

MARCIN KLAG

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

Przedmiot projektowania

Design to ostatnio bardzo popularne zjawisko, które weszło do powszechnej kultury i zostało nacechowane pozytywnymi skojarzeniami związanymi z dziedziną estetyki — a może należałoby powiedzieć — estetyczności, a zarazem niezwykłości, napawającej ciekawością zbliżoną do tej, jaką odczuwać można, zwiedzając gabinet osobliwości — „ładne, ale ciekawe jak się to obsługuje”. „Dizajnerskim” towarom towarzyszy nierozzerwalnie odpowiednia, nobilitująca metka z marką i ceną. To współczesne, popularne pojmowanie tej dziedziny, w jakimś sensie, wypacza zarówno to, co wiążemy z początkami projektowania, jak i z, przypadającym na środek XX wieku, rozwojem modernistyczno-funkcjonalistycznego paradygmatu designu.

Niezależnie od rzeczywistego funkcjonowania projektowania w przemyśle, publikacjach i otaczającym nas świecie, istnieje inny obraz designu, który został stworzony w wyobrażeniu potocznym. W dalszym ciągu tego tekstu spróbuję zastanowić się nad kwestią, czym zajmuje się design. Jest to zadanie pozornie łatwe, ale po zagłębieniu się w temat staje się zagmatwane i skomplikowane. Wiadomo przecież, że przedmiotem projektowania wzorniczego są otaczające nas przedmioty, te małe i te duże. Istnieją pewne rodzaje projektowania — *industrial design* — które łatwo określić tym mianem. To będzie na przykład zaprojektowanie kabiny lokomotywy. Podczas takich realizacji należy uwzględnić wszelkie założenia ergonomiczne (zarówno w sferze fizycznej, psychicznej, jak i psychologicznej), technologiczne oraz uwarunkowania ekonomiczne. Estetyka tych realizacji, mimo że wpływa decydująco na komfort pracownika oraz decyzje o kupnie wyrobu, nie jest głównym aspektem branym pod uwagę podczas projektowania. Niezwykle istotne są przecież dopasowanie do budowy ludzkiego organizmu, zasięgów kończyn, nacisku na kluczowe nerwy czy arterie podczas siedzenia oraz wzięcie pod uwagę takich czynników jak zmęczenie i jego wpływ na postrzeganie ważnych sygnałów i osłabienie czasu reakcji. Te wszystkie elementy bierze pod uwagę projektant lub zespół projektowo konstrukcyjny podczas pracy nad złożoną strukturą maszyny. Także mniej skomplikowane przedmioty, jak kubek, krzesło czy zestaw do pielęgnacji użytkowych powierzchni płaskich¹, to zdecy-

¹ Zestaw taki w najprostszej formie, popularnie znany jako wiadro z mopem, wbrew skojarzeniom budzącym pobłażliwy uśmiech, bywa w bardziej skomplikowanych realizacjach i w od-

dowanie domena designu. Na pierwszy rzut oka proste i „już dawno wymyślone” produkty zmieniają swój kształt i formę w zależności od kontekstu użytkowego, epoki, kultury.

Podawane za wzór pokoleniom designerów realizacje Dietera Ramsa dla Brauna to kwintesencja designu w znaczeniu wzornictwa przemysłowego. FFF — *form follows function*, czyli podporządkowanie strony formalnej przedmiotu jego przeznaczeniu i sposobowi użytkowania, to wiodąca zasada tego nurtu. Prostokątne formy radia, budziki wykreślone cyrklem, przejrzyste i jednoznacznie oznaczone przyciski i pokrętła — wszystko po to, aby można było bezbłędnie i szybko włączyć, przełączyć w tryb oczekiwania, wyciszyć lub wzmocnić; obsłużyć sprzęt bez ryzyka uszkodzenia ciała, a nawet jakiegokolwiek pomyłki czy zawahania. To o takim spojrzeniu na estetykę użytkową zapewne pisał C.K. Norwid w *Promethidionie*, „że *użyteczne* nigdy nie jest samo / że *piękne* wchodzi nie pytając bramą!”². Norwid, uczestnik wystaw światowych w Londynie i Paryżu, był wielkim zwolennikiem idei Williama Morrisa, której celem było wprowadzenie porządku (zarówno w znaczeniu etycznym, jak i estetycznym) do rozwijającej się w szalonym tempie produkcji przemysłowej. Wprawdzie w swojej firmie Morris raczej sprzyjał dobremu rzemiosłu, lecz jego uwagi na temat estetyzacji masowych wyrobów nie trafiły w próżnię. Czystość formalną w dużym stopniu zawdzięcza modernistyczny design Adolfowi Loosowi, któremu wkłada się w usta sformułowanie „ornament to zbrodnia”. Loos tak nie napisał. W swoim błyskotliwie ironicznym esej *Ornament a zbrodnia*³, owszem, pisze o pewnych związkach pomiędzy tatuażami a zbrodniczymi tendencjami u współczesnych mu Europejczyków, jednak zaznacza, że ornament jest do przyjęcia u ludów pierwotnych, do których zalicza również Austriaków z końca XIX wieku, a nie u światłego współczesnego człowieka. Najistotniejszym stwierdzeniem Loosa jest to, że ornament stracił współcześnie swoje dotychczasowe znaczenie. Trudno nie przyznać mu racji. Zachwiane przez Darwina przekonanie o tym, że świat ma kilka tysięcy lat, potwierdzone przez dalszy rozwój nauki, doprowadziło do osłabienia autorytetów religijnych, a niektórzy orzekli nawet śmierć Boga. Boga, a w zasadzie wszystkich bogów i istot metafizycznych, zatem ornament, pełniący pierwotnie przede wszystkim funkcję magiczną, stracił dotychczasową rację bytu. Zmiany społeczne, światopoglądowe i te związane z technologiami masowej produkcji spowodowały powstanie nowego zawodu. Nie było już mistrza, który w oparciu o wielowiekowe tradycje rękodziela produkował, bądź to lekko zmienione przez modę przedmioty, bądź w przypływie twórczego geniuszu

powiednich założeniach technologicznych wyzwaniem dla designera. Dobrym przykładem może być zaprojektowany przez Triada Design komplementarny system dla firmy SPLast, <http://www.czystosc.splast.com.pl/sklep/> (dostęp: 15 września 2015).

² C.K. Norwid, *Promethidion*, Paryż 1851, s. 21.

³ A. Loos, *Ornament a zbrodnia*, [w:] A. Sarnitz, *Adolf Loos, 1870–1933. Architekt, krytyk, dandys*, przeł. E. Tomczyk, Kolonia 2006, s. 84.

wprowadzał znacznie głębiej idące modyfikacje. Forma wyrobu wypracowana w procesie ewolucji opartej na tradycyjnej technologii, wygodzie użytkowników i ich światopoglądzie stała się nieuzasadniona i karykaturalna.

Piękne idee Morrisa i jemu podobnych oraz dwie mechanicznie napędzane wojny światowe, które spowodowały wycofanie z wojska czerwonych spodni⁴, wprowadzenie metalowych hełmów dla piechoty brytyjskiej, powstanie bombowców i czołgów oraz wiele zmian, zarówno w czasie działań wojennych, jak i w naznaczonych biedą latach pomiędzy nimi, to dwie główne przyczyny myślenia o projektowaniu jako metodzie polepszenia życia. Optymalizacja, skuteczność i oszczędny minimalizm to cechy, które można przypisać europejskiemu designowi lat wojny i powojennych. Zakrojony na szeroką skalę brytyjski program projektowania i produkcji tanich, estetycznych wyrobów *Utility* pod marką CC41, a także stworzenie Design Council⁵, był sposobem na wychodzenie z kryzysu *by design*. Jednak należy zwrócić uwagę, że określenie *by design* w języku angielskim nie oznacza wszak: dzięki wzornictwu przemysłowemu, lecz jest przeciwieństwem semantycznym wyrażenia *by chance*, czyli przez przypadek, szczęśliwym zbiegiem okoliczności. Coś zrobione *by design* to coś zrobione z rozmysłem, według planu. Jest to wyrażenie trudne do zgrabnego przetłumaczenia na polski.

Powodem, dla którego po polsku mówimy design (lub obecnie często dizajn), jest między innymi kłopot z tłumaczeniem tego słowa. W Krakowie w 1964 roku, dzięki staraniom prof. Andrzeja Pawłowskiego, powołano do życia w obrębie Akademii Sztuk Pięknych Wydział Form Przemysłowych. Konieczne było skryształizowanie nazewnictwa. Angielskie *industrial design* było trudne do przetłumaczenia ze względu na szerokie spektrum znaczenia słowa *design*, niepokrywające się w pełni ze słowem projektowanie. Pawłowski, władający językiem niemieckim, skłaniał się ku przełożeniu określenia *industrielle gestaltung*, co oznacza „formowanie przemysłowe”. Nazwa wywodziła się z powszechnie uznawanej za spadkobiercę weimarskiego Bauhausu — szkoły projektowania w Ulm — Hochschule

⁴ Na początku I wojny światowej w skład umundurowania francuskiej piechoty wchodziły granatowa bluza i czerwone spodnie, nawiązujące do kolorów flagi francuskiej, które w dużym stopniu ułatwiały przeciwnikowi celowanie. Wiosną 1915 roku zastąpione zostały przeze jednolite niebieskie uniformy. Na początku chciano użyć kolorów stosowanych w armii brytyjskiej, lecz cała produkcja koloru khaki zużywana była już na mundury aliantów. Dlatego granat i czerwień z powodów technicznych zastąpiono barwą „błękit horyzontu”, czyli tkaniną, do produkcji której użyto mieszanki wełny indygo i białej. Niestety, były nadal dobrze widoczne i bardzo szybko się brudziły. Mundurów w kolorze khaki używały tylko oddziały afrykańskie; <http://rosalielebel75.franceserv.com/reforme-uniforme.html> (dostęp: 8 grudnia 2015).

⁵ Formalnie Council of Industrial Design „Established in 1944 to demonstrate the value of industrial design in reviving post-war Britain, the Design Council is now an enterprising charity which works to improve people's lives through the use of design.”, <http://www.designcouncil.org.uk/> (dostęp: 8 sierpnia 2016).

für Gestaltung Ulm⁶. Będący pod wrażeniem tych idei Pawłowski wybrał tłumaczenie „formy przemysłowe” (forma w znaczeniu obejmującym kształt, kolor, fakturę, materiał), zaś działanie projektantów nazwał wzornictwem przemysłowym. Nie można jednak powiedzieć, że dzięki temu pojęcie to stało się jednoznaczne. W swoich pismach Andrzej Pawłowski często poruszał potrzebę usystematyzowania dziedziny, jednak jako praktyk przedkładał doprecyzowanie aktywności twórczej nad konieczność precyzji terminologicznej⁷. Miał świadomość rozległego spektrum działań na polu projektowania dla przemysłu, przedstawiając w 1973 roku 26 koncepcji wzornictwa przemysłowego⁸. Nazwa „formy przemysłowe” przez wiele lat była kojarzona bardziej z opracowywaniem form odlewniczych czy sztańc do blachy niż z projektowaniem obiektów codziennego użytku.

Będąc uznanym artystą, Pawłowski wiele eksperymentów z dziedziny sztuki przenośli na niwę designu. Jego najbardziej znana strategia twórczości przeniesiona na grunt wzornictwa to idea formy naturalnie ukształtowanej. Założeniem tej metody było takie zaprojektowanie elementów stałych układu, aby przy określonych warunkach powstała forma będąca wynikiem działań naturalnych sił. Przykładem może być wykorzystanie aerodynamicznej siły wiatru, która tworzy opływowe i eleganckie w wyrazie kształty wydm. Zastosowanie tej metody mogłoby posłużyć do opracowania aerodynamicznych kształtów nadwozi. Innym przykładem jest pole, na którym postawiono kilka elementów i przykryto je elastyczną tkaniną. Powstała powierzchnia jest wypadkową grawitacji, naprężeń wynikających z wysokości poszczególnych elementów, elastyczności tkaniny itp. Powstałe dzięki temu prace można obejrzeć na przykład w Muzeum Sztuki w Łodzi. Ten sposób myślenia, przyjęty bardzo entuzjastycznie w wielu ośrodkach myśli projektowej w świecie, zastosowany został w kilku projektach zespołu Pawłowskiego. Przykład działań Pawłowskiego jest przypadkiem potwierdzającym regułę, że sztuka i design, mimo deklarowanej rozłączności, stykają się w wielu miejscach, niejednokrotnie wiążąc się w urocze lub skandalizujące romanse. Czasem design staje się strategią artystyczną lub artystyczne eksperymenty inspirowały projektowanie⁹. Trzeba jednak powiedzieć, że w istocie są to jednak rozłączne światy, które zasadzają się na zgoła różnych założeniach, sprawiających, że sztuka jest wysoka, design zaś raczej przyziemny. Wprawdzie dzieło sztuki bywa przedmiotem projektowania (lub raczej realizacji projektu artystycznego), lecz z reguły nie jest przedmiotem designu.

⁶ Ryszard Otręba, [w:] *Wydział Form Przemysłowych — atlas postaci*, red. M. Klag, <http://klag.eu/atlas/otreba.php> (pytanie 1), (dostęp: 8 sierpnia 2016).

⁷ A. Pawłowski, *Koncepcje wzornictwa przemysłowego*, [w:] A. Pawłowski, *Inicjacje — o sztuce, projektowaniu i kształceniu projektantów*, red. M. Dziedzic et al., Kraków 2001, s. 107.

⁸ *Ibidem*, s. 108.

⁹ O filircie designu i sztuki i strategiach artystycznych piszą między innymi D. Sudjic, *B jak Bauhaus. Alfabet współczesności*, Kraków 2014, s. 119; oraz E. Couturier, *Talk about Design*, przeł. A. Sak, Paris 2010, s. 57.

Współcześni twórcy mniej zaprzatają sobie głowę demarkacją zjawisk niż łączeniem graniczących z sobą dyscyplin, zatem czystość klasyfikacji nie jest w nich tak bardzo istotna ani w praktyce, ani, tym bardziej, w sferze pojęć. Nazewnictwo i określanie, co jest jakim designem, stanowi domenę teoretyków, którzy mogą mieć z tym pewien kłopot. Pole aktywności zawodowej projektantów rozciąga się przecież od grafiki użytkowej poprzez projektowanie książek, komunikacji wizualnej, identyfikacji przedsięwzięć, stylizacji produktów aż po maszyny przemysłowe i stanowiska pracy operatorów skomplikowanych procesów produkcyjnych. W zasadzie, projektowaniu może podlegać również organizacja stanowiska pracy. Istotą takiego projektowania jest to, w jakiej kolejności wykonywane są zadania, gdzie znajdują się poszczególne elementy systemu, jak porusza się operator i czy jego siły i możliwości są dobrze wykorzystane, bez zagrożenia dla jego zdrowia.

Jeżeli zatem pierwszym skojarzeniem na temat przedmiotu projektowania jest, że są nim piękne przedmioty, to baczniejsze przyjrzenie się tej kwestii zaczyna budzić uzasadnione wątpliwości. Andrzej Pawłowski postulował takie pojmowanie projektowania, w którym projektant nie byłby plastykiem na usługach produkcji, lecz kimś, kto definiuje i rozwiązuje problemy. Designer jako *problem solver* stał się w latach siedemdziesiątych głównym sposobem definiowania „porządnego” projektanta. W swej niezwykle wpływowej książce *Design dla realnego świata* Victor Papanek, kolejny po Loosie austriacki projektant zajmujący się teorią, określił design jako jedną z najbardziej szkodliwych działalności człowieka. Działalność, która krocząc rękę w rękę z reklamą¹⁰, skłania ludzi „do zakupu niepotrzebnych rzeczy za pieniądze, których nie mają, żeby mogli zaimponować innym ludziom, których to niewiele obchodzi”¹¹. Papanek zaproponował takie pojmowanie projektowania, w którym uwzględni się odpowiedzialność za skutki produkcji przedmiotów. Objawiała się ona na kilku płaszczyznach. Po pierwsze, bezpośrednia odpowiedzialność za zdrowie użytkownika, jego palce, plecy, wzrok poprzez odpowiedzialne ergonomiczne kształtowanie produktu aż po odpowiedzialność za Ziemię, przez namysł nad projektowaniem „życia produktu”. Design nie miał zajmować się przedmiotem, ale sposobem, w jaki jest on użytkowany. Analiza i projektowanie procesu użytkowego to był przedmiot pracy designerów. Nie ekspres do kawy, lecz sposób na rozpoczęcie dnia — czyli coś, co współcześnie marketing określiłby mianem rytuału picia kawy, ale również po prostu zespół czynności, które użytkownik może, a nawet musi wykonać. To podejście można wyjaśnić na przykładzie kurka do kranu dla chirurgów. Chirurg przed operacją powinien dokładnie wymyć ręce, a następnie niczego nimi

¹⁰ Papanek nie był tu jedyny, nawet nie był pierwszy, jeśli chodzi o definiowanie społecznej roli designu. Postulaty o wykorzystanie potencjału projektantów pojawiały się dosyć często na przykład w postaci manifestów. K. Garland, *Najpierw rzeczy pierwsze*, [w:] *Widzieć wiedzieć — Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, red. P. Dębowski, J. Mrowczyk, Kraków 2011.

¹¹ V. Papanek, *Dizajn dla realnego świata*, przeł. J. Holzman, Łódź 2012, s. 9.

nie dotyczyć, dlatego potrzebna była bateria łazienkowa, którą obsługuje się bez pomocy dłoni. Współczesne baterie z mieszaczem, sterowane wążką, to pokłosie tamtego projektu, który można było obsłużyć przy pomocy łokcia. Lekarz ma umyte dłonie, a może jednocześnie operować podajnikiem mydła w płynie i baterią łazienkową, nie marnując wody i nie brudząc sterylnie czystych dłoni. Poprzez analizę i namysł nad procesem użytkowania, a nawet wszystkimi procesami odbywającymi się wokół jakiegoś przedmiotu, powstaje obiekt ułatwiający, a nawet czasem wymuszający określone czynności czy zachowania. Andrzej Pawłowski postulował, by projektanci nie zapominali, 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 udział¹². Odpowiedzialność za człowieka idzie, w myśli Papanka, w parze z odpowiedzialnością za Człowieka. Takie podejście każe spojrzeć na produkt od momentu rozpoczęcia pozyskiwania surowców do jego wykonania aż po moment jego utylizacji po śmierci technicznej lub zaprzestaniu użytkowania (zwanym popularnie wyrzuceniem na śmietnik).

Społecznie świadome idee zrównoważonego designu natchnęły wielu twórców, ale wkrótce, podobnie jak na przykład idee anarchicznego punka, zostały wchłonięte i spieniężone przez maszynę komercji. Jeśli nawet Vivienne Westwood była prawdziwym punkiem, to i tak podarte koszulki sprzedawała za znacznie więcej, niż były warte, zatem design, znacznie bardziej rozsądny, nie mógł daleko odejść od swego żywiciela, kłusując rękę, która go karmi od wielu dziesiątek lat. Idee zmian społecznych lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych odmieniły oblicze „troski”, jaką obdarza przemysł swoich klientów, nie tylko za sprawą designerów. Echa działań Papanka są nadal żywe pod postacią różnych „designów” (zrównoważonego, społecznie odpowiedzialnego, ekologicznego), zyskując nowe oblicza, ale również szukając odpowiedniego, świadomego i pełnego troski o losy planety, klienta. Z drugiej strony, oszczędności i planowanie życia produktu, aż do perwersyjnej perfekcji został opanowany i przyjęty jako *modus operandi* przez wielu producentów¹³.

Wracając do idei, warto zauważyć wysiłki Andrzeja Pawłowskiego, który rolę designu widział daleko szerzej niż tylko jako projektowanie procesu użytkowania jakichś przedmiotów czy nawet projektowania zachowań użytkowników. Twierdził, że misją projektowania jest doprowadzenie do stworzenia sytuacji, kiedy wszyscy będą mogli stać się twórczy.

¹² A. Pawłowski, *Projektowanie aktywizujące*, [w:] *idem, Inicjacje...*, s. 144.

¹³ Jakże to irytujące wie każdy, kto używa w domu pralki czy lodówki, czy innego sprzętu, który ma określony w fabryce czas funkcjonowania. Żeby zaś ulżyć użytkownikowi i nie powodować nadmiernej irytacji (którą osładza możliwość fascynujących zakupów nowego sprzętu), normy prawne i zwyczajowe nakazują sklepom ułatwienie pozbywania się starych gratów.

Chciałbym przypomnieć jeszcze jeden z ważnych aspektów udziału wzornictwa w aktywizacji sił twórczych jednostki — potrzebę tworzenia modeli idealnych jako źródła ludzkich pasji, woli działania, jako czynnika kształtującego postawy twórcze. Wzornictwo nie powinno dyktować: tak będzie! — ale pomagać społeczeństwu w poszukiwaniu odpowiedzi na pytania: jak może być? jak powinno być? Nadszedł czas, kiedy przed wzornictwem przemysłowym należy postawić wyraźne zadanie aktywizacji działania ludzkiego, pomocy ludziom w odnajdywaniu celu życia¹⁴.

Taki postulat wykracza poza rozumienie wzornictwa przemysłowego¹⁵, jednak zdecydowanie zgadza się z pojmowaniem projektowania, o jakim pisze Papanek. Twierdzi on, że zasadniczo każda działalność człowieka jest projektowaniem. Zarówno Papanek, jak i Pawłowski nadają wzornictwu duże znaczenie, chociaż ten pierwszy przewrotnie twierdzi, że najlepszą rzeczą, jaką projektanci i inżynierowie mogliby zrobić dla ludzkości, jest zaprzestanie działań¹⁶. Ten postulat nie został zrealizowany, a projektowanie dla przemysłu ma się dobrze. Zmienia się jednak, po raz kolejny, paradygmat projektowania. Punkowe, antysystemowe podejście „Do It Yourself” i zmiany w technologii pozwalają obecnie na projektowanie, które to użytkownikowi umożliwia uczestniczenie w procesie produkowania swojego przedmiotu (np. projektowanie partycypacyjne). Czy jest to spowodowane tym, że ludzie, których jedynym produktem pracy są ciągi cyfr, strony elektronicznych dokumentów, chcą odczuć satysfakcję wykonania czegoś własnymi rękami, czy kolejnymi marketingowymi strategiami, to kwestia do badań. Kolejną przyczyną zmiany podejścia do projektowania może być wzrost świadomości na temat konieczności dbania o środowisko naturalne i chęć powrotu do racjonalnego gospodarowania zasobami. Jedno jest pewne, dostęp do technologii druku 3D, a także łatwa dostępność wielu tanich półproduktów (często odpadów), pozwala tworzyć interesujące projekty. Starsi czytelnicy przypominają sobie Jana Słodowego, który w telewizyjnym show i serii poczytnych książek podpowiadał, jak wykonywać różne przydatne przedmioty. Teraz projekty pozwalają na personalizację i udział w tworzeniu otaczającej przestrzeni dzięki konceptom dopuszczającym udział użytkownika w ostatecznym etapie powstawania produktu.

Technologie, które w najłatwiejszy (najtańszy?) sposób pozwalają zrobić coś swojego, to technologie elektroniczne. To aplikacje internetowe, w których po

¹⁴ A. Pawłowski, *Projektowanie aktywizujące*, [w:] *idem, Inicjacje...*, s. 144.

¹⁵ O zmianie paradygmatu wiele mówi sir Ken Robinson, sugerując zmiany, jakie powinien przejść system powszechnej edukacji po odejściu od zorientowanego na taśmową produkcję modelu gospodarki. Jego tezy można poznać, oglądając błyskotliwie ilustrowane wystąpienie na TED, https://www.ted.com/talks/ken_robinson_changing_education_paradigms. (Transkrypcja: <https://www.thersa.org/globalassets/pdfs/videos/2010/10/rsa-animate---changing-paradigms/rsa-lecture-ken-robinson-transcript.pdf>) (dostęp: 5 grudnia 2015).

¹⁶ „W środowisku, które znajduje się w stanie wizualnego, fizycznego i chemicznego zanieczyszczenia, najlepszą i najprostszą rzeczą, jaką mogliby zrobić architekci, projektanci przemysłowi, planiści itp., byłoby zaprzestanie działalności. Projektanci mają swój udział, przynajmniej częściowy, we wszystkich zanieczyszczeniach” V. Papanek, *op. cit.*, s. 13.

zakupie kilku stosunkowo niedrogich urządzeń i pobraniu odpowiedniego oprogramowania (często darmowego, gdyż w dziedzinie IT idealizm jest wyjątkowo dobrze widoczny) można tworzyć własne produkty lub personalizować istniejące. Jednak w informatyce również można spotkać projektowanie w znaczeniu design. Projektowanie dla systemów komputerowych ma jednak nieco inną specyfikę. Jak przekonuje Frank Chimero, ekran komputerowy ma podobną charakterystykę jak plastik — jest tym, czym się chce, żeby był¹⁷. To jest największa zaleta obu mediów, ale również duży kłopot. Plastik mógł, i nadal może, zastępować dowolny materiał konstrukcyjny. Kłopot polegał jednak na semantyce i etosie rzemieślniczym. W dobrze pojmowanym projektowaniu wzorniczym jedną z wartości jest prawda materiału. To cecha, która określa takie zastosowanie surowca, które szanuje jego właściwości oraz jest zgodna z jego semantyczną wartością. Złote śrubki mocujące rowerowy koszyk na bidon, nie są dobre. Nie spełniają kilku zadań: są zbyt ciężkie, zbyt miękkie, a poza tym nieodpowiednie do cech roweru, jakie się mu kulturowo przypisuje — demokratycznego, prostego i bezpretensjonalnego środka transportu. Drewno ma być strugane, metal — odlewany lub kutły, a plastik? Po wielu latach ewolucji tworzyw sztucznych, doświadczeń z nimi i przyzwyczajeniem się do nich ludzi (nie należy też bagatelizować ekonomii), potrafimy wykorzystać różne ich UNIKALNE właściwości — ich „naturę”, chociaż brzmi to dziwnie, w kontekście całkowicie kulturowego wytworu. Możemy z nich produkować zakrętki tubelek z pastą do zębów czy keczupem, które dążą do tego, żeby się zatrzaskać po użyciu, krzesła z jednego kawałka, bezpieczne okulary przeciwsłoneczne, „oddychającą” odzież czy piłeczki antystresowe, wykorzystując szczególne właściwości materiału.

Z ekranami jest podobnie. Mimo że są płaskie, prostokątne i łudząco do siebie podobne, to mogą przedstawiać wszystko, co chcemy. Poza tym celem ich istnienia jest komunikowanie się z maszyną. Oczywiście, w komputerach obecnie najbardziej istotny jest aspekt komunikowania się ludzi między sobą, jednak w istocie to człowiek „mówi” do maszyny, a ona przekazuje ten komunikat innemu człowiekowi. Prawdziwy język maszyn rozumie garstka ludzi, reszta używa tłumaczy, które są swego rodzaju protezami. Końcowy użytkownik, czyli my, używa nakładek, które tłumaczą wysoce abstrakcyjne ciągi cyfrowe na obrazy. Najpopularniejszą metaforą w świecie komputerów osobistych jest metafora papieru, a w zasadzie biura. Jest okienko, w którym mamy dokumenty, pliki papierów gromadzone w grubszych segregatorach, strony internetowe, a niechciane obiekty wyrzucamy do kosza. Jakże zrozumiała i intuicyjna organizacja i jak zupełnie niezgodna z rzeczywistością technologią! Chimero porównuje to działanie do produkcji leków, w których aktywna substancja mieszana jest z masą kredową, aby człowiek miał szansę ją ująć w palce (*nota bene*, pudełka są jeszcze większe niż zawarte w nich pigułki, żeby można je było wypatrzeć na aptecznej półce.)

¹⁷ <http://www.frankchimero.com/writing/what-screens-want/> (dostęp: 5 grudnia 2015).

Czyżby design zajmował się opakowaniem technologicznych tabletek w łatwą do przełknięcia dla człowieka formę kolorowej i słodkiej pigułki? Na pewno jeśli chodzi o projektowanie dla internetu, to twierdzenie jest prawdziwe. Projektowanie polega na znalezieniu metafory, która wyjaśnia poszczególne funkcje programu komputerowego, a użytkownik na ekranie komputerowym prowadzi z maszyną komunikację w celu realizacji odpowiednich, możliwych do zrealizowania, funkcji. Patrząc na wygląd nowoczesnych osobistych urządzeń technicznych, takich jak laptopy, smartfony czy nawet kserokopiarki, czy pralki, zauważamy ich daleko idące podobieństwo formalne. Główne różnice tkwią w systemie operacyjnym, czyli w sposobie komunikowania — w interfejsie. Ten sposób komunikowania staje się głównym atutem. Coraz większą liczbą urządzeń steruje się za pomocą ekranów. Powoduje to, że wrażenia z obsługiwanie — łatwość, trudność, intuicyjność itp. — są oceniane przez skuteczność komunikacji za pomocą wyświetlacza, a samo urządzenie staje się podobne do innych maszyn tego typu. A przecież strategia, jaką przyjmowano w celu uczynienia wyrobów łatwych w obsłudze, w dużym stopniu rzutowała na formę. Układ przycisków, pokręteł wajch i dźwigni, ich umiejscowienie to wynik wewnętrznej budowy mechanizmu i sposobu sterowania, opartego na danych antropometrycznych i przesłankach psychologicznych. Wygląd zewnętrzny to wynik interpretacji wszystkich danych, zawarty w komunikacie wizualnym na temat sposobu użytkowania. Celem tych decyzji jest taki wygląd urządzenia, by stało się ono skróconą instrukcją obsługi samego siebie. Czasem, gdy urządzenie jest bardziej skomplikowane, a intuicje twórcy i użytkownika wyjątkowo rozbieżne, ma zastosowanie popularna formuła Murphy'ego: „Gdy wszystko zawiedzie, przeczytaj instrukcję”.

W projektowaniu dla internetu i technologii komputerowych mamy do czynienia z projektowaniem procesu użytkowania i dobraniu odpowiedniej formy. Projektowanie dla technologii komputerowych nie różniłoby się niczym od projektowania druków, książek czy broszur, gdyby nie dodatkowa funkcja zmienności w czasie i responsywności — reagowania na decyzje użytkownika i dowolna zmienność (w obrębie ekranu). Ewolucja designu idzie jeszcze dalej. Nową dziedziną, bardzo dynamicznie się rozwijającą, staje się projektowanie usług.

Usługi to działania. Wprawdzie o projektowaniu działań wspominał już Pałowski, opisując projektowanie procesów użytkowych, lecz tu zakres czynności i przedmiot projektowania jest inny. Projektując usługi, projektuje się działania, które są odpowiedzią na działania. Z faktu, że usługi nie należą do produkcyjnych gałęzi gospodarki wynika, że projektanci projektują coś, co fizycznie nie istnieje. Projektują właśnie działania, a nie przedmioty. Na pierwszy rzut oka zaskakująca konstatacja po głębszym namyśle staje się bardziej oczywista, gdyż przecież oprogramowanie do komputerów też nie istnieje. To ciąg poleceń, cyfr czy czegoś innego, które znika, gdy wyłączymy prąd. Owszem, jest zapisane na dysku, ale nie istnieje autonomicznie. Może być to arkusz kalkulacyjny, widget pogodowy czy gra w szachy, ale nie ma go fizycznie poza smartfonem czy kom-

puterem. Pobrany został kablem i zainstalowany na karcie, której nie widać, a jest tworem inżynierii. Zatem przedmiotem projektowania, zarówno w przypadku oprogramowania, jak i usług jest to, co nie istnieje. Fizyczny przedmiot, obiekt — dotąd wyznacznik designu, odszedł w cień.

Czyżby zatem ziścił się postulat Papanka o tym, by projektanci zaprzestali produkować? To byłaby bardzo dobra pointa, ale nie jest to prawda. Wprawdzie „czasem projektant decyduje i powinien decydować o wstrzymaniu produkcji”¹⁸, ale chociaż jest to ciągle rzadkość, znacznie częściej zaczyna odgrywać rolę *problem solvera*, jako że z założenia designer powinien stać pomiędzy użytkownikiem a technologią, ze świadomością obostrzeń technicznych, rynkowych i ekonomicznych, biorąc pod obronę interes odbiorcy.

Sporo racji miał Pawłowski, pisząc, że: „Różnica między twórczością artystyczną a projektowaniem polega na tym, że przedmiotem twórczości artystycznej są zmiany fikcji w fikcję i rzeczywistości w fikcję, zaś przedmiotem projektowania są zmiany rzeczywistości w rzeczywistość i fikcji w rzeczywistość. Inaczej można by powiedzieć: na wyjściu procesu artystycznego jest fikcja, zaś na wyjściu projektowania rzeczywistość”¹⁹. Ostatnio jednak coraz częściej jest to rzeczywistość wirtualna.

¹⁸ A. Pawłowski, *O projektowaniu, czyli przyszłości*, [w:] *idem, Inicjacje...*, s. 56.

¹⁹ A. Pawłowski, *Zakres działań projektowych*, [w:] *idem, Inicjacje...*, s. 152.