając się na projektowaniu jako obiekcie analizy. W bardzo wielu przypadkach ta wielokierunkowa ulica zamienia się jednak w różnorodny – lecz nigdy chaotyczny – woonerf, czyli przestrzeń, w której w sposób nieuregulowany, ale bezpieczny, poruszają się wszyscy uczestnicy ruchu drogowego. Design staje się tym samym jednym z najciekawszych obszarów, w którym możemy obserwować zacieranie się granicy między praktyką a teorią, między uczestnictwem a analizą. Do takiego – otwartego, antydyscyplinarnego, niehierarchicznego – odczytywania spotkań designu z naukami społecznymi zachęcamy.

#### Bibliografia:

/// Buckminster Fuller R. 2008. *Operating Manual for Spaceship Earth*, Lars Müller Publishers.

/// Fink L.D. 2003. *Creating Significant Learning Experiences: An Integrated Approach to Designing College Courses*, Jossey-Bass: A Wiley Imprint.

/// Gunn W., Otto T., Smith R.C. 2013. *Design Anthropology. Theory and Practice*, Bloomsbury Academic.

/// Hokanson B., Clinton G., Tracey M.W., red. 2015. *The Design of Learning Experience: Creating the Future of Educational Technology*, Springer International Publishing.

/// Lehtonen M.J., Kauppinen T., Sivula L., red. 2023. *Design Education Across Disciplines: Transformative Learning Experiences for the 21st Century*, Palgrave Macmillan.

/// Miller C. 2018. *Design + Anthropology. Converging Pathways in Anthropology and Design*, Routledge.

/// Morris W. 2020. *Jak zostałem socjalistą*, „Nowy Obywatel”. <https://bit.ly/43XPD42>; dostęp: 3.06.2023.

/// Munari B. 2014. *Dizajn i sztuka*, d2d.pl.

/// Papanek V. 2012. *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*, Recto Verso.

/// Tonkinwise C. 2014. *Design Away*, [w:] *Design as Future-Making*, red. S. Yelavich, B. Adams, Bloomsbury, s. 198–213.

/// **Karolina J. Dudek** – adiunktka na Wydziale Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie; doktora nauk społecznych w zakresie socjologii, absolwentka Szkoły Nauk Społecznych przy IFiS PAN, Szkoły Głównej Handlowej i Uniwersytetu Warszawskiego. Brała udział w projektach badawczych realizowanych w Instytucie Etnologii i Antropologii Kulturowej UW, Instytucie Socjologii UW, IFiS PAN oraz w Akademii Leona Koźmińskiego. Autorka książek *Koniec ery calvadosu. Praca i design w późnej nowoczesności* (2019) oraz *Sieci wiedzy. Teoria zarządzania między nauką a praktyką* (2018), współautorka książki *Pustynia kulturalna? Siedem szkiców o działaniu na Grochowie* (2018, wspólnie ze Sławomirem Sikorą). Ekspertka Colliers Define, doradzająca w kompleksowych procesach planowania, projektowania, organizowania i transformacji przestrzeni dla dużych korporacji. Odpowiada za badanie potrzeb firm i ich pracowników, formułowanie strategii hybrydowego środowiska pracy i zarządzanie zmianą. Brała udział w tworzeniu systemu Whirla Smart Office, ułatwiającego firmom zarządzanie biurem i wdrażanie modelu hybrydowego (program BRIDGE Alfa współfinansowany ze środków UE w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój i dzięki wsparciu funduszu Evig Alfa).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1200-7213>

E-mail: [karolina.dudek@asp.waw.pl](mailto:karolina.dudek@asp.waw.pl)

**/// Agata Szydłowska** – adiunktka na Wydziale Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie; doktora nauk humanistycznych w zakresie etnologii, absolwentka historii sztuki na Uniwersytecie Warszawskim oraz Szkoły Nauk Społecznych przy IFiS PAN. Jej praca doktorska dotyczyła polskiej typografii jako obszaru negocjowania tożsamości zbiorowych po transformacji ustrojowej. Autorka książki z wywiadami, zatytułowanej *Miliard rzeczy dookoła. Agata Szydłowska rozmawia z polskimi projektantami graficznymi* (2013), i publikacji *Paryż domowym sposobem. O kreowaniu stylu życia w czasosopismach PRL* (2019), współautorka książki *PanEuropa, Kometa, Hel. Szkiecy z historii projektowania liter w Polsce* (2015, wspólnie z Marianem Misiakiem) oraz współredaktorka książki *ZOEpolis. Budując wspólnotę ludzko-nie-ludzko* (2020, wraz z Małgorzatą Gurowską i Moniką Rosińską). W 2018 roku nakładem Wydawnictwa Ossolineum ukazała się książkowa wersja jej pracy doktorskiej pod tytułem *Od solidarycy do TypoPolo. Typografia a tożsamości zbiorowe w Polsce po roku 1989*. Jej najnowsza książka, *Futerał. O urządzaniu mieszkań w PRL-u*, ukazała się w 2023 roku nakładem Wydawnictwa Czarne. Jest także kuratorką i współkuratorką kilkunastu wystaw poświęconych polskiemu projektowaniu, pokazywanych między innymi na Wanted Design w Nowym Jorku czy w ramach Tokyo Designers Week. W 2019 roku współtworzyła (razem z Małgorzatą Gurowską i Maciejem Siudą) wystawę w pawilonie polskim na XXII Triennale di Milano „Broken Nature. Design Takes on Human Survival”, zatytułowaną „MYKOsystem”. Współtwórczyni wieloletniego projektu ZOEpolis, poświęconego wspólnotom międzygatunkowym. Razem z artystką Małgorzatą Gurowską współtworzy kolektyw badawczo-artystyczny ZOE.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7559-7460>

E-mail: [agata.szydowska@asp.waw.pl](mailto:agata.szydowska@asp.waw.pl)