zeszyty artystyczne

Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu / listopad 2012 / issn 1232-668

Design — między sztuką i nauką

Monika Rosińska Design: między estetyką a funkcjonalnością / **Ew Łukaszyk** Ergonomika kultury. O zasięgu idei metadesignu / **Rafał Ilnick** Projektowanie społecznych robotów – wyzwanie dla technonauki i sztuki **Maciej Błaszak, Łukasz Przybylski** Systemowy model projektowania ewolucja mebli stymulujących rozwój dziecka / **Marcin Moskalewicz, Tomas Zarębski** Koncepcja uniwersalnego projektowania jako próba przezwyciężeni tradycyjnych modeli niepełnosprawności / **Waldemar Rapior, Monik Rosińska** Co-edukacja. Metody etnograficzne w projektowaniu / **Agnieszk Pawłowska** Psychoforma. Jak my zmieniamy formę tak ona zmienia nas, czy o wpływie cech formy plastycznej na stan psychiczny widza / **Włodzimier Dreszer** Ross Lovegrove / **Ross Lovegrove** The Alpine Capsule / **Jarosław Kozakiewicz** Tardigrada botanica / **Pracownia wizytująca Dominik Lejmana** / **Pracownia Andrzeja Wielgosza** / **Pracownia Katarzyny Laskowskiej** / **Michał Filipiak** Widzieć/Wiedzieć / **Karolina Staszak** Obraz fotografii / **Marek Wasilewski** Polityka przekraczania / **Kalendarium** 201

Język kostniejący w gmachach akademii
szuka schronienia u dzieci i „obłąkanych" poetów.

Raoul Hausmann

Cz 213/2012/Cz. 322

Uniwersytet Artystyczny
Biblioteka Główna
w Poznaniu

ZA nr 22

Design – między sztuką i nauką

ZA nr 22 | Design – między sztuką i nauką

5 **Monika Rosińska** / Design: między estetyką a funkcjonalnością

13 **Ewa Łukaszyk** / Ergonomika kultury. O zasięgu idei metadesignu

21 **Rafał Ilnicki** / Projektowanie społecznych robotów – wyzwanie dla technonauk i sztuk

33 **Maciej Błaszak, Łukasz Przybylski** / Systemowy model projekto ewolucja mebli stymulujących rozwój dziecka

41 **Marcin Moskalewicz, Tomasz Zarębski** / Koncepcja uniwersaln projektowania jako próba przezwyciężenia tradycyjnych modeli niepełnosprawności

49 **Waldemar Rapior, Monika Rosińska** / Co-edukacja. Metody etnograficzne w projektowaniu

59 **Agnieszka Pawłowska** / Psychoforma. Jak my zmieniamy formę ta zmienia nas, czyli o wpływie cech formy plastycznej na stan psychiczn

69 **Włodzimierz Dreszer** / Ross Lovegrove

Projekty:

77 **Ross Lovegrove** / The Alpine Capsule

83 **Jarosław Kozakiewicz** / Tardigrada botanica

85 **Pracownia wizytująca Dominika Lejmana**

93 **Pracownia Andrzeja Wielgosza**

99 **Pracownia Katarzyny Laskowskiej**

Recenzje:

105 **Michał Filipiak** / Widzieć Widzieć

109 **Karolina Staszak** / Obrazy fotografii

113 **Marek Wasilewski** / Polityka przekraczania

117 **Kalendarium**

125 **Abstracts**

129 **Noty o autorach**

Monika Rosińska

Design: między estetyką a funkcjonalnością

Gdy w 1938 roku Anthony Bertram wypowiadał słowa: „Samo słowo «design» pozostaje dla zwykłego człowieka zagadką"[1], termin „design" nie był nowym zjawiskiem w obrębie języka, był w powszechnym użyciu od co najmniej kilkudziesięciu lat. Wypowiedź Bertrama konotuje coś bardzo charakterystycznego dla designu, coś, co sprawia, że w przypadku tego pojęcia, zjawiska czy też praktyki bardzo trudno jest uzgodnić, co właściwie jest przedmiotem naszego zainteresowania. Kojarzy się nam ono przede wszystkim i najmocniej z estetyką, choć współcześnie – z estetyką szczególnego rodzaju, bo konotującą jednocześnie luksus, elitarność czy też ekskluzywność. Z drugiej strony, przywołuje na myśl funkcjonalność, wszyscy przecież wiemy, że przedmiot musi spełniać swoją rolę w myśl modernistycznej zasady wyartykułowanej przez Louisa Sullivana: „forma podąża za funkcją". Które skojarzenie jest więc bliższe prawdy? Któremu powinniśmy zawierzyć? Wybór jednej tylko opcji automatycznie ustanawia między nimi relację nadrzędne-podrzędne. Czy słusznie? Myślenie o designie w oparciu o logikę „albo-albo" zrodziło wiele fałszywych przekonań na temat tego, co stanowi jego „istotę". W artykule tym nie zamierzam jej mimo wszystko poszukiwać, chciałabym w zamian pokazać, jak relacja między estetyką a funkcjonalnością, która zrodziła się w XIX wieku, wyznaczała definicyjne ramy dla projektowania przynajmniej przez cały wiek następny. Taka tradycja myślenia o designie współcześnie rodzi wiele problemów, często bowiem stojąc na straży tej, koniec końców, konserwatywnej perspektywy, blokuje (jeszcze) nieśmiałe (przynajmniej w Polsce) próby jeśli nie przedefiniowania, to przynajmniej rozszerzenia tego pojęcia oraz wskazania nowych kontekstów, w których ta praktyka może się okazać dziś przydatna.

Estetyka *disegno*

Sięgając do etymologii słowa „design", w istocie łatwo jest dostrzec, że opisuje ona także jego genealogię[2], pokazując siatkę powinowactwa designu z innymi obszarami, które stały się kluczowe dla rozwoju tej dziedziny ludzkich działań. Co zawiera się

---

1 A. Bertram, Design, [za:] J. *MacDonald, Design and modern culture*, [w:] M. Rampley (red.), *Exploring Visual Culture. Definitions, concepts, contexts*, Edinburgh 2005, s. 50.

2 J. Krupiński, *Zwiednie. Ontologiczne podstawy sztuki projektowania*, Kraków 1993, s. 89.

w pojęciu „design"? Jaka wiąże się z nim tradycja? Janusz Krupiński[3] podkreśla, że angielskie słowo *design*, które upowszechnia się w XVII wieku, ma swoje korzenie w estetyce renesansu, dla której istotne było włoskie pojęcie *disegno*, odnoszące się do sztuki. Oznaczało ono dosłownie „rysunek", „rysowanie"; ale było również „projektem", „zamiarem artystycznym", „formą", „zarysem przedmiotu", „pomysłem", „koncepcją". Z kolei łacińskie *designo* (czy też w formie czasownikowej *designare*, przekładane w języku angielskim na *determine*) znaczy tyle co: „nakreślać", „wykreślać", „wyznaczać", „oznaczać", „wytyczać granice", „wymyślać", „knuć", „przeznaczać", „przedstawiać", „rozporządzić", „urządzić". Semantyka *designo* zatem wskazywałaby na tę konstytutywną (oraz filozoficzną w swej naturze) właściwość *designare*, która polegać miałaby na przeistaczaniu ogólności w szczegółowość, nieskończoności w skończoność, bezkształtnej masy w formę poprzez nieustanny proces dookreślania. *Designare* więc to świadoma czynność, mająca na celu wytworzenie nowych form artefaktów.

Usankcjonowana tradycją historia designu w większości przypadków najdalej sięga do platońskiej koncepcji *poesis*; do „wydobywania", „wytwarzania", „produkowania", „czynności, która przekształca świat". Odnajdujemy tu ślady istnienia idei sztuki jako projektowania, a za pierwszego projektanta uznaje się renesansowego malarza i artystę, Leonarda da Vinci. Warto jednak przypomnieć, że zanim zaczęto przypisywać poszczególnym jednostkom nadprzyrodzony, indywidualny talent, starożytna Grecja pozostawiła po sobie spuściznę pierwotnego wspólnotowego charakteru nabywanych umiejętności oraz wiedzy[4]. Jednakże epoka Odrodzenia wraz z antropocentryczną wizją rzeczywistości społeczno-kulturowej w największym stopniu odcisnęła piętno i ukształtowała nowożytny sposób rozumienia pojęcia „design". Ówcześni artyści, obok wspomnianego już da Vinci, tacy jak Cennino Cennini czy Leon Battista Alberti, rozumieli *disegno* i jako rysunek, i jako projekt, a więc jako zamiar, który ma źródło w artyście, jego koncepcji, pomyśle. Z kolei XVI-wieczny architekt i malarz Vasari sformułował zasadę głoszącą, że sztuka istnieje za pośrednictwem *disegno*, które literalnie tłumaczył jako „rysunek", „szkic", „zarys".

Pierwotnie pojęcie i praktyka *disegno* były zatem integralne z teorią i praktyką artystyczną. Konsekwetnie rozróżniano *disegno interno*, które rozumiano jako szkic, rysunek, plan prowadzący do powstania dzieła sztuki, oraz *disegno esterno*, a więc gotowe dzieło (obraz, rzeźba, grafika). W ówczesnych pracowniach artystycznych rysowanie było niezbędnym etapem w fazie krystalizacji pomysłu malarskiego, rzeźbiarskiego czy też rzemieślniczego; poprzedzało proces malowania obrazów, wykonywania rzeźb lub wytwarzania wyrobów rzemieślniczych. Dla Vasariego *disegno* pozostawało zasadą trzech najważniejszych wówczas sztuk: malarstwa, rzeźby i architektury.

---

[3] Ibidem.

[4] Zob.: R. Sennett, *Etyka dobrej roboty*, Warszawa 2010, s. 34–35.

W renesansie, mimo że instytucjonalizuje się wynalazczość oraz zaczynają pojawiać się książki zawierające ilustracje projektów nowych maszyn[5], nie dochodzi jednak do wyłonienia się pojęcia „sztuk projektowych", ile raczej do wprowadzenia terminu *art del disegno*, które Władysław Tatarkiewicz[6] tłumaczy jako *arts of design* (sztuki rysunkowe) i do których zalicza wymienione już: architekturę, malarstwo i rzeźbę. Wprowadzenie pojęcia *disegno* przypada na moment, gdy traci już swoją moc średniowieczne pojęcie *ars* (łac.), odnoszące się do starożytnego pojęcia *techne* (grec.) i rozpoczyna się proces wyodrębniania się pojęcia *les beaux arts*, czyli sztuk pięknych[7]. Pamiętać jednak należy, że zarówno pojęcie *techne*, jak i *ars*, nie miały znaczenia takiego, jakie ma współcześnie słowo „sztuka". *Techne* (Grecja) lub *ars* (Rzym) oznaczały: „umiejętność, mianowicie umiejętność zrobienia jakiegoś przedmiotu, domu, posągu, okrętu, łóżka, garnka, odzieży, a ponadto także umiejętność dowodzenia wojskiem, mierzenia pola, przekonywania słuchaczy"[8].

W tym też sensie ówczesne pojęcie „sztuki" zawierało w sobie to, co współcześnie (choć intuicyjnie) nazwalibyśmy raczej rzemiosłem, techniką czy fachową wiedzą. W średniowieczu w takim samym stopniu za sztukę uznawano więc krawiectwo co malarstwo. Co więcej, starożytna scheda usankcjonowała wówczas takie rozumienie pojęcia sztuki, które nie zawierało w sobie kategorii piękna; grecka świątynia nie miała budzić zachwytu artystycznym kunsztem, ale miała być użyteczna, zbliżać ku bogom. Średniowiecze również traktowało architekta jako rzemieślnika, pracującego w obszarze *artes vulgares* (nazywane również *artes mechanicae*), a nie *artes liberales*, zgodnie z przyjętym kryterium podziału na te, które wymagały wysiłku fizycznego i te, które były go pozbawione. Natalie Heinich, powołując się na pracę prawnika Charlesa Loyseau *Traité des ordres et simples dignités* z 1613 roku, zwraca uwagę, że sytuował on rzemieślników niemalże na samym dole hierarchii społecznej, tuż przed chłopami[9]. Dopiero gdy architektura, rzeźba, malarstwo stopniowo zaczynają przechodzić na stronę sztuk wyzwolonych (i przestają być zwykłym fachem, zawodem), ich przedstawicieli zaczyna się traktować jako artystów, a nie jedynie ludzi gorszej kategorii przynależących do najniższych warstw ówczesnego społeczeństwa.

Estetyzacja przemysłu i narodziny funkcjonalności

tnicy, i rzeźbiarze, i archi-
ą obserwujemy pojawienie
m sensie tego słowa. Guy

Początkowo więc designem zajmowali się i malarze, i zło
tekci. Dopiero w wieku XIX wraz z rewolucją przemysłow
się zawodu projektanta (*professional designer*) w dzisiejszy

---

5 J. Krupiński, *Zwiednie*..., op. cit., s. 90.
6 W. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć*, Warszawa 2005.
7 J. Krupiński, *Zwiednie*..., op. cit., s. 90.
8 W. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu*..., op. cit., s. 21.
9 N. Heinich, *Być artystą. Rzecz o przekształceniach statusu malarzy i rzeźb*

iarzy, Warszawa 2007, s. 12.

Julier[10] zwraca uwagę na symptomatyczność debaty, która miała miejsce w XIX-wiecznej Wielkiej Brytanii. Ogniskowała się ona wokół paraleli między angielskim słowem *design* a francuskim *dessin*. Podczas gdy francuskie szkoły designu (École de Dessin) zorientowane były głównie na kształcenie w zakresie rysunku, angielskie *schools of design* kładły nacisk na wizualną innowację wytwarzanych p

Jeden z XIX-wiecznych reformatorów w Anglii, sir Henry Cole, chcąc wp
ówczesną edukację projektantów poprzez swoje publikacje (głównie redag
pismo „Journal of Design" ukazujące się w latach 1849–1852), w rezulta
wadził do ugruntowania ledwie zauważalnej wówczas, bo rodzącej się i na
tempa wraz z ekspansją rewolucji przemysłowej, funkcjonalistycznej i pr
tendencji w obszarze projektowania. Co więcej, był on zwolennikiem i prop
zastępowania słowa *design* takimi terminami, jak: *industrial art* (sztuka prze
decorative art (sztuka dekoracyjna), *applied arts* (sztuki stosowane). Prag
sposób podkreślić zarówno złożoność profesji projektanta, jak i (poprze
wienie w nazwach *art*) dodać jej aury wyjątkowości płynącej z wysokiego,
statusu sztuk pięknych. Udało mu się również zrealizować ambicję założe
Kensington Museum (późniejsze Victoria and Albert Museum), gdzie zgro
przede wszystkim zbiory sztuki dekoracyjnej. Przy muzeum znajdował si
designu, The Norman School, będący jedną z pierwszych placówek eduk
zakładanych na terenie całego Zjednoczonego Królestwa, które miały ksz
chaczy wzornictwa w kluczowych dla produkcji przemysłowej obszarach
niani przez lokalny przemysł absolwenci mieli dodawać do produkowan
element sztuki. Ich podstawowa rola zatem sprowadzała się do estetyza
wania charakteru piękna skądinąd banalnym produktom. Inicjatywa ta b
odpowiedzi na toczącą się w Wielkiej Brytanii pierwszej połowy XIX wie
wą dyskusję na temat kryzysu jakości ówczesnej produkcji przemysłowe
tanci nie zajmowali się wówczas niczym poza kształtowaniem formy, nad
wyglądu inspirowanego światem przyrody oraz klasyczną ornamentyką
nym narzędziom i maszynom.

Sposób rozumienia designu zaczyna się bowiem opierać przede wszystk
ściach zawartych w sloganach, leżących u podstaw budowania ideologicz
jektu nowoczesności, takich jak *fitness for purpose*, *truth to materials* czy *fo*
function[11]. Ich emanacją była Wielka Wystawa Światowa, która miała miejsc

[10] G. Julier, *The culture of design*, London 2000.

[11] Forma wynika z funkcji (ang. *form follows function*) zostało po raz pierwszy wypowiedziane prz
skiego rzeźbiarza Horatio Greenougha w 1793 roku. Około sto lat później, pod koniec XIX w
zostało powtórzone przez architekta Louisa Sullivana, a następnie przeformułowane przez a
go architekta Franka Lloyda Georgea na „forma – funkcja to jedno". Oba te twierdzenia, zda
J. Papanka, doprowadziły do utrwalenia pozornego w rzeczywistości rozdziału pomiędzy tym
funkcjonuje, a tym, co jest piękne formalnie. Co więcej, ten sztuczny rozdział i napięcie międ

roku, w londyńskim Hyde Park. Stanowiła ona, w metaforycznym sensie, swoisty punkt zwrotny dla designu połowy XIX wieku. Co więcej, sankcjonowała również rodzącą się kulturę konsumencką i ugruntowała skojarzenia wobec przemysłowo wytwarzanych produktów z ideami postępu, dostatku, jednostkowej tożsamości czy zmiany społecznej[12]. Po raz pierwszy sztuka dekoracyjna i estetyka przemysłowa zdobyły powszechne zainteresowanie, przełamując różnice klasowe i poruszając masową wyobraźnią[13]. Pod koniec XIX wieku modernistyczny słownik designu zyskuje również swoją legitymizację za sprawą Gottfrieda Sempera oraz jego publikacji. Niemiecki architekt zaproponował system klasyfikacji obiektów na podstawie pełnionej przez nie funkcji, na przykład „zawieranie", „nalewanie", i tak dalej. Była to tyleż propozycja uporządkowanego sposobu klasyfikowania wytwarzanych artefaktów, ile również, a może przede wszystkim próba poradzenia sobie z problemem ornamentu, chęć ominięcia rozstrzygania sporów o to, co jest „odpowiednim" ornamentem, a co nie – mieściła się już w granicach „właściwej" dekoracji.

Choć design w nowoczesnym rozumieniu pojawia się wraz z rozwojem przemysłu, to świadomość jego znaczenia oraz niezbędności wyłania się w wyniku reakcji, odpowiedzi na nową sytuację społeczną, którą stworzył rodzący się przemysł[14]. Projektanci podzielali ogólny nastrój społeczny i pod koniec XIX wieku pozostawali sceptyczni wobec urbanizacji oraz industrializacji wiktoriańskiej Wielkiej Brytanii, pracując głównie w ramach rzemieślniczo-artystycznych zrzeszeń. Coraz bardziej czuli jednak na sobie oddech nadchodzącego wieku maszyny. Jedną z pierwszych prób takiego „koniecznego" związku, połączenia przemysłu i sztuki były niemiecki Werkbund, założony w 1907 roku i upowszechniający założenia modernistycznej architektury i wzornictwa, oraz austriackie Kunstgewerbeschule. Oba te projekty, będące zapowiedzią tendencji łączenia sztuki z masową produkcją, zmaterializowały się w pełni dopiero w założonej w 1919 roku przez Waltera Gropiusa (pozostającego pod silnym wpływem ruchu Arts and Crafts) legendarnej szkole dla projektantów, Bauhausie. Postawa Gropiusa oraz założonej przez niego w Weimarze szkoły Bauhaus opierała się na próbie obłaskawienia tego paraliżującego strachu przed nieznanym. Uczynił on więc jednym z głównych filarów edukacji młodych projektantów pogląd, że za sprawą mechanizacji możliwe jest uwolnienie człowieka od najcięższej pracy fizycznej oraz spotęgowanie „możliwości ręki przy projektowaniu"[15]. Była to pierwsza

nym / użytecznym a formą wyznaczył taki sposób rozumienia designu (przynajmniej przez większość XX wieku), który lokował oba te pojęcia względem siebie w relacji nadrzędne-podrzędne.

12 D. Raizman, *History of Modern Design*, London 2010, s. 63.

13 Ibidem.

14 J. Krupiński, *Wzornictwo/design: studium idei*, Kraków 1998, s. 21.

15 W. Gropius, *Moja koncepcja idei Bauhausu*, [w:] *Prace warsztatów w Weimarze 1919–1925*. Wystawa w IWP, 26.10. – 25.11.1984, „Wiadomości IWP" 5-6/1984, s. 44.

szkoła, która nadała wzornictwu tak ważne miejsce w procesie produkcji[16], a tym samym zmieniła jego status z podrzędnej wobec sztuk pięknych roli sztuki użytkowej i dowartościowała go poprzez uczynienie integralnym elementem przemysłowej produkcji dóbr. W Bauhausie chciano wykształcić nową generację projektantów, którzy potrafiliby odpowiedzieć na potrzebę estetyzowania przemysłu oraz kreowania pięknych form dla masowo wytwarzanych produktów.

Nieco inaczej wyglądał rozwój designu w Nowym Świecie. Rewolucja przemysłowa doprowadziła tam do wykształcenia się nowych metod produkcji artefaktów. Metody te, oparte przede wszystkim na podziale pracy, sprawiły, że można było tworzyć dobra konsumpcyjne na nieograniczoną skalę. W tym też sensie design oraz projektanci mogą być postrzegani jako zrodzeni z nowoczesnej kultury przemysłowej, która w coraz większym stopniu legitymizowała w jej obrębie logikę ostentacyjnej konsumpcji[17] i katalizowała jej rozwój[18]. W tym nowym kontekście projektant musiał być gotów do podjęcia głównie komercyjnych zadań. Charakterystyczny dla początkowej fazy rozwoju przemysłu, „czysty", standaryzowany model produkcji przemysłowej utożsamiany jest z wytwórczością słynnego samochodu Henry'ego Forda, „Model T", który po raz pierwszy wyjechał na amerykańskie ulice z fabryki Piquette Plant w 1908 roku. Formuła pracy wprowadzona przez Forda została powszechnie nazwana od jego nazwiska fordyzmem. David A. Hounshell[19] podkreśla, że model ten przestał dominować wraz z uruchomieniem przez Alfreda P. Sloana, wieloletniego dyrektora General Motors, bardziej „elastycznej" produkcji, która była odpowiedzią na coraz bardziej zróżnicowane zapotrzebowania konsumentów oraz zachodzące i coraz bardziej widoczne, diametralne zmiany konsumenckich praktyk. Aż do roku 1929 produkcja przemysłowa była zdolna zaspokoić aspiracje większości konsumentów, którzy kupując niedrogo wytwarzane produkty, mogli naśladować styl życia bogatszych klas. Przemysł motoryzacyjny przestał służyć tylko i wyłącznie dostarczaniu na rynek użytecznych środków transportu, ale podobnie jak moda czy urządzenia, przeznaczone dla przestrzeni domowej jego produkty – auta – stawały się lustrem, w którym odbijał się osobisty gust właściciela oraz jego nowoczesne aspiracje.

Moment, kiedy kryzys finansowy doprowadza Forda do bankructwa i zamknięcia kompleksu fabrycznego River Rouge, a także nasila się rywalizacja z General Motors (GM), symbolizuje bardzo ważny moment w dziejach narodzin profesjo-

---

16 V. Papanek, *Design for the Real World*, London 1984, s. 30.

17 T. Veblen, *Teoria klasy próżniaczej*, Warszawa 2008.

18 Zob.: P. Sparke, *An introduction to design and culture*, London, New York 2004, s. 34.

19 D. A. Hounshell, *From the American System to Mass Production 1800–1932*, [za:] *An introduction to design and culture*, op. cit. s. 37.

nalnego projektanta pracującego dla przemysłu[20]. Wraz z rokiem 1927, gdy wspomniany już Sloan utrudnia socjalistyczny Hudson Franklina, w celu poprowadzenia ulokowanego w GM departamentu Art and Color Section, rodzi się amerykański styling. Dziesięć lat później sekcja ta, odpowiedzialna za wygląd samochodów, zmienia nazwę na Styling Division, sugerując jednocześnie przyjętą strategię firmy – częste (roczne lub sezonowe) kolorystyczne zmiany dostępnych modeli, za którą stała dostrzegalna wizja, oparta na zrozumieniu rynku oraz próbie zwiększenia wśród konsumentów pożądania i skłonienia ich do zakupu „nowego" produktu.

Styling był tak istotny dla ówczesnego amerykańskiego rynku, gdyż z jednej strony, był próbą odpowiedzi na coraz bardziej zróżnicowane gusta konsumentów, dla których dostrzegalne i znaczące stały się różnice „statusowe", ale również dlatego, że stanowił narzędzie wzbudzające w konsumentach pożądanie, skutkujące zakupem „nowych" produktów w czasach wielkiej depresji. W istocie stylingiem zaczęto nazywać design „artystyczny", który wkroczył w świat inżynierów branży motoryzacyjnej. Rozwój stylingu świadczy również o tym, że największe wówczas przedsiębiorstwa przemysłowe nie potrafiły tworzyć odwołujących się i przyciągających wzrok produktów. Sądzono, że umiejętności projektanta, który wówczas jeszcze najczęściej był artystą pracującym w reklamie i nierzadko dorabiającym na projektowaniu scenografii w teatrach, gwarantują stymulację konsumenckiego pożądania.

Design pełnił wówczas rolę mediatora, pomostu między światem produkcji i konsumpcji, legitymizował ich rozwijającą się koegzystencję, a także stawał się *sine qua non* nowoczesnego systemu rynkowego. W tym kontekście coraz bardziej zróżnicowanych potrzeb konsumentów, kryzysu ekonomicznego i coraz większego znaczenia marketingu oraz promocji wytwarzanych produktów, design odegrał znamienitą rolę. Konsumenci traktowali design jako dowód materialnego postępu i społecznego powodzenia. Udostępniał on każdemu według indywidualnych możliwości stawanie się nowoczesnym, gdyż nowoczesnym mógł być każdy, o ile zdolny był uczynić przyszłość aspiracją swoich teraźniejszych działań.

„Funkcjonalność" estetyzacji – czemu dziś służy design?

Inflacja artdesignu, z którą współcześnie mamy do czynienia, opiera się na jego (designu) zdolności do zaspokojenia potrzeb konsumentów, które stały się – w swej istocie – estetyczne. Ta swoista apologia estetyki doprowadza do sytuacji, w której rzeczywistość dnia codziennego postrzegamy jako negocjowalne „dzieło sztuki", niedokończone i łatwo przeobrażalne[21]. Stylizowane. Tendencja do stylizowania doświadczenia jest jednym z wcieleń, jedną ze współczesnych form manifestacji ekspansji designu oraz „kultury gustu" (*taste culture*).

---

20 P. Sparke, *An introduction...*, op. cit., s. 66.

21 W. Welsch, *Estetyka poza estetyką: o nową postać estetyki*, Kraków 2005.

„[...] wzornictwo jest przede wszystkim poważnym składnikiem ponownego zaczarowywania świata, rzekomo odczarowanego przez ekonomistów, ateistów, pozytywistów, marksistów i darwinistów i dlatego coraz głębiej i szerzej sięga ku kształtowaniu całej przestrzeni wokół (a także pod, nad, w środku) przewidywanych zdarzeń, zdarzeń jednostek i tłumów, przepływów i nastrojów"[22].

Ponowne zaczarowywanie świata – według Sławomira Magali – to podstawowa dziś funkcja designu. Zaczarowywanie polega na czynieniu komercyjnego użytku z jego wizualnej retoryki. Magala dostrzega w projektowaniu narzędzie „spontanicznej reakcji"[23] ponowoczesnych wspólnot, demokratycznych oraz zwróconych w kierunku kapitalizmu i rynku konsumentów. Design przecież – przyjmujący najczęściej postać luksusowych obiektów – pozwala zostać zauważonym, zyskać pewność, że się istnieje, zaświadczyć o społecznym statusie oraz wybranym stylu życia. Design, a w szczególności artdesign, inicjuje i katalizuje postępującą estetyzację, czyniąc ze świata przestrzeń stylizowanej scenografii, doświadczania przyjemności i rozrywki. ■

---

22 S. Magala, *Wzorowe życie wykrojów i wzorów*, „Dyskurs" 8/2008, s. 20.

23 Ibidem.

Ewa Łukaszyk

Ergonomika kultury. O zasięgu idei metadesignu

Jakkolwiek człowiek projektuje od najdawniejszych czasów, design jako szczególne rozumienie projektowania – poparte namysłem refleksyjnym, mieszczącym się w pewnym nurcie i opartym na określonych założeniach – można z dużym prawdopodobieństwem powiązać z Bauhausem i Walterem Gropiusem, a więc tym samym ściśle usytuować w czasie i w historii kultury. Design rysuje się jako jeden z istotnych elementów moderny i stanowi odzwierciedlenie jej wyróżników jako jedna z nowoczesnych utopii, odbijająca totalizujący styl myślenia, charakterystyczny dla formacji mentalnej nowoczesności. U podwalin idei designu leży fascynacja masową produkcją i umasowieniem życia w ogóle. Design dąży do projektu kompleksowego; jego punktem granicznym i zarazem ideałem jest świadome, przemyślane ukształtowanie całego otoczenia wytwarzanego i modelowanego przez człowieka. W pewnym sensie, nigdzie indziej nowoczesne dążenie do stworzenia totalnego dzieła sztuki nie znajduje pełniejszej realizacji jak właśnie w designie.

I nigdzie indziej nie można uchwycić z równą wyrazistością, jak bardzo ponowoczesność jest w gruncie rzeczy hipernowoczesnością, próbą spotęgowania lub doprowadzenia do ostatecznych konsekwencji założeń nowoczesnych. Ponowoczesne losy myślenia o designie stanowią dobry przykład pozornego zerwania i zarazem głębokiej ciągłości, jaka charakteryzuje oba stadia kultury. Z jednej strony, mogłoby się wydawać, że ten właśnie totalizujący duch nowoczesności jest czymś, od czego ponowoczesność się odżegnuje. Co prawda w aktualnym świecie przedmiot designerski stał się, przynajmniej w potocznym rozumieniu, synonimem luksusu, przeciwieństwem umasowienia, które tymczasem potoczyło się swoim torem. Dziś jednak design jako idea mógłby być postrzegany jako coś, co stoi w sprzeczności z epoką, co wymusza radykalne zerwanie. Wyłania się więc potrzeba „postmodernizacji" designu. I w rzeczy samej, w ostatnich dziesięcioleciach coraz częściej przewija się i coraz bardziej napełnia treścią pojęcie metadesignu jako przekroczenia designu – wytworu nowoczesności.

Metadesign, w znaczeniu namysłu nad samym projektowaniem, jako „projektowanie projektowania" wyłonił się po raz pierwszy około 1963 roku w ujęciu Andriesa Van Oncka, jako podjęcie inspiracji rodzących się na gruncie nauk matematyczno-przyrodniczych, a konkretnie: nowych nauk o złożoności. W szerszym rozumieniu, wyłonił się więc w tym samym klimacie, jaki zrodził tezę C.P. Snowa o dwóch

niekomunikujących się między sobą kulturach (naukowej i humanistycznej)[1] oraz apel o ich scalenie. Dopiero począwszy od lat 80., pojęcie metadesignu zaczęło stopniowo nabierać pełni znaczenia, w jakim funkcjonuje obecnie, odnoszonego do kilku różnych dyscyplin, to znaczy zarówno bezpośrednio do praktyki projektowania, jak też do sztuki i do teorii kultury. Jak zwykle bywa w wypadku zjawisk nowatorskich, wokół ścisłego znaczenia metadesignu toczy się spór, a nowe realizacje kojarzone przez samych twórców z tym pojęciem nieustannie to znaczenie modyfikują. Roboczo można jednak uznać, że istotą metadesignu jest projektowanie oparte na myśleniu o dynamice relacji. W ujęciu Elisy Giaccardi: „rozwój pojęcia metadesignu może być ujęty jako krytyczne i refleksyjne myślenie o granicach i celach designu, odnoszących się do radzenia sobie ze złożonością naturalnej interakcji ludzkiej, jakie umożliwia technologia. Metadesign stara się przekształcić tę złożoność w szansę dla nowych form twórczości i życia społecznego"[2].

Na wzór dawnego, Duchampowskiego pytania: „Co jeszcze może być sztuką?" pojawiło się nowe: „Co jeszcze może być projektowaniem?". Z całą pewnością dochodzi tu do przekroczenia myślenia o przedmiocie użytkowym jako o obiekcie materialnym, jako o rzeczy, co stanowi skądinąd naturalną konsekwencję konceptualizmu. Z drugiej strony, mająca tu kluczowe znaczenie idea interakcji, w pewnym sensie wyabstrahowana z przedmiotu, jest konsekwencją myślenia o użytkowaniu jako o zalążkowej formie relacji nieożywionego obiektu z żywym człowiekiem. Zmienił się wszakże sposób postrzegania funkcji. Metadesign odkrywa nowe, na przykład emocjonalne wymiary funkcjonalności; stara się twórczo interweniować w obszarach życia wewnętrznego, odpowiadając na podstawowe potrzeby socjalizacyjne człowieka. W pewnym sensie można więc powiedzieć, że metadesign jest designem, powracającym okrężną i powikłaną ścieżką na właściwe obszary sztuki, od której został oddzielony u początków nowożytności jako „rzemiosło" przeciwstawione nieużytkowym „sztukom czystym", utożsamionym z malarstwem czy rzeźbą. Scalenie dyscyplin tworzenia opiera się w gruncie rzeczy na rozszerzeniu pojęcia użytkowości: jeśli mówimy o zaspokojeniu potrzeb wewnętrznych, nic nie jest już „sztuką czystą", ponieważ wszystko apeluje i odsyła do emocjonalnego wymiaru człowieczeństwa. Różnica między „obiektem do oglądania" a „obiektem do używania" traci rację bytu. Przestrzeń tradycyjnego muzeum sztuki czy galerii, gdzie wytwór metadesignu może ostatecznie znaleźć swoje miejsce, staje się jedną z publicznych przestrzeni użytkowych, podporządkowanych nowo przyjętemu rozumieniu funkcjonalności, która wychodzi naprzeciw wielorakim potrzebom socjalizacyjnym człowieka.

---

[1] C. P. Snow, *The Two Cultures and the Scientific Revolution*, wykład wygłoszony w Cambridge w 1959 roku, rozwinięty do ostatecznej postaci w *The Two Cultures: And a Second Look: An Expanded Version of The Two Cultures and the Scientific Revolution*, Cambridge 1964.

[2] E. Giaccardi, *Metadesign as an Emergent Design Culture*, „Leonardo" 4(38)/2005, s. 343.

Metadesign obiera za cel projektowanie układów dynamicznych, zawierających możliwości niemal nieskończonego rozwoju, przebiegającego według ścieżek wyznaczonych w inicjalnym projekcie przez „nasiona" (*seeds*), modyfikowanych i samomodyfikujących się w toku interakcji. Chodzi tu o coś więcej niż o prostą interakcję przedmiotu z użytkownikiem, zaplanowaną i zawartą implicite w „stopniach swobody", „wprojektowanych" w dostarczony człowiekowi wytwór. Metadesign stawia sobie za cel uruchomienie ko-kreacji, swoiste „wycofanie się" projektanta z nadania ostatecznego kształtu, wezwanie użytkownika do współdziałania na równi z „nieobecnym" designerem. To „rozmycie" projektowania, sprowadzenie go do wyznaczenia podstawowych założeń samoorganizującego się systemu stanowi pewnego rodzaju spełnienie nowoczesnego marzenia o demokratyzacji sztuki, i to nie tylko w postaci powszechnego dostępu do obcowania z jej wytworem, ale także powszechnego dostępu do współuczestnictwa w działalności kreacyjnej.

Metadesign przesuwa jeszcze dalej granice totalności, wprowadzając coraz więcej elementów w obręb świata projektowanego, co wydaje się wykonalne przy uwzględnieniu nowych możliwości, na przykład biotechnologicznych. Stawia to wyzwanie projektowania organizmu, myślenia o całościach dynamicznych. W kręgu zainteresowania metadesignu pojawia się wszakże nie tyle organizm rozumiany jako twór biologiczny – przedmiotem dyskusji nie są tu wyłącznie możliwości inżynierii genetycznej, będące przecież nadal w ogromnej mierze sprawą przyszłości, lecz także pojęcie ko-ewolucji, zjawisk adaptacji człowieka do własnych wytworów[3]. Biolog Humberto Maturana, który biorąc za punkt wyjścia własną dyscyplinę, wypowiada się sceptycznie na temat tego, na ile realny może być metadesign rozumiany jako projektowanie żywych organizmów czy sterowanie naturalną ewolucją, ponownie kieruje refleksję dotyczącą metadesignu w stronę kwestii kształtowania interakcji[4]. Równie wielkie, być może nawet donioślejsze wyzwanie stanowi więc namysł nad projektowaniem rzeczywistości społecznej. Istnieje zatem bliskie pokrewieństwo pomiędzy ideą i praktyką metadesignu a takimi koncepcjami, jak między innymi teoria systemów społecznych Niklasa Luhmanna[5].

Ośrodkiem uwagi „antropodesignera" i przedmiotem namysłu projektanckiego staje się zatem między innymi świat emocjonalny człowieka i tworzone przez niego relacje. Mogłoby się wydawać, że tak sformułowany projekt może wzbudzać dreszczyk niepokoju, grożąc zatraceniem resztek wartości tak wysoko cenionej – bo narażonej

---

[3] Doskonałym ujęciem tych idei jest artykuł Elisy Ghiaccardi i Gerharda Fishera, *Creativity and Evolution: A Metadesign Perspective*, http://l3d.cs.colorado.edu/~gerhard/papers/ead06.pdf (23.10.2011).

[4] H. Maturana, *Metadesign*, http://www.inteco.cl/articulos/006/texto_ing.htm (23.10.2011).

[5] Interesujące naświetlenie związków pomiędzy myślą przyrodniczą i socjologiczną można znaleźć w: H.U. Gumbrecht, H.R. Maturana, B. Poerksen, *Humberto R. Maturana and Francisco J. Varela on Science and the Humanities: The Poerksen Interviews*, „Journal of Aesthetic Education" 1(40)/2006, s. 22–53.

na zanik w ponowoczesnym świecie – jak spontaniczność. Wydaje się, że metadesign przedziera się ku ostatniej reducie natury w obrębie samego człowieka, próbuje wyrugować ją, dopełniając nowoczesnego marzenia o całkowitej estetyzacji człowieka i życia, rodem z powieści Jorisa-Karla Huysmansa *Na wspak*, w której cała egzystencja Des Esseintesa miała podlegać przemianie w dzieło sztuki. Ergon, by ustanowić tu luźne nawiązanie do myśli Jacquesa Derridy, miał przezwyciężyć parergon, swoje naturalne ograniczenie, i rozlać się w niezliczonych aspektach życia, od kuchni aż po wymiar erotyczny. Dla Des Esseintesa samo życie miało stać się sztuką (i odniósł on, jak wiadomo, porażkę w realizacji tego zamysłu), jednakże środki wyobrażone w wizji nowoczesnej wydają się naiwne w porównaniu z tym, jak głęboko pragnie sięgać epoka aktualna.

Koncepcja wielokierunkowego metadesignu wpisuje się w kontekst nowych utopii, takich jak choćby idea transhumanizmu, optymalizacji człowieka, pokrewna wobec dawnych utopii modernistycznych, brzemiennych ideą „nowego człowieka". One również skończyły się tragiczną porażką. Nowe myślenie pojawia się jednak już w głęboko odmiennej sytuacji, na gruzach dawnych pomysłów i wobec pamięci o koszmarach, do jakich doprowadziły dawne idee „racjonalizacji człowieka". Nadzieja wiąże się teraz z przełamaniem wymiarów totalizacji, podejrzanych o odpowiedzialność za fiasko modernistycznego „projektowania rzeczywistości". Metadesign funkcjonuje w warunkach pluralizmu, jaki stał się słowem kluczem nowej epoki, i jest nastawiony na eksplorację potencjału wielości.

Pluralizm w projektowaniu funkcjonuje jako swego rodzaju bufor, pozwalający na minimalizację konsekwencji błędnego rozwiązania. Wielość „nasion", przeznaczonych do samoistnego rozwoju, jest próbą naśladowania mechanizmu ewolucji naturalnej, zawierającej paradygmat rozmnożenia drobnych różnic i autonomicznej eliminacji nie dość dobrych wariantów. Ten „darwinowski" wątek metadesignu to kolejny dowód na to, jak głęboko nowe koncepcje są zakorzenione w myśleniu nowoczesnym, z którego wyrastają i którego kontynuację w gruncie rzeczy stanowią. Czy zatem metadesign w pewnym sensie wypływa z nauki, która przecież w ramach formacji ponowoczesnej zostaje zakwestionowana? I tak, i nie. Metadesign może być przeciwstawiany nauce, będącej zasadniczo formą opisu świata, ze względu na swój normatywny charakter. Metadesign pragnie kształtować tam, gdzie nauka stawia sobie wyłącznie zadanie badania tego, co jest, dziejącego się i działającego w taki sposób, w jaki się dzieje i działa. I raz jeszcze mamy sprzeczność założeń widoczną na powierzchni, a jedność i wynikanie na głębokim poziomie. Istnieje przecież głęboki związek między uchwyceniem zasadniczych prawideł, rządzących dynamiczną rzeczywistością, a modelowaniem tej dynamiki.

Metadesign jako namysł nad możliwością optymalizacji układów naturalnych budzi wiele i dawnych, i nowoczesnych lęków, wiążących się z obawą przed błęda-

mi „ucznia czarnoksiężnika", konsekwencjami uruchomienia procesów, które nie są do końca poznane, a więc mogą łatwo wymknąć się spod kontroli. Ponowoczesne myślenie o projektowaniu jest jednak dalekie od wycofania się z postawionego wyzwania; przeciwnie, zmierza do podjęcia i oswojenia ryzyka wiążącego się z kreowaniem samorozwijających się układów dynamicznych. Odzwierciedla to ogólniejszą sytuację światopoglądową, określoną konceptualizację miejsca człowieka w świecie oraz otwierających się przed nim perspektyw poznania i działania. Podstawowym argumentem za metadesignem jest najprawdopodobniej przeświadczenie, że na obecnym etapie z dzieła organizowania świata nie sposób się już wycofać. Raz jeszcze widoczne jest tutaj poczucie ciągłości – tym razem negatywnej – pomiędzy nowoczesnością a ponowoczesnością jako próbą uporania się z jej dziedzictwem. Za późno, aby to dziedzictwo odrzucić; świat został nieodwołalnie wytrącony z swojej naturalnej równowagi; nie ma powrotu do stanów naturalnych i archaicznych. Jednak akceptacja projektowania jako działalności totalnej, wyznaczającej zasadniczy modus istnienia człowieka w świecie, jest w pewnym sensie powrotem trudnego optymizmu. Metadesign w swoim wymiarze światopoglądowym opiera się na wierze w rozumowe predyspozycje człowieka i zasadniczą możliwość znajdywania rozwiązań. Paradoksalnie, stanowi to pewnego rodzaju powrót do przednowoczesnego stanu kultury, do pierwszego renesansu jako momentu afirmacji antropocentrycznego optymizmu. To właśnie wówczas wyłoniła się po raz pierwszy idea ko-kreacji, rozumiana tymczasem jako partnerstwo człowieka i Boga w dziele stworzenia. W pierwszym, Leonardowskim renesansie istniała też zasadnicza jedność sztuki i nauki, oparta na wierze w możliwość poznania przez ogląd i w dowodową wartość naoczności. Ale istniała też ścieżka komplementarna, neoplatońska, traktująca świat jako złożoną iluzję. Została więc otwarta debata nad „usytuowaniem prawdy" – z jednej strony: założenie empiryczne, z drugiej: pogląd głoszący, że rzeczywistość fizykalna jest tylko złudzeniem luźno powiązanym z prawdą, leżącą zasadniczo poza światem. Ten podwójny fundament doprowadził w dalszej perspektywie do rozejścia się dróg nauki i sztuki. Nauka zajęła się opisem świata empirycznego, sztuka – paradoksalnie – podążyła w wielu swych poszukiwaniach za założeniem Platona, który skądinąd nią przecież pogardzał, w kierunku idealistycznym, czego kulminacją był w pewnym sensie XIX-wieczny symbolizm i jego późniejsze konsekwencje. Chodziło więc o eksplorację prawdy odzwierciedlonej wprawdzie w świecie, jednakże zasadniczo mieszczącej się poza światem. Sztuka zmierzała do wizualizacji wglądu, wiedzy intuicyjnej dotyczącej „ukrytej zasady rzeczywistości". Siłą rzeczy afirmowała więc coraz dobitniej swój antynaukowy charakter.

Ponowoczesność przyniosła jednak zmianę konturów tej sytuacji, wnosząc, z jednej strony, zakwestionowanie wartości nauki jako opisu obiektywnego, z drugiej – powrót do swoiście rozumianej „funkcjonalności" sztuki, kryjącego się w niej potencjału studiowania rzeczywistości. Jednym z zasadniczych pytań, jakie stawia sobie

ponowoczesność, będąca pod wieloma względami epoką wielkiego kryzysu kultury, rozbicia się o aporie, wynikające z rozlicznych klęsk nowoczesności, jest ustawicznie ponawiane pytanie o możliwość „pomyślenia inaczej". Za jedną z obiecujących ścieżek uznano paralogię jako próbę wydostania się z dotychczasowych kolein myślenia, ustanowionych przez podstawowe opozycje pojęciowe. Prowadzi to do zakwestionowania języka jako narzędzia uchwycenia świata, skoro wszystko, co można powiedzieć, jest w pewien sposób ograniczone przez język jako skończone narzędzie opisu. Stąd też pokusa wyjścia z „więzienia języka" przez podjęcie wizualności jako alternatywnego modusu myślenia, pozwalającego na przełamanie ograniczeń zdeterminowanych przez język konceptualizacji. Dobrym przykładem mogłyby tu być „diagramy" kanadyjskiego artysty Marca Ngui, ilustrujące *Mille plateaux* Gillesa Deleuze'a i Feliksa Guattariego[6], jakkolwiek określenie „ilustracje" jest tu w gruncie rzeczy nieadekwatne, ponieważ sugeruje wtórność obrazu w stosunku do dyskursywnie wyłożonej filozofii. Tymczasem, abstrahując od rzeczywistej kolejności pojawienia się, logika związku dyskursu i obrazu może mieć zupełnie inny charakter: wizualny szkic wyprzedza filozofię, której werbalizacja mogłaby w ostatecznym rozrachunku okazać się jedynie ustępstwem wobec tradycji. Chodzi o stworzenie (zaprojektowanie) „wizualnej maszyny myślenia".

Skoro to właśnie środki wizualne pozwalają na uchwycenie paralogii, sztuka zyskuje nową wartość jako parafilozoficzna forma myślenia. Nie chodzi tu już o konstruktywizm, budowanie za pomocą czystych środków plastycznych pewnych tworów (takich jak obrazy i rzeźby), które mają przemawiać wyłącznie na temat czystych jakości plastycznych, pozostając w obrębie wysokiej abstrakcji surowego doznania. Pojawia się aspiracja nowego odniesienia do rzeczywistości, sprawienia, by środki wizualne nadal przemawiały na wysokim poziomie abstrakcji, mówiły jednak o czymś, co znajduje specyficzny rodzaj przełożenia na rzeczywistość, tworzyły funkcjonalne systemy myślenia, działające (sprawdzające się) w rzeczywistości. Chodzi więc o nowy wymiar funkcjonalności: paralogiczny, znakowy system operacyjny umożliwiłby pomyślenie tego, co nigdy przedtem nie pomyślane – choćby tylko dzięki temu, że wizualność dopuszcza symultaniczność, nie pozostaje uwięziona w linearnym przebiegu werbalizacji, która z samej swej natury wymusza redukcję złożoności do tego, co da się zawrzeć w pojedynczym ciągu argumentacyjnym. Filozofia jako metadyskurs zbliża się do metaprojektowania, próbując stworzyć nie dzieło (ergon), lecz określone warunki skutecznego działania (ergonomikę).

Współczesna sztuka staje się coraz bardziej parafilozoficzną formą myślenia, dochodzenia i komentowania ukrytych zasad rzeczywistości. Coraz rzadziej mamy do czy-

---

[6] Por. *Thousand Plateaus*, http://www.bumblenut.com/drawing/art/plateaus/index.shtml (23.10.2011).

nienia z dziełem (obrazem czy rzeźbą), mającym być celem samym w sobie, bytem paralelnym w stosunku do rzeczywistości, jakie zaistniało w kulminacyjnym momencie awangardy, tworem spoza świata, powołującym do istnienia osobną przestrzeń duchowego i emocjonalnego bytowania człowieka. Dochodzi do odbudowy rozumienia sztuki jako eksploracji zasady rzeczywistości, co w konsekwencji prowadzi do prymatu idei metadesignu już nie jako tworzenia obok rzeczywistości, ale w jej obrębie – a więc uruchamiania mechanizmów samoorganizacji, jakie rządzą samą rzeczywistości i jakie w konsekwencji mogą na rzeczywistość efektywnie wpływać. W tym sensie metadesign staje się punktem zbornym kultury.

Bez wątpienia marzenie artysty o zdolności do efektywnego przekształcania świata było złotym snem nowoczesności, który nigdy się nie ziścił. Nowoczesny artysta nigdy nie stał się inżynierem społeczeństwa. Jednakże ta sama aspiracja jest nadal obecna; znajduje swoje przedłużenie w redefinicji związku między artystą a jego kontekstem. Modernistyczny głos wieszcza z wyżyn staje się w ponowoczesnych założeniach epicentrum rzeczywistości społecznej, dynamicznym ośrodkiem uruchamiającym optymalizującą zmianę, która dokonuje się na zasadach ko-kreacji. Pojawia się więc kuszące wyzwanie zaprojektowania kultury jako funkcjonalnej całości, i co więcej, przekształcenia jej w efektywny system samooptymalizujący się. W pewnym sensie jest bowiem tragicznym paradoksem, że kultura jako nadrzędna całość, jako system symboliczny, jest „naturalna"; nie poddaje się świadomemu kształtowaniu przez człowieka, który może operować jedynie w ramach wyznaczonych mu przez system kulturowy, ingerując co najwyżej w poszczególne mikrosystemy, takie jak: normy estetyczne, kryteria dobrego smaku, wyznaczniki gatunkowe dzieła. Tymczasem kultura jako całość, by posłużyć się metaforą przewijającą się u George'a Orwella, jest wielorybem, w którego brzuchu znajduje się tworzący człowiek. Pytanie o możliwość wyjścia z brzucha wieloryba choćby po to, aby przez chwilę spojrzeć na niego z zewnątrz, rozeznać jego kontury, pozostawało długo bez odpowiedzi. Tak należałoby rozumieć zadanie intelektualisty i twórcy, ale czy jest ono możliwe do spełnienia? Koniec końców kultura opiera się twórczej interwencji; jej zasadnicze mechanizmy nie poddają się zmianie, jaką pragnęli wprowadzić ludzie nowoczesności. Wydawało się, że nie da się jej skorygować.

Kultura jako całość znajduje się w stanie równowagi dynamicznej pomiędzy ciągłością a zmianą, przy czym ten pierwszy czynnik zdaje się dominować. Jest znacznie bardziej zachowawcza niż innowacyjna; zachodzące w niej zmiany są wynikiem drobnych modyfikacji. Można przypuszczać, że ma to znaczenie przystosowawcze: powtórzenie jest stosunkowo bezpieczne, wprowadzanie wariantów wnosi trudne do oszacowania ryzyko. Bez popadania w przesadny darwinizm można byłoby uznać kultury za twory przystosowane do życia w niezmiennym środowisku. Tymczasem jednak to właśnie przyspieszenie nowoczesnego i ponowoczesnego świata jest czynnikiem, wytrącającym kultury z właściwego im sposobu bytowania, i w wielu wypad-

kach to wytrącenie jest śmiertelnym zagrożeniem. Wydaje się więc, że wkroczenie na drogę projektancką, myśl o uruchomieniu mechanizmów samooptymalizacji, które w „naturalnych" kulturach nie działają wystarczająco efektywnie, jest nieuniknione. Kultury stały się za ciasne, uciążliwe dla swoich użytkowników. A więc skoro i tak nie udaje się już dłużej żyć ani przez powtórzenie, proste odegranie przekazanych przez tradycję rytuałów, ani przez drobną modyfikację tego, co zastane, wówczas z całą ostrością wyłania się potrzeba ingerencji, metaprojektu. W tym sensie metadesign zaczyna się rysować jako pewnego rodzaju wybór światopoglądowy, wyznaczający sposób integracji dziedzin kultury, które w wyniku przemian nowożytnych i nowoczesnych znalazły się w sytuacji rozdzielenia: sztuki, nauki, życia. ■

Rafał Ilnicki

Projektowanie społecznych robotów – wyzwanie dla technonauki i sztuki

„Roboty nie są budowane; one się rodzą."[1]

Charles N. Bergren

„Immanentną cechą robota jest absolutne posłuszeństwo programowi jego funkcjonowania, które krzyżując się z programami ludzkiego doświadczenia, wprowadza dotąd nieznane indeterminacje, poddawane eksploatacji przez technonaukę oraz sztukę."

autor

„Roboty pełnią funkcję modeli ewolucji człowieka, ponieważ w dobie antropotechnicznego programowania uzyskują sztuczną ciągłość własnego «wzniosłego» działania."

autor

„Popkultura stanowi protetykę marzeń ludzkości o mechanizacji i uniwersalnej sprawności i jako taka stanowi pratendencję robotyzacji kultury."

autor

Współcześnie robotyzacja obejmuje także przestrzeń społeczną i kulturę. Fakt ten wymaga podjęcia kwestii tego, w jaki sposób projektować roboty, które zostaną zainstalowane jako urządzenia wchodzące w interakcję z ludźmi. Takie postawienie problemu nie pozwala nam jednak rozpatrzyć głębszych implikacji robotyzacji życia społecznego. Jeśli przeciwstawimy człowieka pewnym jego rozszerzonym technologicznie czy też wytworzonym na jego podobieństwo postaciom, to przeoczymy fakt, że społeczeństwo od dawna jest poddawane robotyzacji – w literaturze, popkulturze i powszechnym użyciu pojęcie robota staje się czymś oczywistym. Póki stanowi on gadżet, funkcjonuje w ramach jakiegoś symbolicznego imaginarium. Kiedy jest zamknięty w parku rozrywki lub fabryce, pozostając odgrodzonym od społeczeństwa – to problem robotyzacji ogranicza się do tych sfer egzystencji. Jeśli jednak robot ma zostać wprowadzony do powszechnego użycia jako autonomiczny agent społeczny, to implikuje to wiele problemów, związanych zarówno z adaptacją ludzi

---

[1] Ch.N. Bergren, *Anatomy of a Robot*, New York 2003, s. 12.

do robotów, jak i ich projektowaniem. Robotyzacja przestrzeni społecznej stanowi zatem wyzwanie zarówno dla technonauki i sztuki – jako dwóch dyscyplin, które dysponują narzędziami, by poprzez projektowanie na nie twórczo odpowiedzieć, dostarczając narzędzi nie tylko do realizacji technologicznej – ale także praktyki społeczno-naukowo-artystycznej.

Nauka w perspektywie projektowania robotów to technonauka[2] – abstrahuję tutaj od robotyki teoretycznej jako teorii idealnie działających układów, które nie mogą zostać stworzone w laboratorium (robot jako idealna maszyna). Roboty społeczne (*sociable robots*) są tyle konkretne technologicznie, ile funkcjonujące społecznie na płaszczyźnie ideacyjnej. Właśnie na przecięciu tych dwóch tendencji krzyżują się dziedziny takie, jak sztuka i technonauka w ciągłej mediacji procesu projektowania – robot społeczny jest zaprogramowany i zaprojektowany do podejmowania interakcji z człowiekiem[3]. Roboty wchodzą także do społeczeństwa jako protezy związków międzyludzkich. Jako przykład można wymienić roboty-opiekunów, roboty-gadżety, roboty-zwierzęta, wreszcie gadżety, które mają coraz więcej funkcji, takie jak na przykład roboty do przytulania (*Sense-Roid*). Większość robotów, których używamy, jest w jakimś sensie społeczna, nawet robot kuchenny bowiem posiada interfejs służący do interakcji z użytkownikiem, podobnie jak systemy sterowania domem – ze znajdującymi się w nim urządzeniami elektronicznymi. Robot przemysłowy może także pełnić funkcję społeczną jako element kognitywnego krajobrazu danej przestrzeni. Projektowanie robotów społecznych musi zatem sprostać wyzwaniu robotyzacji jako takiemu, wprowadzając roboty do przestrzeni społecznej.

Sztuka – technonauka – design

Związek sztuki i nauki odnoszę do relacji, jaki nadali jej Gilles Deleuze i Felix Guattari[4]. Należałoby jednak rozszerzyć to rozumienie: w perspektywie projektowania (paradygmatu designu) nie możemy dokonywać dyscyplinarnych klasyfikacji, bowiem projektowanie jest dyscypliną hybrydyczną – sytuuje się zawsze pomiędzy (co nie znaczy, że jest podrzędne względem sztuki i nauki). Nauka, zdaniem francuskich filozofów, realizuje się za pomocą funkcji, podczas gdy sztuka[5] dotyczy afektów. Projektowanie uniemożliwia tak precyzyjną dystynkcję, będąc apriorycz-

---

2 Tych pojęć będę używał synonimicznie.

3 Oczywiście roboty przemysłowe oraz inne ich typy są także społeczne, jednak w przypadku podejmowanych analiz uwzględniamy głównie skalę zjawiska.

4 G. Deleuze, F. Guattari, *Co to jest filozofia?*, przekł. P. Pieniążek, Słowo obraz/terytoria, Gdańsk 2000.

5 Haakon Faste twierdzi, że to właśnie sztuka robotyczna będzie tą, która stanowić będzie awangardę przemian współczesnego świata. Umożliwi to wymianę tożsamości pomiędzy robotami i artystami, dochodząc w ten sposób do wyłonienia się nowego posthumanizmu. H. Faste, *Posthuman Factors. How Perceptual Robotic Art Will Save Humanity from Extinction*, za: http://www.haakonfaste.com/publications/posthuman_factors.pdf, s. vi. (5.09.2011).

nie pewną hybrydą-syntezą obu podejść[6]. Wprowadza funkcje-afekty jako pewne modele cząstkowe, w których dochodzi do złączenia technonauki i sztuki w perspektywie projektowania. „Robotyka jest dziedziną nauki i techniki, która zajmuje się problemami mechaniki, sterowania, projektowania, pomiarów oraz eksploatacji manipulatorów i robotów"[7]. Projektując robota, przede wszystkim projektujemy jego mechanizmy rozpoznawania bodźców i interakcji z nimi, czyli budujemy infrastrukturę jego poznania – zaprogramowanie kognicji będzie wyznaczało charakter całego późniejszego funkcjonowania społecznego robota[8].

W tym aspekcie są to dziedziny sobie bliskie i z ich płynnej interakcji powstaje projektowanie (design) jako pole wzajemnych uzgodnień. Paradoksalnie, żaden element tej triady: sztuka–technonauka–design nie traci przy tym swojej spoistości. Możemy raczej mówić o wzajemnym uzupełnianiu się w pewnej strukturze sieciowej, w której każdy z nich może być rozbity na kolejne poddziedziny (dzieje się tak w przypadku laboratoriów, gdzie określone grupy badaczy, inżynierów, artystów wykonują modularne zadania, zdawałoby się, niezależne od siebie). Stąd też celem jest wskazanie złożonych zależności sieciowych, zmuszających do ciągłego stawiania pytań o połączenia składających się na nie dyscyplin[9].

W aspekcie projektowania robotów społecznych ani sztuka, ani technonauka nie stanowią centrum, któremu byłyby podporządkowane wszelkie działania. Może dochodzić do osłabienie tych pojęć, ale też ich wzmocnienia – sztuka może ograniczać się do utylitarnego i funkcjonalnego modelowania robota tak, by w przestrzeni społecznej nie budził lęku oraz innych negatywnych uczuć. Z kolei aspekt technologii z dużym prawdopodobieństwem może zdominować naukę jako podstawę pewnych rozwiązań formalnych. W następstwie projektowanie społecznych robotów o danym zastosowaniu stanie się domeną inżynierii i skupi się jedynie na działaniu (performatywności) z pominięciem kwestii wyjaśniania oraz naukowego opisu procesu działania robota.

---

6 Bruno Latour wskazuje, że technonauka jest zorganizowana na sposób sieci. Por. B. Latour, *Science in action: How to Follow Scientists and Engineers through Society*, Milton Keynes 1987, s. 181.

7 A. Morecki, J. Knapczyk (red.), *Podstawy robotyki. Teoria i elementy manipulatorów i robotów*, zob. *Wprowadzenie*, Warszawa 1994, s. 13.

8 Nie twierdzę, że projektant robotów powinien dysponować wiedzą ze wszystkich wymienionych dziedzin – z racji rosnącej specjalizacji byłoby to niemożliwe. Uwzględniając jednak fakt, że projektowanie odbywa się przede wszystkim w zespołach łączących naukowców, projektantów, inżynierów, psychologów, kognitywistów oraz przedstawicieli innych nauk, wymaga określenia pewnego systemowego paradygmatu projektowania, uwzględniającego najbardziej ogólne uwarunkowania tworzonego robota.

9 Por. S. Wilson, *Information Arts. Intersection of Art, Science and Technology*, Cambridge-London 2002, s. 5.

Należy podkreślić, że to „«Myśl projektowa» leży u podstaw ludzkiej aktywności"[10] i w tym sensie projektowanie robotów społecznych zalicza się do „nowej sztuki wyzwolonej kultury technologicznej"[11].

Podstawowe zagadnienia dotyczące projektowania robotów

Sztuka i technologia łączą się w projektowaniu – w procesie, w którym na każdym etapie istotne są właściwości estetyczne robota[12]. Rola sztuki w projektowaniu humanoidalnych robotów społecznych jest zatem kluczowa, bowiem od użytych modeli i schematów będzie zależało powodzenie społecznej instalacji sztucznych agentów społecznych. Za najważniejsze wśród nich uważam:

– tworzenie wiernych replik istoty ludzkiej (funkcja *mimesis* i ludzkiego realizmu[13]) – przykładem są tutaj wierne kopie, „klony" człowieka autorstwa Hiroshi Ishiguro[14]. Tutaj jednak napotykamy problem doliny niesamowitości (*uncanny valley*[15]) – odbiór robota antropoidalnego może wiązać się z negatywnymi reakcjami: „Kiedy obiekt (taki jak robot) zbytnio przypomina osobę, możemy odnieść wrażenie, że pomyliliśmy kategorie percepcji «obiektu» i «osoby», wywołując tym samym dezorientację i potencjalny alarm, który nazywamy «niezwykłym»"[16];

– tworzenie przyjaznych (w paradygmacie *user friendly*[17]) robotów, inspirujowanych popkulturą, takich jak na przykład Aibo[18] oraz inne roboty służące zabawie;

---

[10] W. Bryl-Roman, *Kultura designu – metafora i postulat*, [w:] A. Gwóźdź (red.), *Granice kultury*, Katowice 2010, s. 491.

[11] Słowa Richarda Buchanana za W. Bryl-Roman, ibidem, s. 493.

[12] Zasoby Galileo Education Network, *Robotic Design Process*, http://www.galileo.org/robotics/design.html (5.09.2011).

[13] Określenie Davida Hansona z *Exploring the Aesthetic Range for Humanoid Robots*, za: http://www.android-science.com/Publications/HansonUncannyIEEE_2005reduced.pdf, s. 2 (5.09.2011).

[14] Stéphanie Dubal wraz współautorami pyta w kontekście przeprowadzonych przez siebie badań: „Czy jeśli nasz mózg reaguje podobnie na nieantropomorficzne sygnały emocjonalne, to czy jest konieczne projektowanie ekspresywnych agentów, które dzieliłyby naszą morfologię: *Human brain spots emotion in non humanoid robots*, „Social Cognitive and Affective Neuroscience" 6/2011, s. 95. Jeśli zatem antropomorficzna forma nie byłaby wymagana do skutecznego rozpoznawania emocji u robota, to pozostawia to ogromne możliwości dla projektantów robotów, którzy mogą projektować te społecznie aktywne urządzenia w sposób dopuszczający sztukę jako dziedzinę wiedzy i działalności, autonomiczną względem nauki.

[15] W perspektywie sztuki możemy mówić o kategorii wzniosłości – robot budzi jednocześnie zachwyt oraz przerażenie, przy czym te dwa typy przeżyć nie są skorelowane z żadną formą, kontekstem czy też możliwą interakcją.

[16] D. Hanson, *Exploring the Aesthetic Possibilities for Humanoid Robots*, op. cit., s. 15.

[17] „Przyjazne człowiekowi humanoidy": P. Thagard, *Computational Philosophy of Science*, Cambridge Massachusetts 1993, s. 22.

[18] Ze względu jednak na estetykę, czyli poznanie, możemy zapytywać o to, czy interfejs pomiędzy robotem a człowiekiem pozwala na zachowanie dystansu, czy też, jak twierdzi Christopher Scholtz, zabawka może przypominać żywe stworzenie tak bardzo, że to raczej człowiek będzie „mieszkał" w robocie jako agencie społecznym, do którego będzie dostosowywał ramy swojego, także teologicznego zachowania. C. Scholtz,

– rezygnacja z tworzenia robotów antropoidalnych (robomorfizm) – forma robota jest autonomiczna względem formy człowieka, tutaj przykładami są głównie roboty stworzone w ramach praktyk artystycznych, które mogą przybrać bardziej abstrakcyjną społeczną formę.

Estetyka robota jest istotna, ponieważ zależą od niej podejmowane przez człowieka działania, które mogą się charakteryzować różną, w zależności od fizycznej atrakcyjności robota, intensywnością chęci do interakcji. Sztuka stanowi katalizator tych przemian, wprowadzając nie tylko formy, ale także nowe sposoby myślenia projektowego.

Narodziny robota w przestrzeni publicznej

Narodziny robota w przestrzeni społecznej najlepiej wyjaśnić teorią jego indywiduacji (właściwym i autonomicznym stawaniem się robotem). W ten sposób możemy odczytywać robota postbiologicznie. Projektanci wciąż bazują jednak na człowieku jako istocie biologicznej, która służy jako model dla humanoidalnych robotów. Czy sam wygląd robota przypominającego człowieka pozwala nazwać go humanoidalnym? W tym aspekcie pytamy bardziej o ludzką formę niż ludzką treść. Jeśli będzie to jedyny punkt widzenia projektantów – swoisty hylemorfizm w wersji arystotelesowskiej, to proces indywiduacji robota będzie coraz trudniejszy do zaobserwowania. Gilbert Simondon[19] przeprowadził krytykę hylemorfizmu, wskazując na to, że obiekty techniczne nie są po prostu dane, wyprodukowane, wytworzone. Postrzegane w ten sposób, sprowadzają się one do określonej formy, która w fabryce za pomocą technologicznych środków zostaje wypełniona pewną treścią – empiryczną podstawą ich działania. Robot jednak nie jest produktem, nie jest też formą – tutaj szczególnie aktywna rola sztuki przyczynia się do krytyki hylemorfizmu. Sztuka eksperymentuje z różnymi formami robotów, z których część zostaje dostosowana do potrzeb społecznej interakcji.

Jeśli dla człowieka robot jest czymś sztucznym, to dla robota człowiek również jest czymś sztucznym (środowisko społeczne znacznie różni się od warunków w laboratorium, gdzie jest testowany, co sprawia, że przestrzeń społeczna zdaje się dla robota „nienaturalna"). Pytamy więc o indywiduację: jak robot staje się robotem w sobie i dla siebie? Gdyby przedstawić schemat indywiduacji robota, należałoby prześledzić cały proces jako powstawania: od idei poprzez projekt, wykonanie aż do społecznego uruchomienia (które poprzedza faza eksperymentów laboratoryjnych) już kompletnie zaprogramowanego robota. Wymienione procesy są równoczesne i nie można ich rozpatrywać jako ciągu linearnych następstw, ponieważ idea może być

Leben mit dem Roboter – Leben im Roboter, „Magazin für Theologie und Ästhetik" 35/2005, http://www.theomag.de/35/crs1.htm (5.09.2011).

[19] G. Simondon, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, Grenoble 2005, s. 45–60.

modyfikowana przez projekt. Wątek ten często jest eksploatowany w filmach *science fiction*. W serialu *The Outer Limits* robot stanowi jeden z podstawowych tematów poszczególnych odcinków. W odcinku *Family Values* wychowuje on rodzinę, zastępując dysfunkcyjnego ojca, który nie znajduje czasu dla własnej familii i przebywa cały czas w pracy. Doprowadza to do sytuacji, w której rodzina dopuszcza do zastąpienia ojca robotem. Następnie przystępuje on do realizacji nie tylko podstawowych zadań, związanych z utrzymaniem porządku oraz wypełnianiem poleceń domowników, ale także z czynnościami rytualnymi, takimi jako modlitwa czy wychowanie dzieci, nie okazując przy tym emocji.

Futurologia filozoficzna okazuje się tutaj pomocną dziedziną analizy, unaocznia bowiem fakt, że kultura pozbawiona symboli i opartego na nich myślenia musi nadal przechowywać pewne zasady współdziałania ludzi i maszyn. Dochodzi do sytuacji paradoksalnej: to właśnie robot jest urządzeniem, które gwarantuje zachowanie symbolicznych regulacji kultury poprzez wprowadzanie subsymbolicznych, technokoneksjonistycznych autoregulacji techniki. Sytuacja ta znajduje przełożenie na dziedzinę społecznej robotyki, według której roboty będą miały coraz większy wpływ na zachowania człowieka nie tylko poprzez fizyczną obecność, lecz przede wszystkim z uwzględnieniem wpływów psychologicznych[20]. Popkultura dostarcza zatem podpowiedzi i przyczynia się do powstania kulturowego katalogu problemów, lęków, nadziei, związanych z robotyzacją, mając istotny wpływ na współczesne pojmowanie sztuki. Bez względu na relacje między sztuką niską i wysoką, to właśnie popkultura od XIX wieku[21] przygotowuje podłoże dla wprowadzenia robotów do przestrzeni społecznych. Pełni ona rolę zwiastuna głębokich przemian, od dawna dokonujących się w nieświadomości zbiorowej kultur, przez którą rozumiem nie do końca uświadomione reakcje na obecność nie-ludzkich agentów w przestrzeni społecznej. Za ruch artystyczny, który w sposób najbardziej zdecydowany wprowadził robota jako obiekt społeczny, należy uznać futuryzm. Maszyna przestała być

---

20 M. Roubroeks (et al.), *When Artificial Social Agents Try to Persuade People: The Role of Social Agency on the Occurrence of Psychological Reactance*, „International Journal of Social Robotics" 3/2011, s. 163. Autorzy, badając zjawisko reaktancji, zwracają uwagę, że aby ono nie wystąpiło, czyli aby człowiek nie musiał czuć się zagrożony poprzez wiadomości wysyłane przez robota czy innego społecznego sztucznego agenta, należy unikać dyrektywalnego formułowania komunikatów, które w sposób bezpośredni komunikują konieczność podjęcia jakiegoś działania przez użytkownika. Tutaj sztuka wydaje się zarówno zagrożeniem, jak i szansą – poprzez estetyzację robotów bowiem mogą one łatwiej wpływać na ludzi dzięki odwołaniu do stereotypu fizycznej atrakcyjności, co jednocześnie może doprowadzić do ograniczania autonomii podmiotu.

21 Można cofać się tutaj do mechanicznych pomocników Hefajstosa jako pewnych form protorobotów, jednak celem jest unaocznienie silnie eksploatowanego współcześnie motywu sztucznego życia, człowieka i obecności maszyn w życiu społecznym, przekazywanego za pomocą literatury, sztuki, nauki. Eksperyment na pograniczu nauki, sztuki i projektowania dotyczyć może także testowania kreatywności i procesów myślowych człowieka poprzez komputeryzację, a nie humanizację robota. M.K. Apostolos (et al.), *Robot Choreography: An Artistic – Scientific Connection*, „Computers Mathematics with Applications" 1/1996, s. 4.

postrzegana jako narzędzie lub obiekt techniczny, stając się wyznacznikiem rozwoju ludzkości. Współcześnie to roboty są przedstawiane kulturze i społeczeństwu właśnie przez sztukę – mam tu na myśli robotyczne teatry, zespoły muzyczne, pokazy, zawody oraz szereg happeningów z ich udziałem. W zależności od nastroju, panującego w konkretnej kulturze, projektanci muszą przyjąć odmienne założenia, by wprowadzić możliwie bezinwazyjnie roboty, ograniczając jednocześnie protesty społeczne i kolektywne lęki. Cały kontekst kulturowy oznacza także pewien światoobraz, czyli reprezentację rzeczywistości pod postacią wyobrażalnej projekcji porządku kultury, kształtowanej także za pośrednictwem sztuki danego społeczeństwa.

Sztuka robotyczna jako katalizator robotyzacji społeczeństwa

Istotną funkcję w ukazywaniu społecznej roli robotów odgrywa sztuka robotyczna. Z konieczności jest ona zapośredniczona technologicznie i tym samym – poprzez wykorzystanie przestrzeni służących do prezentacji dzieł artystycznych: teatru robotów, instalacji, interaktywnych prezentacji – przedstawia ona roboty społeczeństwu. Dzieje się tak bez względu na jej program – sztukę robotyczną uznaję za niezależny od odbioru publiczności katalizator tych przemian jako realizację pewnej tendencji technicyzacyjnej.

Autonomiczny robot a sztuczne życie

Możemy zapytać, czy robot posiada własny, odmienny od ludzkiego witalizm? Projektanci, przygotowując plany robota, muszą zwrócić uwagę nie tylko na właściwości technologiczne, ale przede wszystkim na adaptację robota do społecznego otoczenia, w którym będzie on funkcjonować. Robot będzie w tym rozumieniu realizacją sztucznego życia[22] jako autonomiczny agent w kulturze. Robot nie jest postrzegany ani jako żywy, ani martwy. Nie mieści się w klasycznych opozycjach, sugerujących jednoznaczną przynależność do świata organizmów czy przedmiotów. Hiroshi Ishiguro wraz ze współpracownikami wysuwa na tej podstawie tezę mówiącą, że robot zwiastuje pojawienie się „nowej kategorii ontologicznej w interakcji człowiek-robot"[23]. Andra Keay pisze na temat robota, że jest „bardziej ludzki lub podobny do zwierzęcia pod względem ciała, mobilności, autonomii albo roli społecznej niż komputerowy lub robotyczny system, który jest rozprowadzany, zamaskowany[24], wielozadaniowy i dyskretny"[25].

---

22 Także w aspekcie kulturowym.

23 Za: A. Keay, *A Robot Slave or Companion Species? The naming practices and culture of robotics competitions*, http://www.scribd.com/doc/61777644/A-Robot-Slave-or-Companion-Species, Sydney 2011, s. 4 (5.09.2011).

24 W kwestii estetycznej istotne jest tutaj zamaskowanie w funkcji przebrania, o czym wspomina Gilles Deleuze w *Różnicy i powtórzeniu*. Robot nie byłby zatem jako techniczny fenomen estetyczny dany bezpośrednio, lecz ukrywałby się jako symulakr w różnych strukturach.

25 A. Keay, op. cit.

Robot wymyka się określeniom, jednak pomocną kategorią opisu byłby tutaj quasi-atrybutywizm[26] – robot, w zależności od szeregu elementów oraz kontekstu funkcjonowania, może być jednocześnie żywy i martwy, należeć do świata ludzi i technologii. Otwiera to pole do interpretacji oraz artystycznych eksperymentów. Robot przestaje być jedynie obiektem technicznym, stając się wirtualną hybrydą – nieustannie wirtualizowaną przez interakcje ze środowiskiem utrwalone w relacjach z człowiekiem. Robot może zatem stać się wszystkim oprócz bycia robotem, przypieczętowując tym samym destrukcję hylemorfizmu jako teorii. W wypadku bowiem pozostawania bytem wirtualnym robot nie może być wyposażony w taki program, który zachowa w całości spójność podejmowanych przez niego akcji (jest bardziej ludzki, gdy popełnia błędy, gdy jest mniej automatyczny). Roboty stają się „żywymi" eksperymentami z zakresu sztuki i technonauki scentrowanej w designie w przestrzeni społecznej. Instalacje, robotyczne pomniki oraz inne działania artystyczne eksploatują funkcję tego wirtualnego quasi-urządzenia. Sztuczne życie ustępuje zatem życiu technowirtualnemu[27], w którym o tym, co jest żywe, a co martwe (lub znajdujące się w innym stanie skupienia ontologicznego) decyduje sieć relacji, a nie jakaś apriorycznа konstrukcja podmiotowego istnienia. Projektowanie społecznych robotów w trzech dziedzinach prowadzi także do wyłonienia się nowego paradygmatu.

Piękne maszyny

Projektanci mogą się zastanawiać, jaki zmysł estetyczny zostanie zaprogramowany w robotach? W tym kontekście możemy odczytywać estetykę jako teorię rozpoznawania relacji i interakcji z nimi, czyli podstawowy mechanizm selekcji leżący u podstaw działania robota. Skoro roboty mają w znaczącym stopniu zintegrować się z otoczeniem społecznym i pełnić rolę autonomicznych agentów w kulturze, to należy zapytać o neutralność oraz jej możliwy brak w konstrukcji percepcji (sztucznego zmysłu estetycznego) tych maszyn. Współczesne dyskursy estetyczne[28] skupiają się głównie na tworzeniu teorii krytycznych łączących estetykę z polityką. Postrzeganie oraz klasyfikowanie fenomenów estetycznych zatem nigdy nie pozostają neutralne, czyli posiadają pewne konsekwencje natury pragmatycznej. Z tego powodu postawienie pytania o to, jakim zmysłem estetycznym będą dysponować roboty, jest zasadne, ponieważ w zależności od implementacji konkretnych rozwiązań technologicznych będą one wchodzić w relacje z ludźmi. W ten sposób członkowie społeczeństwa będą zwrotnie rozpoznawać, na co reagują roboty, jak można nimi sterować, jakie są mechanizmy ich postępowania, ograniczenia – czyli według jakiego programu one

---

[26] Mówię o nim analogicznie do teorii quasi-obiektu Michela Serres'a, a także Bruna Latoura.

[27] Wirtualność jako pojęcie filozoficzne nie jest poddana technicyzacji. Używam pojęcia „technowirtualność", aby podkreślić aspekt wpływu technologii na wirtualność.

[28] Pojęcie estetyki odnoszę do teorii poznania, abstrahując od konkretnej teorii sztuki.

funkcjonują. Ta aplikacja nie ogranicza się jedynie do technologicznych rozwiązań, dotyczących mechanizmów percepcji i interakcji robota z otoczeniem, ale przede wszystkim kryteriów jego ogólnego funkcjonowania w kulturze. Jest to bardzo istotne zadanie dla projektantów, którzy powinni także uwzględnić podstawowe mechanizmy reagowania zarówno agentów ludzkich, jak i nie-ludzkich. Jest to możliwe tylko do pewnego stopnia, bez względu jednak na zakres takiego postępowania wymaga ono przemyślenia, łączącego wrażliwość estetyczną z kompetencjami technologicznymi w paradygmacie refleksji systemowej nad projektowaniem społecznych robotów. Piękne maszyny to nie tylko roboty, które sprawiają określone wrażenie w umysłach projektantów, ale przede wszystkim w dopuszczalnym przez technologię zakresie są one zdolne do interakcji z „pięknym" otoczeniem. Celem nie jest tutaj zaprogramowanie robotów zgodnie z jakąś teorią estetyczną *sensu largo*, lecz zwrócenie uwagi na to, że sztuka jako teoria piękna, czyli wartości tego piękna doświadczanego społecznie, odgrywa istotną rolę w perspektywie programowania zachowań społecznych robotów.

Piękni robotyczni ludzie

Rozwiązania uzyskane w robotyce służą do ich przenoszenia na grunt rozszerzania i modyfikowania ludzkiego ciała, czyli cyborgizacji. Robot może w tym sensie zapowiadać ewolucję człowieka. Refleksja z zakresu futurologii filozoficznej pozwala nam wybiec w przyszłość i zauważyć, że w wypadku wielu eksperymentów cyborg może mieć wszczepiony jedynie chip pozwalający na zdalną komunikację z robotem. Przykładem jest tutaj eksperyment wykonany przez Kevina Warwicka, który za pośrednictwem specjalnego chipu połączył swój mózg z oddaloną od niego robotyczną ręką. Pytanie o obecność robotów w przestrzeni społecznej staje się tym sposobem dominującym wyzwaniem humanistyki, ponieważ od ich projektowania i tendencji technicyzacyjnej będzie zależał kierunek cyborgizacji człowieka, który innowacje i wynalazki z zakresu robotyki będzie adaptował do własnego funkcjonowania. Od „piękna" ucieleśnianego w projektowanych robotach zatem będzie zależeć nie tylko sposób interakcji z nimi, ale także przeszczepianie projektów na dziedziny cyborgizacji człowieka.

Robot jako wychowawca

Robot dydaktyczny może zastąpić człowieka w wielu czynnościach edukacyjnych – nie tylko będzie przekazywał wiedzę, ale przede wszystkim przygotowywał do funkcjonowania człowieka w kulturze, realizując dany ideał „piękna, dobra i prawdy"[29]. Nie chodzi o całkowitą eliminację, ale o fakt, że wykładowca będzie mógł

[29] Szerzej w kontekście teleologii wychowania w elektronicznej erze kultury piszę w artykule *Elektroniczna paideia*, „Zeszyty Artystyczne" 21/2011, s. 119–130.

być jedynie obecny w robocie jako wyświetlany obraz i zasiądzie przed panelem sterowania, pozwalającym na sterowanie wieloma robotami. Nowy rodzaj medialnego zapośredniczenia stara się więc imitować obecność – ucieleśniać bycie nieobecne[30], które będzie trwałym elementem kultury i aktywnie ukształtuje ludzką wrażliwość.

Nauka robotów o sztuce życia człowieka

Roboty muszą się przystosowywać. Złożoność podobnie jak podstawowe procesy cybernetyczne podlega ewolucji. Robot będzie musiał magazynować w swojej pamięci interakcje z ludźmi i na podstawie tego uaktualniać własną bazę danych współdzieloną z innymi robotami w chmurze obliczeniowej (*cloud computing*) – nieświadomości technicznej wszystkich urządzeń obecnych w przestrzeni publicznej korzystających z tych samych zasobów. Roboty będą zatem musiały mieć zaimplementowane pewne algorytmy prymitywnej hermeneutyki, które posłużą im do aktualizacji własnych stanów sensorycznych w oparciu o własny program realizowany w przestrzeni społecznej. Projektując robota, wychodzimy zawsze w przyszłość, która związana jest z pewnym ryzykiem zaniechania lub radykalnego przyspieszenia robotyzacji. Pierwsze błędy, potknięcia oraz problemy uniemożliwiające satysfakcjonujące zainstalowanie społecznych robotów w przestrzeni społecznej mogą przyczynić się do przerysowanych reakcji i zadecydować o przyszłych losach tego projektu. Rolą artystów, naukowców, inżynierów, kognitywistów, czyli wszystkich pracujących na styku sztuki, technologii, nauki i mediów byłoby zatem stworzenie pewnego paradygmatu koordynacji własnych działań i współdziałanie pozwalające na zbilansowane i relatywnie harmonijne wprowadzanie robotów do przestrzeni publicznej, ponieważ ich obecność w życiu społecznym jest nieunikniona i pozostaje tylko kwestią czasu potrzebnego na wprowadzenie technologicznych innowacji do powszechnego wykorzystania. Wreszcie należy postawić pytanie o to, z jakim stopniem ewolucji chcemy projektować roboty. Rodney Brooks twierdzi, że należy zbudować robota-dziecko, który mógłby w trakcie własnego rozwoju nabywać doświadczenie[31], zamiast robotów kognitywnie i strukturalnie odpowiadających dorosłym. W tym aspekcie należy wybiegać w przyszłość, zastanawiając się, jakie konsekwencje będzie miał każdy z paradygmatów projektowania.

Roboestetyka społecznościowa – efekt ludycznej awataryzacji jako robotyzacji

W miarę, jak sztuczne agenty społeczne będą wyposażone w coraz to bardziej zaawansowane funkcje interakcji z użytkownikami, to staną się one trwałymi

---

30 Por. W. Chyła, *W stronę filozofii mediów: Media jako*, jako biotechnosytem, „Przegląd Kulturoznawczy" 1/2010.

31 Za: P. Menzel, F. D'Aluisio, *Robo Sapiens. Czy roboty mogą myśleć*, tłum. K. Tchoń, G + J Gruner + Jahr Polska, Warszawa 2002, s. 16.

elementami struktur i hierarchii społecznych. Roboty będą posiadały własne profile na portalach społecznościowych. Aspekt estetyczny będzie związany także z ich funkcją jako „żywych" (na tyle, na ile można mówić o życiu cybernetycznym) instalacji. Dotyczy to nie tylko użytkowników pod postacią interaktywnych awatarów dialogicznych, lecz także zwierząt oraz innych istot – nie tyle w funkcji opiekunów, ile towarzyszy człowieka. Roboestetyka społecznościowa doprowadzi do dalszego rozmywania się granic pomiędzy tym, co projektowane jako czysto ludzkie i techniczne, co będzie dokonywało się poprzez połączenie technonauki i sztuki jako dziedzin intensywnie hybrydyzujących. W tym aspekcie najprawdopodobniej nie będziemy mówili o robotach, ale o personoidach, czyli o „agentach posiadających właściwości innych obiektów wirtualnych oraz kognicję i zdolność do uczenia się i zapamiętywania"[32]. Rozszerzy to możliwość społecznego programowania robotów poprzez użycie interaktywnych narzędzi sztuki, czego efektem będzie „maksymalizacja potencjału estetycznego"[33] tychże robotów.

Konkluzja

Sztuka dostarcza i przetwarza kanony robotycznego piękna, za sprawą mediów technonauki stają się eksperymentalnym polem w przestrzeni społecznej. W tym sensie projektowanie staje się procesem ontologicznym skupiającym w sobie elementy wielu dyscyplin. Wprowadzanie sztucznych agentów, zdolnych do interakcji z ludźmi stanowi współcześnie ogromne wyzwanie dal technonauki i sztuki, od którego zależy przyszła organizacja kultury. ■

---

[32] N. Gessler, *Artificial Culture, Artificial Life IV*, R. Brooks, P. Maes (red.), Massachussets 1994, s. 6.

[33] H. Faste, M. Bergamasco, *Towards The Ultimate Aesthetic Experience*, C&C'09, October 26–30, 2009, Berkeley, California, USA. ACM 978-1-60558-403-4/09/10, s. 367.

Maciej Błaszak, Łukasz Przybylski

Systemowy model projektowania: ewolucja mebli stymulujących rozwój dziecka

„Możesz mieć same piątki z marketingu
i wciąż nie zdawać egzaminów z życia."
Paul Newman do Lee Iacocca – prezesa Chryslera –
po tym, jak temu ostatniemu zapalił się samochód[1].

Ludzki umysł wykazuje naturalną skłonność do racjonalizacji podejmowanych działań. Nadaje im sens i przypisuje cel, mimo że większość z nich jest zaledwie doraźną próbą rozwiązania jakiegoś lokalnego problemu. Lewa półkula mózgu – pełniąca rolę interpretatora zachowań – wprowadza porządek do narracji ludzkiego życia nawet, gdy wypełnia je wiele białych kart[2]. Opowieść, którą snuje, jest zawsze spójna i kompletna, choć może być całkowicie nieprawdziwa. Warto zatem do wyobrażeń o sobie samym zastosować zasadę ograniczonego zaufania.
Poszukiwanie racjonalnych uzasadnień dla obserwowanych zachowań jest szczególnie widoczne w obszarze ludzkiej kreatywności. Psychologia twórczości przypisuje projekt określonemu projektantowi lub marce, za którą projektant się kryje[3]. Suknia od Macieja Zienia i torebka od Prady. Umysł projektanta, według przyjętego standardu, miałby zawierać kompletny model autorskiego projektu, do stworzenia którego wystarczyłaby umiejętność planowania, dokonywania przemyślanych wyborów i koncentrowania się na wyznaczonych celach. Interakcja projektanta ze światem mogłaby być ograniczona do minimum.
Można powiedzieć, że projektant tworzący projekt we własnej głowie „nawiguje po świecie". Zachowuje się trochę jak kierowca podróżujący samochodem z nawigacją GPS: trasę wyszukuje urządzenie, a pojazd dociera na miejsce na podstawie mapy, a nie rzeczywistości za oknem. Może się wówczas zdarzyć, że kierowca znajdzie się w szczerym polu, ponieważ realny świat przerósł możliwości jego elektronicznej reprezentacji.
Podobna sytuacja będzie miała miejsce, gdy projektant próbuje samodzielnie wykreować funkcjonalny produkt od początku do końca. Im precyzyjniej determi-

---

1 P. Newman, A. Hotchner, *Bezwstydny wyzysk. W pogoni za wspólnym dobrem*, Kraków 2004, s. 19.

2 M. Gazzaniga, *Human. The science behind what makes your brain unique*, New York 2008, s. 295.

3 A. Kozbelt, R. Beghetto, M. Runco, *Theories of creativity*, [w:] J. Kaufman, R. Sternberg (red.), *The Cambridge Handbook of Creativity*. Cambridge 2010, s. 20–47.

nuje parametry przedmiotu na etapie szkicowania i prototypowania, tym bardziej prawdopodobne, że finalna jego postać będzie mało użyteczna dla konsumentów. Projektowanie nie przypomina poruszania się w terenie za pomocą nawigacji satelitarnej, lecz podchody, podczas których „znajdujemy drogę na podstawie wskazówek w świecie"[4]. Projektujemy dobrze, gdy ustawicznie konfrontujemy nasze pomysły z rzeczywistością.

Świat selekcjonuje zatem pomysły osób zaangażowanych w proces projektowania. Oznacza to, że produkty powstają według ewolucyjnej formuły[5], zaproponowanej przez Karola Darwina w 1859 roku: różnicowania, selekcji i wzmocnienia. Formuła ta tworzy uniwersalny algorytm procesów innowacyjnych, działający na wszystkich układach przetwarzających informację: genach, procesach metabolicznych i umysłach[6].

W projektowaniu rozumianym jako rodzaj ewolucyjnego procesu jest miejsce na kreatywność projektanta, ale nie w znaczeniu tradycyjnie przyjmowanym w psychologii twórczości. Kreatywność projektanta kształtuje wytwory ewolucyjnego algorytmu, ale nie zastępuje ich. Można to zilustrować genezą dowolnego projektu, na przykład mebli stymulujących rozwój dziecka[7].

Jakie były początki mebli MAMAMA? Kilka zespołów projektantów zapoznało się z wynikami badań nad rozwojem poznawczym, emocjonalnym i ruchowym dziecka. Przedstawiciele nauk kognitywnych (*cognitive sciences*) przeprowadzili eksperckie warsztaty, informując projektantów o formach środowiskowej stymulacji mózgu człowieka w różnych okresach jego życia. Następnie projektanci posiadający różnorodne wykształcenie, doświadczenie i rozpoznawalny styl wykorzystali rodzące się pomysły na formę mebli dla małych dzieci i stworzyli różnorodne szkice takich obiektów.

Gdy szkice już istniały, projektanci, naukowcy i menadżerowie wybrali te spośród nich, które najlepiej odpowiadały wytycznym psychologii, rachunkowi ekonomicznemu i oczekiwaniom rynku. Na podstawie niewielkiego zbioru ostatecznych szkiców wykonano prototypy, które przetestowano pod kątem bezpieczeństwa, niezawodności, jakości materiałów i doświadczeń użytkowników. Im bardziej prototypy aktywizowały dzieci, tym intensywniej pobudzany był ich aparat poznawczy. Zabawa była miarą zaangażowania umysłu dziecka.

Wybrane prototypy wyprodukowano w pojedynczych egzemplarzach, które

---

4 R. Passini, *Wayfinding design: logic, applications and some thoughts on universality*, „Design Studies" 3(17)/ 1996, s. 319–331.

5 M. Błaszak, *Projektowanie jako mechanizm ewolucyjnej adaptacji*, [w:] Z. Błaszczak, A. Szczuciński (red.), *Wokół ewolucjonizmu*, Poznań 2010, s. 73–84.

6 D.C. Dennett, *Darwin's Dangerous Idea*, London 1996, s. 48.

7 M. Błaszak, D. Wiener, *Rusztowanie poznawcze człowieka: projekt mebli dziecięcych* MAMAMA, [w:] W.J. Paluchowski, M. Stańko-Kaczmarek (red.) *Między psychologią i sztuką*, Poznań 2011, s. 147–155.

zaprezentowano sprzedawcom detalicznym i poproszono ich o opinie. Sprzedawcy dokonali wyboru, ich zdaniem, najbardziej udanych modeli, które wprowadzono do masowej produkcji. Rodzice wybrali z szerokiej oferty swój ulubiony model.
Czy zatem projektant – racjonalnie i twórczo – zaprojektował ulubiony model mebla od zera? Wydaje się, że nie. Ewidentnie zadziałał tutaj mechanizm ewolucyjny, zapoczątkowany różnicowaniem projektów w pracowni i fabryce, selekcją projektów według przystosowawczych kryteriów estetyki i ekonomii oraz wzmocnieniem projektów przez rynek. Łóżeczko, które klientka kupiła w sklepie, nie powstało w głowie projektanta, lecz wyewoluowało w rzeczywistym świecie konsumpcji.
Analiza projektowania w perspektywie ewolucyjnej oznacza wydobycie zupełnie nowych czynników, od których zależeć będzie aktywność projektanta. Pierwszym z nich jest fizyczność samego procesu projektowania, który przebiega w świecie materialnym, a nie w świecie idei. Ustalenie parametrów użytecznego obiektu jest rodzajem pracy wykonanej podczas selekcji szkiców i prototypów – pracy wymagającej określonych nakładów energii. Pomiar formy to akt materialny, a postrzeganie funkcjonalności to metabolizm.
Burza mózgów na pierwszym zebraniu zespołu projektowego MAMAMA obfitowała w nadmiar informacji, który jest czymś negatywnym. Informacja bowiem, będąc miarą losowości zdarzeń, jest synonimem nieporządku, mierzonego w fizyce za pomocą entropii. Do bodźców informacyjnych należy dopiero wprowadzić jakość, co uzyskuje się przez odrzucanie zbędnej informacji i wytwarzanie stanu o jej niewielkiej zawartości. Im większą pracę wykonują osoby zaangażowane w projekt – odrzucając nadmiar informacji – tym bardziej wartościowy produkt końcowy[8].
Warto zilustrować ideę odrzutu informacji podczas projektowania za pomocą nieco upraszczającego przykładu. Prace zespołu projektowego prowadziły do sumowania i selekcji pomysłów projektantów, naukowców i menadżerów. Można by sądzić, że efektem końcowym był stan – szkic lub prototyp – zawierający więcej informacji niż pomysły uczestników zebrania. W rzeczywistości jednak znacznie mniej informacji znajduje się w uzyskanym wyniku niż w postawionym problemie. Istnieje przecież wiele kombinacji pomysłów, które mogą prowadzić do tego samego szkicu lub prototypu. Nie dowiemy się, jakie propozycje padły na spotkaniu, jeśli znamy tylko końcowy rezultat.
Istotny jest efekt pracy zespołu projektowego, nawet jeśli zawiera on mało informacji. Mówiąc precyzyjniej: liczy się sam fakt, że zawiera mało informacji. Szkic lub prototyp zawiera dokładnie tę informację, która ma znaczenie w kontekście użycia produktu. Projektowanie jest zatem metodą eliminowania informacji, którą użytkownik nie jest zainteresowany. Projektanci odrzucają to, co nieistotne.

---

[8] Ch. Bennett, *How to define complexity in physics, and why*, [w:] N.H. Gregersen (red.), *From complexity to life*, Oxford 2003, s. 34–43.

Dlaczego dobry produkt powinien zawierać niewiele informacji, będąc efektem długotrwałego procesu odrzucania jej nadmiaru? Rolf Landauer wykazał, że użytkownik informacji nie płaci za jej zdobycie lub przechowywanie, lecz za jej eliminację[9]. Kosztowne nie jest zatem zapamiętywanie nowych faktów, lecz zapominanie starych. Ma to miejsce wówczas, gdy zmianie ulegają reguły użycia produktu lub dezaktualizuje się komunikat reklamowy. Wartościowe produkty i komunikaty zawierają zatem niewiele informacji, wytworzonej w długotrwałym procesie selekcji i odrzutu – aktualizacja ich treści nie naraża konsumenta na poważne wydatki energetyczne.
Drugim czynnikiem, wpływającym na aktywność projektanta, jest otwartość układu projektant/produkt/konsument. Podczas projektowania informacja zostaje wyrzucona poza ramy układu projektowego, ale nadal posiada znaczenie dla jego użyteczności. Miarą wartości produktu nie jest bowiem informacja w nim pozostawiona, lecz informacja odrzucona w procesie selekcji pomysłów, szkiców i prototypów. Kontekst projektowania i użycia stanowi zatem klucz do zrozumienia innowacyjności powstałego produktu.
Łóżeczko MAMAMA mające wymienne szczebelki dostarcza rodzicom użytecznej informacji: „dotyk jest podstawowym kanałem stymulującym mózg waszego dziecka". Forma finalnego produktu wskazuje, że kiedyś – w fazie projektowania – dzieci testowały różnorodne materiały i teksturę prototypowych szczebelków. Rodzice decydujący się na zakup nie są jednak zainteresowani tymi wszystkimi szczegółami – zakładają, że kształt i funkcjonalność łóżeczka odnoszą się do mnóstwa informacji, której w nim nie ma.
Szczebelek łóżeczka jest w tym wypadku mapą bogactwa wrażeń dotykowych dziecka – mapą wysoce stylizowaną. Po dziesiątkach prób z różnymi dziećmi i szczebelkami końcowy kształt tego elementu pobudza rozwój poznawczy ich pociechy. Ta niewielka ilość informacji zupełnie wystarcza rodzicom podczas dokonywania zakupu. Łóżeczko wyraźnie sygnalizuje, że projektanci i naukowcy wiedzą o dotyku i umyśle dziecka znacznie więcej niż klienci.
Potwierdzeniem istnienia tej wiedzy jest autoryzacja łóżeczka przez jego twórców. Ważnym elementem promocyjnym innowacyjnego produktu jest jego historia, kwalifikacje osób zaangażowanych w jego powstanie oraz nakłady poniesione przez producenta. Wszystko to, czego w gotowym łóżeczku nie ma, a co było obecne podczas projektowania, definiuje wartość produktu stojącego w sklepie.
Trzecim czynnikiem ewolucyjnego procesu projektowania jest czas. Projektowanie składa się z serii wyborów, za pośrednictwem których projektant odnosi się do własnego otoczenia. Otoczenie, definiowane w projekcie MAMAMA potrzebami rozwojowymi dzieci, wywiera nacisk na projektanta, który musi odpowiednio wybrać,

---

9 R. Landauer, *Irreversibility and Heat Generation In Computing Process*, „IBM Journal of Research and Development" 3(5)/1961, s. 183–191.

aby końcowy produkt był użyteczny. Wartość łóżeczka pokazuje, że jego prototypy wchodziły w interakcje ze światem i ulegały zmianom, podczas których nadmiar informacji był odrzucany.

Według tradycyjnego modelu kreatywności – płynącej z głowy projektanta – przyjmuje się, że przejściowe stadia rozwoju produktu nie mają większego znaczenia dla formy końcowej. W rezultacie nie sposób uchwycić dynamiki zmian produktu, nieodwracalności jego ewolucji i istnienia stanów nierównowagowych, w których idea produktu nie jest jeszcze całkowicie dojrzała, istnieje kilka wariantów prototypów lub ich tworzenie jest rozproszone na procesy poznawcze wielu osób.

Czwartym czynnikiem, mającym wpływ na proces projektowania, jest pozytywne sprzężenie zwrotne, które przyspiesza tempo tworzenia nowego produktu i wzmacnia idee, pojawiające się na pośrednich etapach jego ewolucji. Tradycyjne modele kreatywności koncentrują się na negatywnym sprzężeniu zwrotnym, wygaszającym fluktuacje procesu projektowego i sprowadzającym dynamikę pomysłów do jakiegoś czasowego stanu równowagi, który łatwo jest opisać językiem statycznej psychologii: schemat poznawczy, model mentalny czy pojęcie. Podejście tradycyjne stwierdza, że piąty egzemplarz łóżeczka MAMAMA jest mniej atrakcyjny niż pierwszy. Model ewolucyjny natomiast podkreśla, że im więcej świeżo upieczonych rodziców decyduje się za zakup tego mebla, tym jest on bardziej pożądany.

Projektowanie nie jest zatem prostą przyczynowo-skutkową zależnością między wiedzą i pomysłowością projektanta – z jednej strony, a cechami zaprojektowanego przedmiotu – z drugiej. Forma produktu nie powstaje w głowie jego konstruktora, lecz stanowi wypadkową wielu czynników zlokalizowanych w świecie rzeczywistym. Czynniki te wywierają na siebie dynamiczny wpływ i tworzą system, w ramach którego przebiega proces projektowania[10].

Punktem wyjścia pracy zespołu projektowego jest dogłębne poznanie sytuacji beneficjentów produktu lub usługi. W projekcie MAMAMA wykorzystano obserwację dzieci w ich naturalnym środowisku, wspartą ekspertyzami badawczymi. Projektanci i naukowcy przyjęli zasadę unikatowości osoby: każde dziecko i sytuacja, w której się ono znajduje, są jedyne w swoim rodzaju. Zasada ta pozwoliła uczestnikom projektu wczuć się w sytuację konkretnego dziecka i przezwyciężyć złudzenie myślenia wstecznego. Złudzenie to nie pozwala dostrzec, iż perspektywa badacza radykalnie różni się od perspektywy osoby badanej.

Badacze i projektanci, obserwując zachowanie dziecka i filtrując je przez posiadaną wiedzę, zaczynali dostrzegać strukturę systemu, którego częścią było to konkretne dziecko. Na drugim etapie procesu projektowego przyjęto zasadę unikatowości potrzeb, zgodnie z którą nie należy przyjmować przedwczesnych lub ogólnych

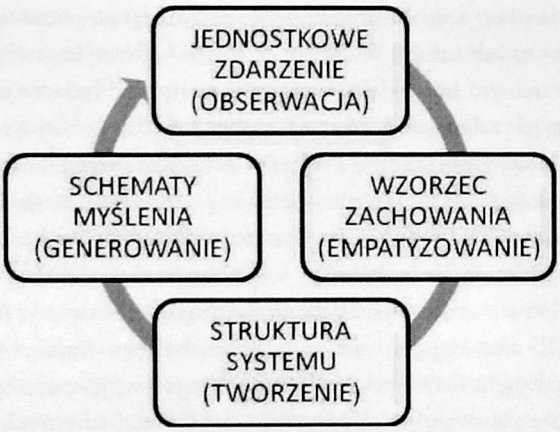
---

[10] M. Błaszak, Ł. Przybylski, *Rzeczy są dla ludzi. Niepełnosprawność i idea uniwersalnego* projektowania, Warszawa 2010.

założeń co do potrzeb osoby badanej. Zasada ta miała zablokować złudzenie czynników proksymalnych, czyli przekonanie, że badaniu podlegają czynniki bezpośrednio związane z dzieckiem, lokalizujące przyczyny jego zachowania wewnątrz niego samego. Dzięki temu badaczom i projektantom udało się uchwycić relacje między wzorcami zachowania dziecka a otoczeniem społecznym i materialnym, w którym na co dzień przebywało.

Uchwycenie związków między zachowaniem dziecka a elementami systemu pozwoliło projektantom wytworzyć spójny obraz dziecka, czyli zmodyfikować własne schematy myślenia na jego temat. Ich wpływ generatywnie regulował wszystkie formy projektowej aktywności zespołu i kształtował relacje między projektem, dzieckiem i jego rodzicami. Na tym etapie kierowano się zasadą unikatowości strategii, czyli wykorzystywaniem strategii projektowych, dostosowanych do konkretnej sytuacji, w której znajduje się dziecko. Zespół przezwyciężył tym sposobem złudzenie myślenia kontrfaktycznego, według schematu: „co by było gdyby…?".

Myślenie kontrfaktyczne jest niezwykle przydatne, gdy zalecamy działania mające zapobiec wystąpieniu niekorzystnego zachowania dziecka w przyszłości. Kiedy jednak chcemy wyjaśnić strukturę systemu, którego elementem jest dziecko i włączyć uzyskaną wiedzę do własnych schematów myślenia, rozważanie, co mogło się zdarzyć, a się nie zdarzyło, nie służy poznaniu problemu. O ile myślenie wsteczne oznaczało niedostatek empatii, o tyle w myśleniu kontrfaktycznym obserwujemy nadmierną racjonalizację. Okresy warunkowe pojawiające się w wypowiedziach badacza nie opisują możliwości niewykorzystanych przez dziecko i rodziców, lecz nadmiernie upraszczają sytuację, w której dziecko się rozwija.



Systemowe rozumienie projektowania

Projektanci i badacze po analizie osoby dziecka, jego potrzeb i strategii projektowych, skrojonych do sytuacji, w której się znajduje, zdali sobie sprawę, że za rozwój dziecka odpowiada częściowo otoczenie jego mebli i zabawek. Na etapie czwartym zastosowano zasadę unikalności rozwiązań, pozwalającą członkom zespołu projektowego zrozumieć zachowanie dziecka w świetle własnych, zmienionych schematów myślenia. Tym samym badacze powstrzymali się od oceny dziecka, czyli przezwyciężyli złudzenie ewaluacyjne.

Systemowość projektowania można zilustrować za pomocą wybranego problemu, z którym musiał się zmierzyć zespół projektowy MAMAMA:

(1) Badacze i projektanci zauważyli, że niektóre dzieci – od 6. miesiąca życia – intensywnie podskakują w łóżeczku, kołyszą się, potrząsają główką i uderzają nią o miękkie przedmioty. Na tym etapie zaobserwowano serię jednostkowych zdarzeń.

(2) Na podstawie wielu obserwacji i własnego zmysłu empatii badacze doszli do wniosku, że ów wzorzec zachowania pojawia się wówczas, gdy dziecko ma zbyt mało stymulacji ruchowej: nie jest brane na ręce, nie ma okazji raczkować i przewracać się z boku na bok. Wykorzystując literaturę przedmiotu i własne doświadczenie, badacze zidentyfikowali ów wzorzec zachowania jako przykład „autostymulacji przedsionkowej".

(3) Na etapie trzecim projektanci, korzystając ze wspólnych burz mózgów z naukowcami, uświadomili sobie w pełni, jak stymulacja narządu przedsionkowego wpływa korzystnie na mózg i umysł dziecka. Dzieci uwielbiają doznania ruchowe od momentu narodzin – przede wszystkim ruchy powtarzalne: huśtanie, potrząsanie i podskakiwanie. Są tak wyczulone na ruch dlatego, że rodzą się z dobrze ukształtowanym narządem przedsionkowym, który pozwala im odczuwać ruchy własnego ciała i stopień równowagi. Na tym etapie zespół projektowy stworzył strukturę systemu, którego elementem było nadaktywne dziecko w łóżeczku. Poza dzieckiem elementami owego systemu byli jego rodzice, rodzaje aktywności, które podejmowali i których nie podejmowali, oraz meble i zabawki, do których dziecko miało dostęp.

(4) Na ostatnim etapie projektanci i badacze, poszukując rozwiązań odpowiadających nadaktywnemu dziecku, skojarzyli wiedzę o narządzie przedsionkowym i sposobach jego stymulacji. Pozwoliło im to zaproponować szereg prototypów, które eliminowały niekorzystne zjawisko autostymulacji przedsionkowej. Wprowadzili w obręb łóżeczka miękkie przedmioty, zaproponowali moduł, umożliwiający rodzicom zaaplikowanie dziecku masażu i wzbogacili ofertę mebli o zabawki aktywizujące ruch dziecka. Uzyskana wiedza i zrozumienie problemu zmodyfikowały schematy mentalne zespołu projektowego, dzięki czemu dokonywał on celniejszych obserwacji w kolejnym cyklu projektowania, stawiał precyzyjniejsze pytania i generował bardziej przystosowawcze rozwiązania.

Ważną konsekwencją ewolucji produktu na rynku konsumpcji są trudności z przewidzeniem jego finalnej formy. Układ projektant/produkt/klient ma dwie własności

decydujące o tym, że nie można – na podstawie wyjściowego pomysłu projektanta lub wizji *trendsettera* – określić, jak będzie wyglądała jego zmaterializowana, końcowa postać. Pierwszą z nich jest wrażliwość układu na warunki początkowe. Nawet niewielkie różnice wartości czynników kształtujących ewolucję produktu – zwłaszcza na początku jego tworzenia, opracowywania i wprowadzania na rynek – wywołują istotne zmiany w jego finalnej formie. Siła czy znaczenie bodźca, działającego na układ w początkowych stadiach jego istnienia, nie pozostaje w prostej, liniowej zależności do rezultatów, które ten bodziec wywoła. Znaczące efekty końcowe nie muszą posiadać równie znaczących przyczyn. Drugą własnością jest zależność układu od ścieżki jego rozwoju, czyli wpływ historii produktu na jego postać końcową. Jakakolwiek zmiana w sekwencji wydarzeń podczas projektowania może doprowadzić do modyfikacji jego wyniku.

Niezdolność psychologów projektowania do przewidzenia końcowej formy produktu na podstawie danych wejściowych nie stanowi hamulca dla rozwoju tej dyscypliny. Rolą nauki jest wyjaśnianie zjawisk, a nie ich precyzyjne przewidywanie. Jednak nawet wyjaśnianie zachowania układu projektant/produkt/klient nie należy do prostych, ponieważ mózgi ludzkie wychwytują w świecie liniowe zależności przyczynowo-skutkowe. Nieprzewidywalne efekty układów nieliniowych wykraczają poza intuicję człowieka[11]. ■

---

[11] M. Błaszak, *Projektowanie jako mechanizm*, op. cit., s. 73–84.

Marcin Moskalewicz, Tomasz Zarębski

Koncepcja uniwersalnego projektowania jako próba przezwyciężenia tradycyjnych modeli niepełnosprawności[1]

W potocznym odbiorze pojęcie designu kojarzone bywa z projektowaniem estetycznie atrakcyjnych, lecz niekoniecznie przydatnych praktycznie przedmiotów codziennego użytku. Z kolei pojęcie niepełnosprawności odnosi się zazwyczaj do osoby, która na skutek choroby lub wypadku cierpi z powodu nieprzystosowania do otaczających ją obiektywnych, życiowych warunków, czego najbardziej widocznym symbolem jest wózek inwalidzki. Te obiegowe opinie dalece rozmijają się z prawdą. Przewartościowanie obu terminów we współczesnej kulturze, nadające im bardziej adekwatne i poznawczo inspirujące znaczenia, widać doskonale na przykładzie koncepcji uniwersalnego projektowania (KUP). Przypisuje ona dziedzinie designu ambitne zadanie przeciwdziałania zjawisku wykluczenia poprzez oryginalne rozwiązywanie na nowo zdefiniowanego problemu niepełnosprawności.

Uniwersalne projektowanie, określane również mianem design for all lub inclusive design, ma dość długą historię, a jego początki sięgają lat 60. minionego wieku. Samo pojęcie wprowadził w 1988 roku amerykański architekt Ron Mace, zaś podstawowe reguły zostały sformułowane przez członków The Center for Universal Design z Uniwersytetu Karoliny Północnej w 1997 roku. Nim przejdziemy do omówienia tych reguł, zaprezentujmy pokrótce kilka historycznych modeli interpretacyjnych czy też paradygmatów niepełnosprawności, z których historycznie ostatni – tak zwany model systemowy – leży u podstaw KUP[2].

W modelu religijnym, funkcjonującym już w czasach przedchrześcijańskich, wrodzone deformacje ciała skutkujące jego niepełnosprawnością interpretuje się jako karę za grzechy albo jako dowód wszechmocy Boga, zdolnego dowolnie zmieniać naturalny porządek rzeczy[3]. Osoby znacznie upośledzone należą jednocześnie do bardziej pojemnej kategorii monstrów. Estetyczna fascynacja nimi trwa od czasów

---

[1] Artykuł powstał przy wparciu finansowym Fundacji na rzecz Nauki Polskiej.

[2] Zwykło się wyróżniać trzy takie modele: religijny, medyczny i społeczny. Ten ostatni będziemy jednak odróżniać od modelu systemowego. Por. M. Shildrick, *The Disabled Body, Genealogy and Undecidability*, „Cultural Studies" 6(19)/2005, s. 755–770.

[3] Społeczne rozumienie niepełnosprawności w czasach przednowożytnych jest znacznie bardziej pojemne niż współcześnie. Na przykład w średniowieczu łacińskim grupą niepełnosprawną są jednocześnie wykluczeni i żyjący na marginesie społeczeństwa trędowaci. Ich schorzenie interpretowane jest głównie w kategoriach religijnych, a nie medycznych.

starożytnych i wchodzi głęboko w nowożytność, pomimo postępującej racjonalizacji, trwając w zasadzie do dzisiaj[4].

Paradygmat religijny zaczyna ulegać medykalizacji, począwszy od XVI wieku, zarówno ze względów odgórnych związanych ze wzrostem władzy instytucji medycznych, jak i oddolnych, związanych między innymi z ruchami społecznymi. Proces ten jest zasadniczo pozytywny, choć nieobcy jest mu także aspekt negatywny – w przypadku pojęcia medykalizacji w ogóle polegający na przekształcaniu się problemów niemedycznych w choroby – polegający w tym przypadku na rosnącym uprzedmiotowieniu ciała[5].

Początki medykalizacji można łączyć z dziełem Ambroise'a Paré, określanego często mianem ojca nowożytnej chirurgii. Nie rezygnując całkowicie z dyskursu religijnego, Paré dąży bowiem do wyjaśnienia monstrualności w sposób racjonalny, poszukując jej naturalnych przyczyn[6]. Wyjaśniając tajemnice narodzin zdrowych i niezdrowych istot, takich jak owłosiona dziewczynka czy zrośnięte bliźnięta, Paré pozostaje w zasadzie na styku obu modeli – nie może obejść się bez odniesienia do płaszczyzny religijnej, ale wprowadza do niej elementy nowożytnej nauki.

Stopniowo racjonalizacja niepełnosprawności znajduje ostateczne odbicie w terapii. Choć od czasów starożytnych istniały różne formy rehabilitacji i terapii osób z defektami cielesnymi – ich ślady znajdujemy między innymi w Corpus Hippocraticum – nowoczesna fizjoterapia powstaje dopiero w XIX wieku, co wiąże się z postępującym unaukowieniem wszystkich specjalności medycznych[7]. Jednocześnie, wraz z rewolucją biomedyczną i powstaniem nowoczesnej chirurgii, pod koniec XIX wieku pojawiają się nowe, bezprecedensowe techniczne możliwości naprawiania defektów ciała[8]. Rozwój rehabilitacji w XX wieku przynosi ogromną ulgę w cierpieniu milionom poszkodowanych nie tylko przez naturę, ale także przez wojny i konflikty zbrojne.

Jak wspomnieliśmy, medykalizacja niepełnosprawności jest w znacznym stopniu zjawiskiem inspirowanym oddolnie. W Europie Zachodniej i Stanach Zjednoczonych na szeroką skalę nastąpiła na skutek działań społecznych ruchów poszkodowanych weteranów I wojny światowej, która w samych Stanach Zjednoczonych pozostawiła po sobie blisko milion osób niepełnosprawnych, na całym świecie zaś co najmniej

---

4 Por. A. Wieczorkiewicz, *Monstruarium*, Gdańsk 2009.

5 W klasycznie rozumianej medykalizacji chodzi o ujmowanie jako chorób zjawisk związanych z kondycją ludzką, takich jak zespół napięcia przedmiesiączkowego czy alkoholizm. Analogicznie możemy mieć do czynienia z demedykalizacją, której w ostatnim stuleciu uległy na przykład masturbacja czy homoseksualizm. P. Conrad, *Medicalization, Context, Characteristics and Changes* [w:] tegoż, *The Medicalization of Society. On the Transformation of Human Conditions Into Treatable Disorders*, Baltimore 2007, s. 3–19.

6 A. Wieczorkiewicz, op. cit., s. 114–118.

7 E. Pettman, *A History of Manipulative Therapy*, „The Journal of Manual & Manipulative Therapy", 3(15)/2007, s. 165–174.

8 F. Gonzalez-Crussi, *The Rise of Surgery*, [w:] tegoż, *A Short History of Medicine*, New York 2008, s. 23–48.

8 milionów[9]. To przede wszystkim dążący do pełnej partycypacji w społeczeństwie weterani oraz organizacje pozarządowe doprowadziły do upublicznienia medycznej koncepcji niepełnosprawności, która stała się palącą kwestią społeczną i państwową. W ten sposób niepełnosprawność stała się także zagadnieniem publicznym.

Będąc jak najdalej od potępiania dyskursu medycznego, należy jednak zwrócić uwagę na związane z medykalizacją niepełnosprawności aspekty negatywne. Pomijając problematyczny proces komercjalizacji oraz rosnących kosztów sprzętu i opieki medycznej, trzeba zauważyć, że na pierwszy plan wysuwa się tutaj problem uprzedmiotowienia ciała. Postęp rehabilitacji w nowych instytucjach nowożytnego państwa, w szpitalach i innych ośrodkach medycznych jest formą władzy, która często uprzedmiotawia osoby sparaliżowane, podlegające standardowym procedurom normalizacji. Na przykład medykalizacja niepełnosprawności paraplegików skutkuje jednoczesną obiektywizacją ich sparaliżowanych ciał do postaci ciał uszkodzonych. Skrajnym przypadkiem obiektywizującej władzy dyskursu medycznego jest kalkulatywne położenie nacisku wyłącznie na aspekt fizyczny kosztem psychologicznego i emocjonalnego oraz zredukowanie podmiotowości pacjenta do jego niepełnosprawnego i niefunkcjonalnego ciała[10]. Niepełnosprawne ciało występuje wówczas jako zobiektywizowana choroba, jako statystyczna norma nienormalnego ciała, najczęściej pozornie jedynie pozbawiona odniesienia do wartości[11].

Po II wojnie światowej następuje stopniowa demedykalizacja niepełnosprawności, polegająca na stopniowej rezygnacji z paradygmatu stricte medycznego i przejmowaniu pola przez tak zwaną teorię społeczną. O ile w modelu medycznym mamy do czynienia z przyczynowością rozumianą linearnie, gdzie fizyczna dysfunkcja czy uszkodzenie ciała prowadzić mają do niepełnosprawności, o tyle w modelu społecznym fizyczna dysfunkcja czy uszkodzenie ciała nie prowadzą do niej same z siebie. Konieczne jest także wyodrębnienie struktury i kontekstu społecznego, które często wysuwają się zresztą na pierwszy plan[12]. Związek nienormalnego ciała z niepełnosprawnością jest zatem zawsze zapośredniczony przez kontekst społeczny, a samo ciało nie czyni jeszcze człowieka niepełnosprawnym[13].

---

9 A. Carden-Coyne, *Ungrateful Bodies: Rehabilitation, Resistance and Disabled American Veterans of the First World War*, „European Review of History"4(14)/2007, s. 543–565. Por. także A. Carden-Coyne, *Reconstructing the Body, Classicism, Modernism and the First World War*, Oxford 2009.

10 Por. M. Sullivan, *Subjected Bodies, Paraplegia, Rehabilitation and the Politics of Movement*, [w:] S. Tremain (red.), *Foucault and the Government of Disability*, Ann Arbor 2005, s. 27–44.

11 A. L. Caplan, *The concepts of health, illness and disease*, [w:] *Companion Encyclopedia of the History of Medicine*, tom 1, Routledge 1993, s. 233–248.

12 P. Cole, *The Body Politic: Theorizing Disability and Impairment*, „Journal of Applied Philosophy" 2(24)/2007, s. 169–176.

13 W modelu społecznym realne upośledzenie fizyczne może także nie oznaczać niepełnosprawności właśnie ze względu na kontekst społeczny. Nikt nie nazwie osoby łysej niepełnosprawną, podobnie jak nikt dziś nie

Spójrzmy na przykład czarnej ślepoty uniemożliwiającej prowadzenie samochodu. W modelu medycznym przyczyną niepełnosprawności jest określona wada wrodzona. W modelu społecznym niezdolność do wykonywania pewnej czynności (*inability*) staje się niepełnosprawnością (*disability*) dopiero za pośrednictwem kontekstu społecznego, polegającego w tym wypadku na tym, że samochody i towarzysząca im niezbędna infrastruktura miejska – ulice, sygnalizacja świetlna, stacje benzynowe i tak dalej – stworzone zostały dla osób widzących. W swojej skrajnej wersji model społeczny nie musi wcale wymagać fizycznej dysfunkcji. Wręcz przeciwnie, może się ona okazać skutkiem, a nie przyczyną niepełnosprawności, której warunkiem koniecznym i wystarczającym będzie samo otoczenie społeczno-kulturowe[14].

Modele medyczny i społeczny niepełnosprawności przyjmują zarazem założenie, że chęć zrozumienia tego zjawiska pociąga za sobą konieczność jego analizy, a więc rozłożenia go na proste elementy[15]. W związku z tym oba należą do grupy modeli analitycznych. Różnica pomiędzy nimi polega zasadniczo na tym, że pierwszy sytuuje niepełnosprawność po stronie biologicznego uposażenia pacjenta, drugi zaś za główne przyczyny niepełnosprawności czyni odpowiedzialnym otoczenie społeczne jednostki.

Będący modyfikacją modelu społecznego model systemowy zakłada, że niepełnosprawność powstaje na skutek interakcji pomiędzy wieloma elementami systemu, na gruncie którego jest rozpatrywana. W grę wchodzą tutaj takie kwestie, jak: stan zdrowia jednostki, jej indywidualnie określone cechy (wiek, wzrost, płeć) oraz szereg warunków zewnętrznych. Taką definicję przyjmuje od 2001 roku Światowa Organizacja Zdrowia (WHO)[16]. Warto zauważyć, że podejście to jest swoistą syntezą podejścia medycznego i społecznego do kwestii niepełnosprawności.

Za poszczególnymi modelami idą odmienne modele terapii, a więc dążenie do zmiany istniejącego stanu rzeczy – przez interwencję nadprzyrodzoną, bądź przez naprawę

---

nazwie niepełnosprawnym krótkowidza, co wynika nie tylko z możliwości korekty wzroku, ale także z kontekstu kulturowego. Ze względu na ów kontekst w czasach PRL-u „okularnicy" często traktowani byli inaczej, jako osoby quasi-niepełnosprawne.

14 Oto prosty przykład na poparcie tej tezy wzięty z życia codziennego. Przeciętny, a więc normalny mężczyzna, w średnim, a więc normalnym wieku, pracuje w zestandaryzowanej polskiej kuchni, a więc w normalnej kuchni, w której wysokość blatu wynosi 85 cm, odpowiadając tym samym potrzebom kobiety normalnego, statystycznie rzecz biorąc, wzrostu. Mężczyzna taki – a wiemy to także i ze swojego doświadczenia – już po kilkunastu minutach pracy zacznie doświadczać przykrego bólu w odcinku lędźwiowym kręgosłupa. Ból ten nie będzie wynikał z fizycznych wad jego ciała, lecz będzie następstwem niedopasowania tego ciała do zewnętrznych warunków, w których przyszło mu funkcjonować. Długotrwałe funkcjonowanie w tym bądź innym nieprzyjaznym środowisku materialnym może zatem skutkować upośledzeniem fizycznym. Przykłady tego rodzaju, nie tylko o proweniencji genderowej, można oczywiście mnożyć.

15 Por. M. Błaszak, Ł. Przybylski, *Rzeczy są dla ludzi. Niepełnosprawność i idea uniwersalnego projektowania*, Warszawa 2010, s. 14.

16 Por. M. Błaszak, Ł. Przybylski, op. cit., s. 13–14.

fizycznego defektu, bądź przez zmianę szeroko rozumianego społecznego kontekstu funkcjonowania. Model systemowy jest ze swej natury dynamiczny, gdyż podkreśla aktywność jednostki w przezwyciężaniu ograniczeń wynikających z niepełnosprawności, zarazem jednak rozpoznaje, że wiele zależy od sposobu zaprojektowania jej otoczenia. Ujęcie to pociąga za sobą istotne konsekwencje. Jak zauważają Maciej Błaszak i Łukasz Przybylski:

„po pierwsze, traktowanie każdej osoby niepełnosprawnej i sytuacji, w której się znajduje, jako jedynych w swoim rodzaju; po drugie, nieprzyjmowanie przedwczesnych lub ogólnych założeń co do potrzeb osób niepełnosprawnych; po trzecie, wykorzystywanie strategii dostosowanych do konkretnych sytuacji, w której znajduje się osoba niepełnosprawna; po czwarte, uwzględnianie zasady lokalnej racjonalności [...], zgodnie z którą każde zachowanie – niezależnie od tego, jak bardzo odbiega od naszych oczekiwań – ma sens z perspektywy osoby, która je realizuje"[17].

Sam model systemowy, choć stanowi znaczący krok naprzód w zrozumieniu, na czym tak naprawdę polega zjawisko niepełnosprawności, nie dostarcza jeszcze praktycznych wskazówek, w jaki sposób można mu przeciwdziałać. Służą temu natomiast reguły uniwersalnego projektowania. Składają się na nie: (1) równe szanse dla wszystkich (*equitable use*); (2) elastyczność w użyciu (*flexibility in use*); (3) prostota i intuicyjność w użyciu (*simple, intuitive use*); (4) postrzegalność informacji (*percetible information*); (5) tolerancja błędu (*tolerance for error*); (6) niewielki wysiłek fizyczny podczas użycia (*low physical effort*); (7) rozmiar i przestrzeń wystarczające do użycia (*size and space for approach and use*).

O definicyjnym, uniwersalnym charakterze omawianej koncepcji rozstrzyga przede wszystkim pierwsza z wymienionych reguł. Według niej, projektując dowolne rozwiązanie funkcjonalne, uwzględnić należy potrzeby i możliwości maksymalnie szerokiego spektrum użytkowników, a nie tylko większości. Przekonanie to sprzeciwia się nadal powszechnej praktyce designu, która za punkt wyjścia obiera model uśrednionego użytkownika, w efekcie czego powstają zazwyczaj produkty przeznaczone dla zdrowego, dość wysokiego mężczyzny w średnim wieku. Prowadzi to do sytuacji, w której jednostki niepasujące do takiego modelu wymagają odpowiednich rozwiązań specjalnych. Kłania się tutaj ponownie statystyczna norma zdrowego i funkcjonalnego ciała, obecna w medycznym modelu niepełnosprawności. Pozornie pusta i pozbawiona odniesienia do wartości, norma taka oznacza zresztą najczęściej pewien ideał normatywny – ideał doskonałego ciała, kryjący się pod maską statystycznej poprawności. W najlepszym wypadku norma taka rzeczywiście oznacza większość i jej dominację nad mniejszością, a w wypadku obciążenia wspomnianym idealistycznym założeniem oznacza ona dominację „zdrowej" mniejszości nad większością społeczeństwa.

---

[17] Ibidem, s. 20.

Pozostałe reguły stanowią de facto doprecyzowanie wyjściowej idei równych szans dla wszystkich. Elastyczność w użyciu ma zapewniać wiele różnych sposobów użycia danego rozwiązania przez osoby o różnych potrzebach i możliwościach, czego przykładem mogą być nożyczki dla osób prawo- i leworęcznych. Ponadto każde rozwiązanie musi być proste i intuicyjne w użyciu, a więc niewymagające żadnych szczególnych czy dodatkowych kompetencji użytkownika. Pragnąc ów cel osiągnąć, trzeba pamiętać o czwartej z wymienionych reguł, czyli o postrzegalności informacji. Kładzie ona nacisk na wielomodalność informacji, czyli na to, aby można ją było postrzegać nie tylko wzrokiem, lecz także słuchem czy dotykiem. Dobrym przykładem jest tutaj chropowata nawierzchnia chodników w miejscach, w których zbliżamy się do przejścia dla pieszych, będąca rozpoznawalnym sygnałem zarówno dla osób widzących, niewidomych, jak i poruszających się na wózkach.

Weźmy też pod uwagę, że rzadko posługujemy się rozwiązaniami funkcjonalnymi w sposób doskonale kompetentny. Prawdę mówiąc, taki poziom użycia obserwujemy zapewne jedynie w przypadku skrajnie wytrenowanych wojskowych lub sportowców, a i tu nie jest to sprawą oczywistą. Bo czy sposób kopnięcia piłki przez Cristiano Ronaldo jest obiektywnie lepszy od sposobu Leo Messiego? Niezależnie od takich kwestii, pozostaje faktem, że tolerancja na błąd jest jednym z warunków bezpiecznego użycia wielu przedmiotów, takich jak opakowania leków czy bezprzewodowe czajniki. Równie istotna jest reguła niewielkiego wysiłku fizycznego podczas użycia, podkreślająca wygodę, łatwość, jak i skuteczność używania wielu rozwiązań funkcjonalnych, na przykład drzwi do budynków i mieszkań czy wejść do środków komunikacji publicznej.

Równie ważna jest też reguła rozmiaru i przestrzeni wystarczającej do użycia, której zastosowanie jest zdumiewająco obszerne, obejmuje bowiem zarówno szerokie drzwi odpowiadające osobie na wózku, jak i planowanie przestrzenne na dużą skalę. Przykładem może być takie zagospodarowanie przestrzeni miejskiej, w którym różne budynki użyteczności publicznej są usytuowane możliwie blisko budynków mieszkalnych.

Historyczne przemiany modeli niepełnosprawności uwidaczniają pewien trend rozwojowy, zmierzający w kierunku modelu systemowego przyjmowanego obecnie przez WHO. Model ten otworzył możliwości dla koncepcji uniwersalnego projektowania, która wydaje się niezwykle inspirującym narzędziem w walce ze społecznym wykluczeniem, wynikającym z niepełnosprawności. Jeżeli uznamy daleko idącą przypadkowość naszego świata, a więc jego postępujące historyczne niezdeterminowanie, to musimy też przyznać, że świat ten, a w szczególności infrastruktura naszych miast: ulice i chodniki, budynki i domy, meble i przedmioty użytku codziennego – powstały dla kogoś, w najlepszym wypadku dla statystycznie normalnego człowieka. Dominacja większości jest przywilejem demokracji i niewątpliwym osiągnięciem historii Zachodu. Prowadzi jednak do opresji grup mniejszościowych. Opresja ta

nie jest celowa i nie wynika ze złej woli, ale historycznie i często arbitralnie ukształtowany świat siłą rzeczy wyklucza pewne grupy z pełnej partycypacji w świecie. Ponadto często okazuje się, że infrastruktura miejska oraz otaczające nas przedmioty nie respektują wcale prawa większości, lecz zbudowane są dla w-pełni-sprawnego osobnika w średnim wieku, wykluczając dzieci, osoby chore, starsze, a nawet ludzi ubogich i niewykształconych.

Z pomocą przychodzi wówczas KUP, której oryginalność polega głównie na tym, że finalny produkt procesu projektowania nie jest dostosowany tylko i wyłącznie do potrzeb i możliwości osób niepełnosprawnych. KUP nie jest bowiem tym samym, co usuwanie barier, koncentrujące się na tworzeniu specjalnych rozwiązań dla osób niepełnosprawnych. Na przykład korporacje produkujące sprzęt komputerowy wciąż wolą dostosowywać istniejące urządzenia – projektowane dla przeciętnego, a więc posiadającego pełną sprawność manualną odbiory – do potrzeb osób niepełnosprawnych, niż projektować nowe narzędzia dostosowane do wszystkich[18]. Tymczasem KUP nastawiona jest na możliwie wielu użytkowników, choć pozostaje faktem, że częstym zabiegiem projektantów jest wychodzenie od profili tak zwanych użytkowników ekstremalnych (*extreme users*). Idea jest tu wszakże inna, chodzi bowiem o to, że dobre rozwiązanie pomyślane dla osób z określoną niepełnosprawnością, w rozumieniu medycznym będzie dobre również dla osób fizycznie sprawnych[19].

KUP i leżący u jej podstaw model systemowy sugerują wręcz, że rezygnując z utożsamiania niepełnosprawności z odchyleniem od abstrakcyjnie rozumianej normy medycznej bądź społecznej, można by się całkowicie pozbyć tego pojęcia. Dla każdej jednostki można bowiem wskazać obszar aktywności, w którym nie jest ona pełnosprawna, a skoro tak, to pojęcie niepełnosprawności okazuje się być dość mgliste i mało przydatne. ■

---

[18] Por. J. Perry, E. Macken, N. Scott, J. McKinley, *Disability, Inability and Cyberspace*, [w:] B. Friedman (red.), *Designing Computers for People, Human Values and the Design of Computer Technology*, Stanford 1996. Z tego względu emancypacyjny w stosunku do osób niepełnosprawnych potencjał zachodzącej na naszych oczach rewolucji informatycznej pozostaje wciąż niewykorzystany.

[19] Stało się tak m.in. w przypadku narzędzi ogrodniczych zaprojektowanych przez pewną szwedzką firmę z myślą o osobach cierpiących na artretyzm, kiedy okazało się, że produkt stał się hitem także wśród użytkowników nie dotkniętych tą dolegliwością.

Waldemar Rapior, Monika Rosińska

Co-edukacja. Metody etnograficzne w projektowaniu

Design i codzienność

W 2009 roku Ling Fan, chiński artysta oraz projektant, zaaranżował w przestrzeni galerii instalację *Design Into Life*, która odzwierciedla trzy stopnie relacji pomiędzy designem a życiem codziennym[1]. W pierwszym wypadku zainstalowane na suficie i rozmieszczone w chaotyczny sposób geometryczne formy odzwierciedlają relację wzajemnej ignorancji, a design tym samym przedstawiają jako wysublimowaną formę i praktykę wysokiej oraz elitarnej sztuki, niedostępną dla przeciętnych odbiorców. Drugi rodzaj relacji między sztuką projektowania a codziennością zilustrowany jest poprzez przytwierdzenie części tych samych obiektów instalacji do ściany. Ling Fan podkreśla w ten metaforyczny sposób rolę lifestyle'owych czasopism i magazynów w „produkowaniu" designu przeznaczonego wyłącznie do konsumpcji wizualnej. Trzeci typ relacji między designem a życiem codziennym jest podstawowym wymiarem jednostkowego i zbiorowego doświadczenia. Ta część obiektów instalacji artysty, odzwierciedlająca design zintegrowany z codziennością użytkowników, tworzy przestrzeń kawiarni (obiekty można potraktować jako stoliki i siedziska), z której mogą korzystać odwiedzający galerię. We wszystkich trzech przykładach zaaranżowane obiekty są niemalże identyczne. Jedyne, czym się różnią, to kontekst, w jakim zostają one umieszczone. Metafora, którą posługuje się Ling Fan, znakomicie oddaje różnorodność relacji łączących design z innymi wymiarami życia społecznego. Z jednej strony bowiem, współcześnie design funkcjonuje jako dzieło sztuki, z drugiej zaś – odbiera się mu status unikatowego produktu i stara się go silnie zintegrować z życiem codziennym. W niniejszym artykule będzie nas interesował ten ostatni przypadek: kiedy design rozumie się i wykorzystuje jako narzędzie zdolne do tworzenia i przekształcania relacji społecznych, metodę integracji użytkowników z ich środowiskami, przedmiotami oraz innymi ludźmi.

Społeczny aspekt zawodu projektanta możemy rozpatrywać dwojako. Po pierwsze, otoczenie, w którym żyjemy, kształtuje nasze życie. Dla przykładu, mieszkanie lub dom nie tylko wymagają zagospodarowania, ale wymuszają również przyjęcie określonego sposobu poruszania się po nim, narzucając porządek adaptacji jednostki do materialności. Po drugie, ważnym elementem dzisiejszego świata są sieci społeczne –

---

[1] Tę i kolejne informacje na temat instalacji Ling Fana podajemy za stroną internetową: http://www.designboom.com/weblog/cat/8/view/8584/ling-fan-design-into-life.html (2.03.2011).

zarówno te zawiązywane w świecie realnym, jak i wirtualnym[2] – oraz interakcja między ludźmi, a także między ludźmi a przedmiotami[3]. Projektanci, którzy w swojej pracy kierują się w dużej mierze zmysłem praktycznym – chcąc wprowadzić w życie jakiś projekt albo ideę – postępują inaczej niż naukowcy, którzy działają według nakazów zmysłu teoretycznego[4]. Żmudna praca naukowca nad swoim przedmiotem zainteresowania jest czasochłonna. Projektanci, w przeciwieństwie do naukowców, mogą wykazać się pewną precyzją, płynącą z rozważań teoretycznych, na rzecz działania praktycznego. Kłopot w tym, że przypatrywanie się społecznym aspektom życia ludzkiego nie jest powszechną praktyką szkół designerskich. Don Norman żartobliwie przybliża ten brak kompleksowej edukacji projektantów; pisząc: „wciąż słyszymy ten sam refren «gdyby nie ludzie, nasz produkt działałby znakomicie»"[5]. Nawet najlepszy projekt nakreślony na papierze, jest szybko weryfikowany przez życie.

Etnografia i projektowanie

Pojawia się zatem w tym kontekście pytanie: czy projektanci powinni kopiować i przejmować metody stosowane w naukach społecznych? Powinni raczej korzystać z nich dla własnych celów. Czy nauki społeczne mogą zaproponować projektantom narzędzia, które pomogą im w dostosowaniu projektu do życia społecznego? Narzędzia, które nie wymagałyby długotrwałych przygotowań, skomplikowanych analiz i wysokich kosztów? Wydaje nam się, że metody etnograficzne mogą być idealnymi narzędziami dla projektantów. Po pierwsze: dlatego, że wykorzystując je, można w szybki i tani sposób dotrzeć do nawyków, przyzwyczajeń, zachowań i sposobów wchodzenia w interakcje jednostek ze sobą, otoczeniem i przedmiotami. Po drugie, metody etnograficzne uwrażliwiają badacza lub osobę posługującą się nimi na bezpośredni kontakt i obcowanie z człowiekiem w jego rzeczywistym otoczeniu, umożliwiając dotarcie do złożoności świata użytkownika. Po trzecie, dzięki metodom etnograficznym badacz może doświadczać świata. Wyruszając w teren, musi spotkać się z użytkownikami, wtopić się razem z nimi w ich codzienne sytuacje i wszystko to (przedmioty, przyroda, technologia, itd.), co je współtworzy. Poprzez narzędzia etnograficzne możemy doświadczać świata i przez same ich używanie poznawać siebie i świat wokół nas.

---

2 A. Wittel, *W stronę społecznego uspołecznienia. Netwroking jako praktyka społeczna*, przekł. M. Drabek, M. Klimowicz, „Kultura popularna" 1(27)/2010, s. 138–162 oraz J. van Dick, *Zmediatyzowane wspomnienia w epoce cyfrowej*, przekł. M. Szota, „Kultura popularna" 1(27)/2010, s.114–137.

3 L. Manovich, *Interaction as an Aesthetic Event*, za: http://www.manovich.net/ (2.03.2011) oraz M. Krajewski, *Sposoby życia przedmiotów. O trwałości dóbr materialnych*. „Kultura i Społeczeństwo" 1/2010, s. 17–34.

4 P. Bourdieu, *Medytacje pascaliańskie*, przekł. K. Wakar, Warszawa 2006 oraz D. Norman, *Why design education must change*, za: http://core77.com/blog/columns/why_design_education_must_change_17993.asp (2.03.2011).

5 D. Norman, *Why design education must change*, op. cit.

W badaniu na temat czynności porządkowania, domu i stylu życia Sarah Pink zastosowała metodę, polegającą na współpracy badacza z badanym – „wideozwiedzanie" (*video tour*)[6]. Projekt brytyjskiej socjolog dotyczył poczucia tożsamości, związku między wiedzą i wartościami ludzi a praktykami i czynnościami, dotyczącymi wykonywania prac domowych. Pink przyznaje, że dysponowała jedynie 6 miesiącami od momentu rozpoczęcia badań do napisania raportu. Badania terenowe miały trwać 3 miesiące. Nie mogąc poświęcić kilku miesięcy na zamieszkanie w każdym wytypowanym do badania domu (Pink zbadała 40 osób), badaczka zdecydowała się przeprowadzić wywiad pogłębiony oraz poprosiła swoich informatorów o przedstawienie mieszkania lub domu i praktyk domowych za pomocą kamery wideo. Najpierw, razem z badaczką, informatorzy werbalnie definiowali pojęcia czystości i brudu oraz próbowali opisać swoje życie codzienne. Później przechadzali się razem po mieszkaniu – informatorzy używając swojego ciała, kamery wideo oraz słów, pokazywali na czym polega ich codzienne doświadczenie. W ten sposób powstały trzy poziomy poznania. Pierwszy dotyczył interpretacji wywiadu, drugi zawartości materiału wideo, trzeci doświadczenia samej badaczki, która śledziła, krok za krokiem, swoich informatorów. W ten sposób wiedza została sklasyfikowana na trzech różnych płaszczyznach, a Pink została zaangażowana w życie ludzi, których badała.

Kamera wideo pozwala na bardzo wiele – zarejestrowany materiał nie tylko ukazuje, jak ludzie radzą sobie z codziennym życiem, ale może również posłużyć jako pretekst do dyskusji. EverydayLives zajmuje się filmowaniem zwyczajnych czynności, żeby pokazać, w jaki sposób produkty, towary i marki wpasowują się w nasze życie[7]. W pierwszej kolejności przeprowadzany jest warsztat z klientem. Później rejestrowane są banalne i zwykłe codzienne czynności, takie jak kupowanie produktów żywnościowych, przygotowywanie śniadania lub jazda na deskorolce. Jeden z krótkich filmików dostępnych na stronie EverydayLives przedstawia kobietę, która wybiera produkty z półki sklepowej. Bierze do ręki jeden z produktów, przygląda się jemu. Następnie bierze inny, sprawdza skład produktu. Dziecko siedzące w wózku sklepowym wskazuje palcem na to, co chciałoby wziąć. W końcu kobieta decyduje się i wybiera jeden z produktów. Wszystkie te czynności wydają się bez znaczenia, ale każda z nich pokazuje sposób, w jaki jednostki dokonują wyborów produktów, jak zmieniają decyzje, jak przebiega proces negocjacji z innymi (np. z dzieckiem), dotyczący wyboru danego produktu, jak informacje oraz ich graficzna aranżacja na opakowaniu wpływają na konsumenckie decyzje. Inny klip rejestruje nastolatków jeżdżących na deskorolkach. Młodzi ludzie podjeżdżają do sklepu i kupują napoje. Ten film pokazuje zarówno zachodzącą pomiędzy nimi niewerbalną komunikację, jak

---

[6] S. Pink, *Doing Sensory Ethnography*, Loughborough 2009.

[7] Zob.: http://www.everydaylives.com/ (2.03.2011).

i proces przenikania i rozprzestrzeniania się opinii o danym napoju w grupie. Potem pokazuje się materiał filmowy zarejestrowanym osobom i prosi je o komentarz. Na samym końcu pokazywany jest on klientowi oraz omawiane są z nim najważniejsze rzeczy, które pojawiły się na filmie.

Potencjał obrazu oraz metody etnograficzne wykorzystuje się z powodzeniem również w kontekście wzornictwa przemysłowego. Werner Sperschneider prezentuje zastosowanie badań terenowych w designie, które pozwala na dotarcie do milczącej wiedzy oraz ucieleśnionych umiejętności użytkowników w złożonych środowiskach pracy[8]. W konsekwencji użycia przez projektantów takich technik, jak: wywiad swobodny z użytkownikami „na miejscu" – w ich środowiskach pracy, śledzenie użytkowników, proszenie ich o zademonstrowanie rutynowych codziennych czynności oraz rejestrowanie przez nich zapisu wideo najważniejszych aktywności w oparciu o wspólnie wypracowane scenariusze – dochodzi do zatarcia się granicy pomiędzy rolami projektanta-„eksperta" oraz użytkownika-„amatora". Co więcej, pokazana jest również innowacyjna metoda ewaluacji dużych ilości wizualnego materiału – gra w „karty wideo", która przybiera formę całodniowego warsztatu, w trakcie którego o pomysłach i rozwiązanich projektowych dyskutują wszystkie strony weń zaangażowane: oprócz projektantów, etnografów i użytkowników również specjaliści od marketingu, deweloperzy i eksperci użyteczności (*usability expert*). Gra w „karty wideo" pozwoliła projektantom dotrzeć do subiektywności i nieświadomości użytkowników, ponieważ organizując karty w spójne „rodziny", musieli oni wytłumaczyć „teorię", w oparciu o którą dokonali selekcji i podziału. Wielorakość użytych metod sprawiła, że proces projektowania stał się kolaboratywny[9], a innowacyjność produktu była tyleż uzależniona od kreatywności zespołu projektantów, co od wkładu samych użytkowników.

W badaniu *Obecność maltafestival poznań 2010 w mieście*[10] zastosowano natomiast

---

[8] W. Sperschneider, *Video Ethnography under Industrial Constraints: Observational Techniques and Video Analysis*, [w:] S. Pink (red.) *Visual Interventions. Applied Visual Anthropology*, Oxford-New York 2009, s. 273–293.

[9] Nawiązujemy tu do coraz chętniej i częściej wykorzystywanego podejścia oraz metody projektowania, *co-design*, która uznaje design (w przeciwieństwie do tradycyjnego sposobu myślenia o nim) za praktykę, która tworzy się w rezultacie podjętej współpracy między interesariuszami projektu w ramach grup projektowych (*design teams*). Przyświeca mu wiara w powszechną kreatywność; przekonanie, że użytkownicy pozostają najlepszymi ekspertami swoich środowisk oraz że jest to metoda pozwalająca na dotarcie do złożonej relacji między użytkownikami a technologiami, wpisanymi w ich środowisko pracy. *Co-design* uwzględniać ma tyle perspektywę użytkowników, ile kompetencje, światy, wiedzę oraz potrzeby wszystkich stron zaangażowanych w proces projektowania (najczęściej pochodzących z różnych dyscyplin i obszarów zainteresowań). W tym też sensie jest interdyscyplinarną metodą współpracy, w której równie duże znaczenie przypisuje się formom wzajemnej komunikacji; współczesne badania grup projektowych ogniskują się wokół potencjału ulokowanego w ich różnorodności.

[10] Badania zostały zrealizowane przez Bogumiłę Mateję oraz Waldemara Rapiora przy udziale Instytutu Socjologii, Fundacji Malta, KuratorArt oraz firmy Public Profits.

metodę wideopamiętników. Chcieliśmy zobaczyć, jak ludzie uczestniczą w wydarzeniu kulturalnym. Interesowało nas nie tyle „interpretowanie i odbieranie treści symbolicznych"[11], ile raczej emocjonalne zaangażowanie lub zdystansowanie, doświadczenie cielesne, praktyki oraz to, co ludzie robią w trakcie festiwalu i z festiwalem – jak rozmawiają o wydarzeniach kulturalnych, jak przemieszczają się między spektaklami, czy też to, jak kształtuje się dynamika grupowa uczestników. W tym celu przekazaliśmy pięciu osobom minikamery-DV, żeby zarejestrowały swój jeden festiwalowy dzień. Następnie przeprowadziliśmy wywiady z osobami tworzącymi wideopamiętniki. Przedstawiliśmy im około 10-minutowy klip, stworzony z fragmentów, które wydawały się nam szczególnie interesujące i które pochodziły z otrzymanego od nich materiału.

W zależności od tematu i problematyki należy dobrać odpowiednie narzędzia badawcze. Dla projektantów manualne używanie przedmiotów, sposoby doświadczania rzeczywistości, integracji z innymi ludźmi i przedmiotami oraz emocjonalnego reagowania na nasze otoczenie – jest wiedzą szczególnie istotną. Metody takie, jak wideozwiedzanie lub wideo pamiętnik, wydają się narzędziami szybkimi w zastosowaniu oraz dającymi ogromny i bogaty materiał do interpretacji.

Doświadczenie cielesne, kinetyczne i emocjonalne jest ważnym elementem życia społecznego. Wszelkie bodźce, które wywołują emocje, zarówno pozytywne, jak i negatywne są dla nas znaczące. Jesteśmy przyzwyczajeni do pewnego układu przestrzennego, poruszamy się w określony sposób po zaprojektowanym otoczeniu. Urban Sensorium Studio uczy młodych adeptów architektury i designu, w jaki sposób środowisko, w którym żyjemy, wiąże się z ludzkimi zmysłami[12]. W „erze cyfrowej" niemal wszystko można przedstawić na ekranie monitora. Komputer oraz odpowiednie oprogramowanie są narzędziami, które umożliwiają na przykład analizę rozmieszczenia okien w taki sposób, żeby budynek był najlepiej nasłoneczniony, podpowiadają optymalny sposób wykorzystania energii słońca oraz ustalają relacje między pozostałymi budynkami. Mimo tego, że komputer jest niezbędnym narzędziem pracy w procesie projektowania, nie dociera do multisensoryczności człowieka; model komputerowy nie jest w stanie dostarczyć nam wiedzy o odbiorze kinetycznym budynku przez ludzi, jak się w nim czują oraz jakie wywołuje w nich wrażenia. Dla przykładu: ulica nie ogranicza się tylko do zmysłu wzroku: koloru, kształtu, faktury albo formy. Przebywając na ulicy, doświadczamy jej zapachu, dźwięków, wilgotności powietrza, temperatury, ale też emocji i wrażeń, związanych z napotkanymi ludźmi, zetknięcia się z tłumem albo pustką. Komputer nie jest w stanie wygenerować takiego multisensorycznego doświadczenia. Urban Sensorium Studio, przepro-

---

[11] A. Kłoskowska, *Społeczne ramy kultury. Monografia socjologiczna*, Warszawa 1972, s. 67.

[12] R. E. Pizarro, *Teaching to understand the urban sensorium in the digital age: lessons from the studio*, "Design Studies" 3(30)/2009.

wadzając ze studentami warsztaty, zwraca uwagę na wieloaspektowy i wielorelacyjny charakter związku człowieka ze środowiskiem. Jednym z proponowanych ćwiczeń jest opisanie z pamięci sensorium jakiegoś miejsca (ulicy, parku, placu), a następnie udanie się w to miejsce i sprawdzenie adekwatności swojego opisu z rzeczywistością. Innym jest przebywanie przez 20 minut na deptaku handlowym, słuchanie i notowanie wszelkich pojawiających się dźwięków łącznie z ich długością, możliwym źródłem i skalą natężenia. W dalszej kolejności należy zaprezentować notatki na forum, po czym następuje grupowa dyskusja. Jeszcze inne zadanie polega na dobraniu muzyki do określonego miejsca i wytłumaczeniu pozostałym studentom w grupie, dlaczego właśnie ta melodia oddaje najlepiej doświadczenie tego miejsca.

Model komputerowy jest czymś innym niż rzeczywistość. Metody etnograficzne pozwalają na uzupełnienie komputerowych analiz – zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę ludzi, którzy są odmienni od nas, żyją w innych warunkach niż my: bez bieżącej wody, bez centralnego ogrzewania, w tak małych pokojach, że ledwo udaje się po nich chodzić. BaSiC Initiative[13] oferuje dwuletnie programy, które poprzez warsztaty w różnych miejscach świata, po pierwsze, pomagają studentom designu i architektury zrozumieć potrzeby innych ludzi, po drugie, zaspokoić niektóre z potrzeb ludzi, których nie stać na ich realizację. W ramach programu studenci razem z lokalną ludnością projektują, a później budują domy. Najważniejsze jest to, żeby budynki były częścią społeczności, a nie wyglądały jak „statek obcych, który właśnie wylądował"[14]. Studenci uczą się zatem od społeczności, w której przebywają, jak budować. Na przykład podczas realizacji projektu w Meksyku studenci poznawali „miejscową" metodę wytwarzania cegły oraz zasady budowania toalety kompostującej. Lokalna społeczność również uczy się od studentów, głównie nowych rozwiązań w budownictwie oraz pomysłów, które mogą zostać wdrożone w życie. Cały proces projektowania jest publiczny i musi być czytelny dla wszystkich, także dla tych, którzy nie rozumieją szkicu architektonicznego. Zatem społeczności należy przedstawić projekt za pomocą zwykłych rysunków oraz tekturowych modeli i prototypów, dzięki którym będzie ona mogła się zapoznać z całym projektem. Sergio Palleroni uważa, że najważniejszy jest wpływ tej współpracy na świadomość oraz sposób myślenia studentów i społeczności. W ten sposób, współpracując i angażując się w życie społeczności, młodzi architekci i projektanci uczą się, jak ważne jest codzienne życie ludzi i zachowanie lokalnej tradycji.

Przypomina nam się w tym miejscu opowieść Orhana Pamuka o tym, dlaczego nie został architektem[15]. Pamuk odpowiada na to pytanie: „bo nie chciałem projektować

---

[13] Zob. http://ladakh.basicinitiative.com (2.03.2011).

[14] S. Palleroni, *Building Sustainable Communities and Building Citizens*, [w:] B. Bell, K. Waleford (red.), *Expanding Architecture. Design as activism*, New York 2008, s. 275.

[15] O. Pamuk, *Why Didn't I Become an Architect?*, [w:] tegoż, *Other Colours. Writings on Life, Art, Books and Cities*,

apartamentów". Jako student architektury na Politechnice Stambulskiej siedział nad pustą kartką papieru i kreślił linie budynków. Jak pisze, te kartki nigdy nie były puste, to tylko modernistyczne marzenie oczyszczało papier, aby można było przełożyć idee obecne w głowach na tkankę miasta. Budynki są przekształcane nie przez marzenia architektów, ale przez marzenia ludzi w nich żyjących. Dlatego tak ważna jest współpraca z innymi ludźmi, poznanie ich nawyków i przyzwyczajeń.

Designers' Manifesto czy *Manifesto for Designers'*?

Kiedy w 1964 roku opublikowano *First Things First Manifesto*[16], podpisany przez 400 grafików oraz artystów, jego założenia były bezpośrednio wymierzone w zamożną oraz dostatnią Wielką Brytanię lat 60. Manifest był próbą ponownego zradykalizowania leniwego i niezdolnego do krytyki designu. Dzieląc poglądy z teorią krytyczną szkoły frankfurckiej oraz korzystając z rewolucyjnej atmosfery kontrkultury, wyraźnie stwierdzono, że design nie jest i nie może być neutralny, pozbawiony potencjału do przemycania wartości; nie może być nijaki. Podkreślano humanistyczny oraz społeczny wymiar designu. W 2000 roku zaktualizowany *The First Things First 2000 a Design Manifesto* został opublikowany jednocześnie w najważniejszych magazynach i czasopismach poświęconych grafice i designowi. Jego celem było wywołanie publicznej dyskusji na temat priorytetów obowiązujących w branży związanej z grafiką – pośród samych grafików, w prasie, w edukacji i innych instytucjach. Jeszcze inny przykład świadomej postawy designerów możemy znaleźć w Danii (*Danish Designers' Manifesto* 2007[17]). Ich diagnoza designu jako zjawiska wielowymiarowego wiąże się bezpośrednio ze świadomą postawą, która przejawia się w wiedzy o tym, że ma się w ręku potężne narzędzie zdolne do transformacji społeczeństwa. To zgoda na bycie identyfikowanym jako pełniącym rolę tego, od którego oczekuje się nie tylko propozycji rozwiązań problemów, z którymi boryka się społeczeństwo „tu i teraz", ale i zobowiązania do materialnego zagospodarowania nieuświadamianych marzeń oraz potrzeb członków społeczeństwa. Projektanci duńscy podkreślają, że w designie chodzi o dodawanie wartości, że ważniejsze nawet niż formowanie materii jest kształtowanie społecznej „powłoki" designu[18].

Wydaje się nam, że jest to dobry moment, aby zacytować następujący fragment: „trzy praktyczne kwestie dla designu: wielowartościowy punkt widzenia, projekt obiektów

London 2007, s.303–310.

[16] Adbusters, *First Thing First 2000 a Design Manifesto*, the AIGA journal, 1999/2000, http://www.xs4all.nl/~maxb/ftf2000.htm (2.03.2011).

[17] *The increasingly vital role of design*, Danish Designers' Manifesto, 2007, za: http://www.icsid.org/smallbox4/file.php?sb4a8ac4be87d4f (2.03.2011).

[18] Ibidem, s. 4.

żyjących w różnych inkubatorach oraz projekt obiektów rysujących wieloobrazowy obraz"[19]. Rozszyfrujmy ten manifest. Po pierwsze, „wielowartościowy punkt widzenia" – ludzie żyją w różnych światach, kierują się w życiu różnymi wartościami. Peter Sloterdijk uważa, że współcześnie istnieją tylko trzy grupy osób, które ze względu na swoją profesję mogą pozwolić sobie na wielowartościowy punkt widzenia. Są to architekci, powieściopisarze i księża[20]. Do tego zestawu możemy dorzucić designerów, którzy – żeby zaproponować i stworzyć projekt – muszą przeniknąć do świata innych ludzi, poznać ich wartości. Po drugie, „projekt obiektów żyjących w różnych inkubatorach" – inkubator pozwala przeżyć ciału, które wymaga specjalnych warunków (np. noworodek). Ciało bez wspomagania nie ma szans na przeżycie. Metafora inkubatora sugeruje, że każda jednostka ma swój unikalny świat, żyje w określonym inkubatorze i potrzebuje specjalnych warunków, żeby przeżyć – zarówno fizycznych (dom, ubranie, pożywienie), jak i kulturowych (interakcja z innymi ludźmi, pamięć społeczna zawarta w symbolach i przedmiotach, przynależność do określonej społeczności). Obiekty żyjące w różnych inkubatorach byłyby obiektami, które są przyjazne dla ludzi pochodzących z różnych kultur, różnych miejsc na ziemi i różnego położenia społeczno-ekonomicznego. Po trzecie, „projekt obiektów rysujących wieloobrazowy obraz" – obraz jest znaczącą powierzchnią, po której prześlizguje się oko. Wieloobrazowy obraz zawierałby w sobie wiele różnych obrazów, przedstawiałby wiele różnych form, które przyciągają naszą uwagę. Obiekty rysujące wieloobrazowy obraz miałyby informować użytkowników, że istnieją inne światy, inne inkubatory. Obiekty te zawierać miałyby sugestię, że w świecie żyją różni ludzie, którzy różnie patrzą na rzeczywistość. Te trzy omówione cechy wskazują, jak istotne są relacje społeczne w projektowaniu.

Zakończenie

W artykule tym przedstawiliśmy kilka przykładów dobrych praktyk *co*-edukacji. Polegają one na próbie wzajemnego zrozumienia dwóch bardzo różnych światów: „profesjonalistów" oraz „amatorów". Praktyki te zacierają rożnicę między tym, co eksperckie, a tym, co zwykłe i codzienne. Przykłady przez nas opisane pokazują, że istotą edukacji obywatelskiej jest wzajemne uczenie się od siebie. Projektanci często pracują indywidualnie, niezależnie, broniąc swoich idei przed krytyką[21]. Jednak projekt na papierze, o który można się spierać, jest czymś zupełnie innym niż rzeczywisty

---

19 W. Rapior, *Projekt w czasach wieloobrazu. Kilka uwag o designie*, [w:] M. Krajewski (red.), *Handmade. Praca rąk w postindustrialnej rzeczywistości*, Warszawa 2010.

20 P. Sloterdijk, *Spheres Theory Talking to Myself About the Poetics of Space*, http://www.gsd.harvard.edu/research/publications/hdm/current/30.Sloterdijk.html (10.01.2010).

21 S. Badens, *Building Consensus in Design/Build Studios*, [w:] B. Bell, K. Waleford (red.), *Expanding* Architecture, op. cit.

świat, gdzie niezbędna jest współpraca z innymi ludźmi. Opisane przez nas przykłady pożądanych praktyk pokazują, jak może być kształtowana relacja między projektantami a zwykłymi ludźmi. W tym sensie metody etnograficzne i zachodzące dzięki nim procesy kolaboratywne redefiniują status edukacji. Chodzi bowiem o współedukację, wzajemne wychowanie.

Wszyscy jesteśmy obywatelami świata. Obywatelstwo zapewnia prawa, ale także obowiązki. Koncepcje obywatelstwa z lat 50. XX wieku koncentrowały się głównie na prawach przysługujących z jego tytułu (polityczne, socjalne, społeczne, itd.). Współcześnie jednak raczej mówi się o „aktywnym obywatelu", jak pisze John Urry, „próbując przywrócić równowagę powinności i uprawnienia [...] przez podkreślenie, że w społeczności obowiązki jednej osoby są ważnym źródłem prawa dla innej"[22]. We współczesne obywatelstwo wpisane są również ważne obowiązki, nie tylko prawa. Architektura i design są takim samym elementem życia społecznego jak medycyna albo prawo[23]. Podobnie jak prawnicy albo lekarze (np. Lekarze bez Granic) architekci (np. Architecture for Humanity, Build Change) przekazują wiedzę i umiejętności ludziom, którym odmówiono zwyczajowego prawa do pozyskiwania wiedzy w szkołach lub zamknięta jest możliwość jej kupna. Z drugiej strony, architekci i projektanci uczą się od tych ludzi: czy to manualnych zdolności, sposobów radzenia sobie w sytuacji niedoboru zasobów, wagi i roli tradycji oraz zróżnicowania wartości obecnych w lokalnej społeczności.

Na koniec chcielibyśmy przywołać projekt *Niewidzialne miasto*[24]. Jest to baza zdjęć, które dokumentują spontaniczne formy twórczej aktywności mieszkańców największych polskich miast. Prezentuje ona wzorotwórczy potencjał amatorskich realizacji i pomysłowość interwencji w przestrzeni miasta zwykłych ludzi. To tylko kolejny przykład. Ważne jest to, że rozwiązania wypracowane przez codzienną praktykę adaptacyjną są cennym materiałem nie tylko dla socjologa, ale również dla projektanta, który chce zrozumieć jak powstaje świat. ■

---

22 J. Urry, *Socjologia mobilności*, przekł. J. Stawiński, Warszawa 2009, s. 231.

23 B. Bell, K. Wakeford, *Expanding architecture*, op. cit.

24 http://www.niewidzialnemiasto.pl/ (2.03.2011).

Agnieszka Pawłowska

Psychoforma. Jak my zmieniamy formę tak ona zmienia nas, czyli o wpływie cech formy plastycznej na stan psychiczny widza

„Tworzenie przedstawiłem jako wytwarzanie pola energetycznego, rozumiejąc przez energię to, co fizycy: zdolność układu do wykonania pracy. [...] Twórca tworzy pole energii, którą produkuje w procesie twórczym i jest jej nośnikiem. Energia odpowiada dotychczasowemu pojęciu «dzieła sztuki», którego głównym zadaniem jest przekaz energetyczny. [...] dzieło sztuki jest zapisem tego procesu i jako zapis potrafi być stymulatorem energii, to znaczy może spowodować, że podobny proces powstanie u odbiorcy. Nie będzie to jednak odtworzenie procesu twórczego, ale nowy proces, dla którego dzieło jest przekaźnikiem"[1].

Andrzej Pawłowski

Design jako sztuka użytkowa łączy w sobie dwa cele: piękno formy z jej użytkowością, czyli także jej pozytywnym wpływem na samopoczucie psychiczne użytkownika. Ten wpływ można skonstruować na podstawie badań naukowych, jako że cechy formalne języka designu (jak np. kolor, kompozycja) poddają się analizie naukowej. W temacie powiązań formy plastycznej oraz stanu psychicznego obserwuję dwa kierunki poszukiwań: wpływ stanu psychicznego na formę tworzonego dzieła (temat z zakresu psychologii sztuki) oraz kierunek odwrotny: wpływ stworzonego dzieła na stan psychiczny (temat z zakresu ergonomii projektowania). W moim artykule ryzykuję hipotezę o współistnieniu obu tych kierunków wpływu, których współzależność opisuje koncepcja pola energetycznego Andrzeja Pawłowskiego. Pisał on o procesie artystycznym jako o wytwarzaniu i emanowaniu energii. Artysta jest nadawcą tej energii, widz – odbiorcą, a dzieło – jej przekaźnikiem. Dzieło zatem zarówno zawiera i opisuje emocje twórcy, jak i oddziałuje za ich pomocą na widza. W moim artykule, omawiając potwierdzoną badaniami wiedzę na temat wpływu poszczególnych stanów psychicznych na formę plastyczną, wysuwam zarazem hipotezy badawcze na temat wpływu w kierunku odwrotnym: cech formy plastycznej na stan psychiczny jej widza. W ten sposób konstruuję swoisty ergonomiczny, psychologiczny przybornik

---

[1] A. Pawłowski, *Koncepcja pola energetycznego*, [w:] J. Trzupek, M. Pawłowski (red.), *Andrzej Pawłowski*, katalog wystawy w: Galerii Sztuki Współczesnej BWA w Katowicach, 1–31.02.2002, Muzeum Narodowym we Wrocławiu, 23.04. – 7.06.2002, Galerii Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki w Krakowie, 6.05. – 1.06.2003, Katowice 2002.

dla projektantów, aby mogli świadomie planować wpływ swoich dzieł na psyche ich odbiorców. Na bazie tej wiedzy projektanci mogą tworzyć ergonomiczną przestrzeń publiczną i prywatną, zmieniającą samopoczucie jej użytkowników zgodnie z celem danego miejsca, a nawet mającą znaczenie terapeutyczne. Wielokrotnie ze zdumieniem przyglądam się wnętrzom, mającym służyć celom leczniczymi i widzę, że forma ich ma wpływ wręcz przeciwny, utrudniając, a nawet niwelując cel, w jakim istnieją. Opisuję powiązania między stanami psychicznymi a formą plastyczną na podstawie „ekstremalnych" stanów psychicznych, czyli zaburzeń, gdyż wpływają one na zmianę formy plastycznej w sposób najbardziej wyraźny. Łatwiej więc z nich naukowo wyodrębnić zasady ich wzajemnych zależności, które następnie w sposób bardziej subtelny mogą zostać zastosowane lub wyeliminowane z zastosowania w projektowaniu.

1. Forma

Forma, jak napisał Karol Estreicher: „jest materializacją myśli, wizji czy przeżycia niekoniecznie świadomego"[2]. Język werbalny i język graficzny wyrastają z tego samego pnia, pismo wywodzi się z rysunku, ale go nie zastępuje. Mowa formy nie tylko przekazuje treści werbalne, ale także te nie dające się ująć w słowa – emocjonalne czy podświadome. Stany uczuciowe i nastrój są bowiem silnie związane ze sferą ruchową. Analiza formy jest więc ważnym elementem w diagnozie stanu twórcy na podstawie jego dzieła. Istotne są w niej rozpatrzenie takich cech wytworu, jak: kompozycja, linia, koloryt.

1.1 Kompozycja

Sposób budowania obrazu może mieć znaczenie diagnostyczne i odsłaniać zaburzenia w przebiegu procesów myślowych. Kompozycja bowiem, jeśli jest rezultatem przemyślanej organizacji elementów formalnych, staje się wykładnią myślenia spekulatywnego. Jeśli natomiast budowa obrazu jest tylko rezultatem odruchowych czy przypadkowych działań, może mieć to także znaczenie diagnostyczne i być przejawem ogólnego sposobu funkcjonowania autora rysunku. Według Magdaleny Tyszkiewicz[3], kompozycja i liczba szczegółów zależą od stopnia rozwoju intelektualnego badanego i jego znajomości świata. Uważne koncepcyjne myślenie człowieka zdrowego, w przeciwieństwie do myślenia potocznego lub w stanie odprężenia, cechuje organizacja. Podlega ono zasadom selekcji, ukierunkowania, zawiera się w wyraźnych sekwencjach syntaktycznych i logicznych, stanowiących ukierunkowany ciąg myślowy, który podporządkowany jest nadrzędnej idei górującej nad całością.

---

2 K. Estreicher, *Historia sztuki w zarysie*, Warszawa 1981.

3 M. Tyszkiewicz, *Psychopatologia ekspresji. Twórczość artystyczna chorych psychicznie*, Warszawa 1987.

1.1.1 Kompozycja w schizofrenii, schizofrenia kompozycji

W schizofrenii proces porządkowania często jest zaburzony. Upośledzona bywa selekcja, pojawia się opaczna hierarchia (sprawy błahe nabierają wagi i następuje przegrupowanie w systemie wartości), ciąg myślowy rwie się lub też wpada w sztywny schemat. Przykładem tego jest myślenie urojeniowe, które nie podlega rewizji nawet wtedy, kiedy pozostaje w jawnej sprzeczności z faktami. Upośledzeniu ulega też proces scalania, co powoduje, że myślenie wymyka się dyscyplinie, zbacza na inne tory, rozpływając się w pustosłowiu i dygresjach – jest to dowodem rozluźnienia związków semantycznych i logicznych. Organizacja myślenia odzwierciedla się w organizacji obrazu, procesy psychiczne znajdują w ten sposób swoje „namacalne" przedstawienie.

Chorzy, których cechuje przede wszystkim schematyczność myślenia, łączą szczegóły z przesadną spoistością, zamykają kompozycję w ciasnych formach, przybierających niekiedy postać gęsto zabudowanych labiryntów. Osoby chorujące na schizofrenię często posługują się ornamentem jako elementem zdobniczym albo pokrywają nim całą powierzchnię obrazu. Potrzeba wyrażania rytmu jest u nich czymś więcej niż tylko upodobaniem. Na skutek choroby staje się automatyzmem, wywołanym tą samą skłonnością do obsesji i powtórzeń, co w sferze motoryki, myślenia, języka werbalnego.

„Mnogość i zagęszczenie najrozmaitszych elementów na jednej płaszczyźnie obrazu jest graficznym wyrazem specyficznego dla schizofreników myślenia, rozgałęziającego się w szereg różnych dygresji i zakłócanego przypadkowymi skojarzeniami. Jest to także przejaw tak bardzo dla nich charakterystycznej tendencji do przekazywania możliwie wszystkiego, w dodatku jak najsumienniej i bez żadnych niedomówień". Im bardziej upośledzone są czynności integracyjne mózgu, tym mniejsze ma chory możliwości utrzymania całości obrazu w rygorach. Wówczas schematy stopniowo się zacierają, rysunek rozprzestrzenia się dowolnie i chaotycznie aż do brzegów arkusza, czasem rozmywa się lub rozsypuje drobnymi kreskami, nieograniczony żadnym konturem. Niekiedy chory nie jest już zdolny do stworzenia jakiejkolwiek całości, każdy szczegół pojawia się w obrazie oddzielnie, bez wzajemnej zależności czy zasady porządkującej. Organizacja obrazu jest wtedy ilustracją analogicznego stanu procesów umysłowych. Brak kompozycji, rozpad języka graficznego, podobnie jak rozkład języka werbalnego wyrażają degradację umiejętności myślenia, polegającą na rozpadzie związków między poszczególnymi jego elementami oraz na zdolności ich syntezy (tzw. schizofreniczne „rozkojarzenie", czyli nadmiar i zagęszczenie zupełnie przypadkowych skojarzeń).

1.1.2 Kompozycja w manii, mania kompozycji

Szybkość i spontaniczność rysunku, obfitość przypadkowych kresek odzwierciedlają euforyczny nastrój chorego maniakalnego. Niechlujstwo, niedokończenie obrazka

przedstawiają obraz twórcy, który nie umie opanować nadmiaru energii, skoncentrować swojej ruchliwej uwagi i po początkowym zapale rezygnuje z pomysłu przed jego realizacją.

1.1.3 Kompozycja w depresji, depresja kompozycji

W depresji pacjentowi wystarcza często energii i motywacji do działania i myślenia jedynie wyuczonego, schematycznego, mało angażującego. Kompozycja symetryczna, uporządkowana jest najłatwiejsza do wykonania, najszybciej przychodzi do głowy, nie wymaga większych przemyśleń. Jest konwencjonalna i mało ekspresyjna. Braki części ciała w schematach człowieka, na przykład brak kończyn, mogą wynikać z nieukończenia rysunku lub skupienia się jedynie na jednym jego elemencie. Podobna przyczyna może także tkwić w zapełnianiu tylko jednego fragmentu płaszczyzny, na przykład jednego boku. Może to także być spowodowane przypadkowym wyborem miejsca umieszczenia rysunku na kartce. Pozostawianie przestrzeni niewypełnionej jest odbiciem braku zainteresowań, zobojętnienia i poczucia pustki życiowej. Według Tyszkiewicz, wielkość tak zwanej przestrzeni nieoznaczonej jest uzależniona od stopnia rozwoju mowy wewnętrznej. Ponadto, moim zdaniem, kompozycja całości rysunku wymaga spojrzenia i myślenia syntetycznego, z którym często mają problemy pacjenci depresyjni. Kompozycja ich prac jest obrazem stylu myślenia: selektywnego, z brakiem umiejętności wiązania rzeczy w całość, widzenia powiązań między nimi, nadania im odpowiedniej wagi i statusu.

1.1.4 Hipotezy badawcze na temat wpływu cech kompozycji na stan psychiczny jej widza

I. Organizacja kompozycji formy plastycznej zmienia stan psychiczny jej widza.
II. Kompozycja zamykająca się w ciasnych formach, łącząca szczegóły z przesadną spoistością, zwiększa schematyczność myślenia.
III. Ornament i rytm powodują skłonność do obsesyjnego myślenia i powtórzeń w sferze motoryki, myślenia, języka werbalnego.
IV. Kompozycja chaotyczna, brak kompozycji powodują trudności w myśleniu logicznym, syntezie, selekcji, widzeniu powiązań między elementami, hierarchizowaniu (nadaniu odpowiedniej wagi i statusu). Wywołują myślenie selektywne i „rozkojarzenie", czyli nadmiar i zagęszczenie zupełnie przypadkowych skojarzeń.
V. Szybkość i spontaniczność rysunku, obfitość przypadkowych kresek powodują wzrost poziomu energii aż do trudności z jej opanowaniem i koncentracją.
VI. Kompozycja symetryczna, uporządkowana daje inspirację i motywację do działania i myślenia jedynie wyuczonego, schematycznego, mało angażującego.
VII. Pozostawianie przestrzeni niewypełnionej zmniejsza emocjonalne zaangażowanie, zwiększa zobojętnienie aż do poczucia pustki.

VIII. Wielkość tak zwanej przestrzeni nieoznaczonej wpływa na stopień rozwoju mowy wewnętrznej.

1.2 Linia

Linia określa kształt, jest kośćcem przedstawionych rzeczy, porządkuje, nadaje rytm. Układy linii i ich wzajemne stosunki, proporcje pionu i poziomu, rodzaje kątów ostrych i rozwartych decydują o gatunku ekspresji. Kierunki pionowe dają efekt wznoszenia się, poziome tworzą wrażenie bezruchu, spokoju, odpoczynku lub bezwładu, natomiast ukośne dynamizują obraz, sugerują ruch. Kąty rozwarte mogą wywołać wrażenie swobody, przestrzeni, ostre – ciasnoty. Ponadto każdy z twórców ma własną, niepowtarzalną, charakterystyczną dla niego „kreskę", prowadzoną na przykład dynamicznie, miękko, płynnie, rytmicznie, sztywno, słabo, jednostajnie lub nerwowo, w sposób ciągły lub przerywany. Jest to swoisty autograf, indywidualna cecha każdego rysującego, powiązana z jego cechami osobowości, temperamentu, a jej fluktuacje wiążą się ze zmianami aktualnego nastroju.

1.2.1 Linia w schizofrenii, schizofrenia linii

W schizofrenii zaburzeniom życia emocjonalnego i aktywności towarzyszą zwykle zmiany w motoryce – spowolnienie lub pobudzenie ruchowe. Zarówno stany zobojętnienia uczuciowego, apatii, jak i stany ekscytacji, niepokoju, napięcia czy agresji odbijają się we wszystkich elementach ekspresji plastycznej – także w linii.

Linia w rysunkach chorych „wygaszonych uczuciowo" jest sztuczna i nieruchoma, pozbawia rysunek ekspresji, siły, nadając mu wyraz odpychającego chłodu i obcości, które to wrażenie przypomina nieraz uczucia wywołane bezpośrednim kontaktem z chorym.. Czasem są to prace wykonane ołówkiem, poprawne i niczym się nie wyróżniające poza przesadną monotonią, „wygładzeniem", delikatnością, niekiedy zaledwie muśnięciem. Chorzy na schizofrenię chroniczną, wykazujący obniżoną aktywność i wyraźne ubytki w sferze emocjonalnej, często posługują się kreską cienką, wątłą, anemiczną, czasami drżącą i poszarpaną, czasami jednostajnie, obsesyjnie ciągłą. Kreślą nią formy proste, wewnątrz konturu puste – albo przeciwnie, supłają ją, skręcają spiralnie. Tak właśnie powstają owe charakterystyczne, dekoratywne, zagęszczone obrazy – całe wewnątrz zarysowane kreską przypominającą snującą się pajęczynę.

Rysunek schizofreniczny niekoniecznie charakteryzuje wyłącznie cienka kreska. Chorzy chronicznie używają również linii grubej, jednak podobnie jak cienka kreska jest ona twarda, sztywna, słabo modulowana i pozbawiona życia.

Natomiast chorzy w stanie podniecenia psychicznego i motorycznego, naładowani emocjonalnie, wewnętrznie napięci prowadzą linię swobodnie i z rozmachem. Jest ona dynamiczna, unerwiona, żywa, przeważają duże formaty, kolory ostre i przeciwstawne.

1.2.2 Linia w depresji, depresja linii

Depresyjne stany apatii, obniżony nastrój i poziom energii, spowolnienie motoryki odzwierciedla linia szkicowana, wątła, niepewna.

1.2.3 Hipotezy badawcze na temat wpływu cech linii na stan psychiczny jej widza.

I. Linia rysunku formy plastycznej zmienia stan psychiczny jej widza.
II. Linia sztuczna i nieruchoma (przesadnie monotonna, wygładzona), a także cienka, wątła, czasami drżąca i poszarpana, czasami jednostajnie ciągła kreśląca formy proste, wewnątrz konturu puste albo przeciwnie – supłająca się, skręcająca spiralnie – powoduje obniżenie aktywności i siły emocji widza.
III. Linia swobodna, z rozmachem, dynamiczna, żywa zwiększa pobudzenie psychiczne i motoryczne widza.
IV. Linia szkicowana, wątła, niepewna wywołuje obniżony nastrój i poziom energii, spowolnienie motoryki.

1.3 Kolor

Linia, rysunek mogą być za trudne, stwarzać barierę między tym, co się chce wyrazić, a możliwością przeniesienia tego na papier. Użycie barw daje większe niż rysunek możliwości ekspresji, wyrażenia swoich przeżyć, nastroju, emocji nawet przez osoby głęboko zaburzone. Każdy kolor ma swoją wartość afektywną. Hermann Rorschach[4] wykazał, że nastrój pogodny zwiększa wrażliwość na kolor, natomiast ludzie przygnębieni silniej reagują na kształt. Dominacja koloru świadczy o podatności na bodźce zewnętrzne. Odmienność reakcji wynika z różnic osobowości.
Kolorom bladym, pokrywającym duże przestrzenie bez graduacji, odpowiada pustka afektywna, brak spontaniczności, rzucanie na papier plam żywych kolorów wiąże się ze zmiennością humoru. Kolory zimne oznaczają nastrój dysforyczny i introwersję, kolory ciepłe – euforię i ekstrawersję. Znaczenie kolorów jest jednak zawsze dwubiegunowe, na przykład czerwony w znaczeniu pozytywnym jest symbolem możliwości, siły, radości w pracy; w negatywnym oznacza przemoc, agresję, destrukcję.
Kolor jest elementem niezwykle wrażliwym na zmiany nastroju, emocje. Niekiedy nawet inne niż dotychczas stosowanie barw wyprzedzić może pogorszenie stanu psychicznego jeszcze przed wystąpieniem objawów uchwytnych za pomocą badania klinicznego. Nie jesteśmy jednak w stanie ogarnąć wyjaśnieniem wszystkich przyczyn tego zjawiska. Nie da się bowiem rozstrzygnąć, w jakim stopniu wpływają na to: skłonność do operowania znaczeniami symbolicznymi barw, tematyka obrazu, rola danego koloru w kompozycji całości dzieła, wiek autora, moda i wymogi estetyczne

---

[4] Twórca testu plam atramentowych Rorschacha, stosowanego dla celów klinicznych w psychopatologii diagnostycznej

danego czasu i kultury, działanie lekarstw, zmiany emocjonalne i wahania nastroju, osobnicza wrażliwość na barwy oraz szereg innych czynników natury fizjologicznej, psychicznej i środowiskowej. Mimo wielu potwierdzonych badań na temat wpływu stanu psychicznego na użycie kolorów, ich wyniki trudno przenosić na teren twórczości. Uproszczona sytuacja eksperymentu nie może stanowić modelu dla aktu kreacyjnego, w którym wybór koloru podyktowany jest nie tylko osobniczym poczuciem koloru, osobowością i nastrojem, lecz także zdeterminowany jest formą, kompozycją, tematem obrazu oraz symboliką kolorów. Często wartość afektywna koloru narzuca jego użycie. Twórca może posługiwać się kolorami najbardziej frapującymi emocjonalnie i wzrokowo, najbardziej nacechowanymi afektywnie (np. barwa czerwona). Robert Volmat[5] przytacza tutaj przykład osoby, która choć nienawidziła czerwonego, jednak przyciągał ją on i inspirował do tematów zmysłowych, czarny przerażał, a jednak używała go ona w dużych ilościach, natomiast niebieskiego, który uwielbiała, używała oszczędnie.

Przyczyna użycia danego koloru może także leżeć nie w stanie psychicznym i emocjonalnym autora, lecz w symbolicznym znaczeniu samego koloru. Na przykład czerwień jest znakiem krwi, ognia, agresji, władzy, bogactwa, a także miłości i zmysłowych uniesień. Błękit jest barwą duchowości, myśli i kontemplacji. Zieleń jest kolorem wiecznie odradzającej się przyrody, życia, młodości i nadziei, a także powagi, zrównoważenia. Żółty jest znakiem radości i bogactwa, a także zazdrości i przekupnej zdrady.

Kolor jest więc bardzo wrażliwym, a przez to kapryśnym miernikiem stanu psychicznego, toteż interpretacja wyizolowanego kolorytu pracy często nie ma sensu. To studiując relację między kolorem, linią i formą, można zauważyć związki między stanem psychicznym chorego a jego obiektywną sytuacją lub jego teraźniejszymi fantazjami. Stanisław Popek dokonał kompilacji badań wpływu stanu psychicznego na wybór koloru. Wyróżnił różne rodzaje powiązań między psychiką a barwą w zależności od:

a) społecznego znaczenia symbolicznego barwy,
b) indywidualnego znaczenia symbolicznego i skojarzenia z barwą,
c) oddziaływania emocjonalnego barwy,
d) oddziaływania poznawczego barwy.

1.3.1 Kolor w schizofrenii, schizofrenia koloru

U malarzy, którzy zachorowali na schizofrenię, daje się zauważyć zmianę kolorytu w początkowym stadium choroby lub w okresach zaostrzeń. Według Noemi Madejskiej: „W wypadku zmiany kolorytu po zachorowaniu lub w okresach zaostrzeń nie da się przewidzieć, jaki kierunek przybierze ta zmiana. Nie ma bowiem

---

[5] R. Volmat, *L'art psychopathologique*, Paris 1956.

takiego zestroju barwnego, który można by uznać za charakterystyczny dla schizofrenii i po którym można by schizofrenię rozpoznać. Wrażliwość na barwy i wyrażanie siebie poprzez kolor w malarstwie jest niesłychanie zindywidualizowane, schizofrenia zaś tak rozmaicie ludzi zmienia, że trudno oczekiwać, aby dało się preferencję określonych barw uogólnić i skorelować z przebiegiem choroby"[6].

Użycie tylko jednego koloru lub co najwyżej dwu bywa charakterystyczne dla malarstwa chorych na schizofrenię chroniczną ze znacznymi zmianami ubytkowymi w sferze emocjonalnej i intelektualnej. Jedno- lub dwubarwność koresponduje wówczas z linią wyzbytą ekspresji, brakiem trzeciego wymiaru, tendencją do stylizacji, ornamentacji, powtarzaniem tematu. Ten sam kolor występuje w całych seriach podobnych do siebie obrazów. Ta „przylepność" do koloru tłumaczy się tą samą inercją i tendencją do powtórzeń, jaka występuje w szeregu innych cech schizofrenicznego malarstwa, myślenia i zachowań. Rzadziej inercja dotyczy wybiórczo koloru, nie przenosząc się na treść i zespół cech formalnych.

Najistotniejszym dowodem schizofrenii jest zanik koloru, występujący w okresie rozwiniętego już defektu schizofrenicznego. Kolory zanikają wraz z zanikaniem nasilenia życia emocjonalnego twórcy. Według Antoniego Kępińskiego, narastający defekt schizofreniczny odbiera życiu koloryt i smak [...] świat schizofreniczny oscyluje między białym i czarnym; w stanach zejściowych jest monotonnie szary. Dlatego przypomina on bardziej widmo życia niż życie prawdziwe. Brak poczucia barwy i smaku życia upodabnia go do «snu śmierci»[...]. Po przejściu ostrej fazy chorzy często czują się «żywymi nieboszczykami» i stąd płynie ich tęsknota za pełnią barwy"[7].

1.3.2 Kolor w depresji, depresja koloru

Powszechnie znane jest powinowactwo kolorów jasnych, ciepłych i czystych z nastrojem pogodnym, a kolorów ciemnych, zabrudzonych i przygaszonych ze smutkiem, kolorów ostrych i zdecydowanych z agresją, podnieceniem, ekspansywnością, barw pastelowych natomiast ze spokojem i nieśmiałością.

Chorzy depresyjni częściej wybierają kolory ciemne, zgaszone lub w ogóle rezygnują z kolorów. Ernst Kretschmer przestrzegał jednak przed wyciąganiem zbyt pochopnych wniosków, przytaczając przykłady chorych, których wybór kolorów ciepłych podyktowany był chęcią kompensacji ich stanu przygnębienia.

Ponadto impulsy autodestruktywne są wyrażane prawie wyłącznie poprzez użycie kolorów czerwonego i czarnego.

---

6 N. Madejska, *Malarstwo i schizofrenia*, Kraków 1975, s. 72.

7 A. Kępiński, *Schizofrenia*, Kraków 2001. s.103.

1.3.3 Kolor w manii, mania koloru

Pacjent maniakalny, zgodnie ze swoim stanem emocjonalnym, chaotycznie, w pośpiechu rzuca na papier kolory żywe, ostre, mocno skontrastowane ze sobą.

1.3.4 Hipotezy badawcze na temat wpływu koloru na stan psychiczny jej widza.

I.Relacje barwne formy plastycznej powodują zmiany w stanie psychicznym jej widza, będące powiązaniem wpływów następujących czynników:
a) relacji między społecznymi znaczeniami symbolicznymi barw, będących składnikiem danej relacji barwnej,
b) relacji między indywidualnymi znaczeniami symbolicznymi i skojarzeniami z barwami, będącymi składnikiem danej relacji barwnej,
c) relacji między oddziaływaniem emocjonalnym barw, będących składnikiem danej relacji barwnej,
d) relacji między oddziaływaniem poznawczym barw, będących składnikiem danej relacji barwnej,
e) rodzaju relacji, w jakich są barwy, będące składnikiem danej relacji barwnej (np. barwy kontrastowe).
II. Użycie kolorów ze skali szarości obniża nasilenie emocji.
III. Połączenie kolorów czerwonego i czarnego zwiększa tendencje autodestruktywne.
IV. Wyizolowana barwa formy plastycznej powoduje zmiany w stanie psychicznym jej widza, które są efektem wpływów następujących czynników:
a) społecznego znaczenia symbolicznego barwy,
b) indywidualnego znaczenia symbolicznego i skojarzenia z barwą,
c) oddziaływania emocjonalnego barwy,
d) oddziaływania poznawczego barwy.
Z uwagi na wielość rozmaitych kombinacji i powiązań między barwami i powyższymi czynnikami ich wpływu wymienienie i zbadanie empiryczne wszystkich tych kombinacji jest przynajmniej „bardzo pracochłonne", o ile nie niemożliwe. Barw i ich relacji może być przecież nieskończenie wiele (patrz pkt.1).
Dlatego w celach badawczych bardziej realne jest wzięcie pod uwagę sytuacji wpływu tylko jednego koloru, wyizolowanego od innych kolorów (np. pokój pomalowany na jeden kolor, w którym znajduje się badany, patrz pkt.4).

Psychologiczna ergonomia formy perspektywą dla designu

Uważam, że nowe koncepcje projektowania oparte na badaniach z zakresu psychologii formy są obiecującą perspektywą dla designu jako „trzeciej dziedziny" ludzkiej wiedzy. Ta współpraca nauki i sztuki daje możliwość zmieniania otaczającej nas przestrzeni publicznej i prywatnej w miejsce piękne, a zarazem dobre dla człowieka. Bo przecież, parafrazując Winstona Churchilla: „jak my kształtujemy formę tak ona kształtuje nas". ■

Bibliografia

1. A. Pawłowski, *Koncepcja pola energetycznego*, [w:] red. J. Trzupek, M. Pawłowski (red.), *Andrzej Pawłowski Galeria Sztuki Współczesnej BWA w Katowicach, 1 marca – 31 marca 2002, Muzeum Narodowe we Wrocławiu, 23 kwietnia – 7 czerwca 2002, Galeria Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki w Krakowie, 6 maja – 1 czerwca 2003*, Galeria Sztuki Współczesnej BWA, Katowice, 2002.
2. R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka*, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2004.
3. J. Bartoszewski, J. Halaubrenner, *Twórczość artysty malarza chorego na schizofrenię jako odzwierciedlenie przemian w jego stanie psychicznym*, „Psychiatria Polska" 2/1971, s. 231–237.
4. J. Bartoszewski, J. Wojciechowski, *Rysunki chorych na schizofrenię jako czynnik prognostyczny w ocenie ich stanu psychicznego*, „Psychiatria Polska" 2/1971, s. 152–159.
5. K. Estreicher, *Historia sztuki w zarysie*, PWN, Warszawa 1981.
6. A. Janicki, *Postawy estetyczne chorych na schizofrenię długotrwale hospitalizowanych*, „Psychiatria Polska" 1/1978, s. 43–48.
7. A. Janicki, *Rysunek jako forma wyrazu zdrowych i chorych psychicznie. Sympozjum Psychofarmakologii i Psychoterapii*, cz. 1, Warszawa 1969.
8. A. Janicki, *Twórczość plastyczna psychicznie chorych w ekspozycji publicznej*, „Psychiatria Polska" 5/1970, s. 561–563.
9. A. Kępiński, *Schizofrenia*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2001.
10. N. Madejska, *Malarstwo i schizofrenia*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975.
11. K. Muskat, B. Rucińska, A. Skowrońska, *Rozpoznanie a forma i treść* rysunku, „Psychiatria Polska" 5/1977, s. 519–525.
12. G. D. Oster, P. Gould, *Rysunek w psychoterapii*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 1999.
13. S. Popek, *Psychika i barwy*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 1999.
14. W. Sikorski, *Rysunek jako pozawerbalna technika diagnostyczno-terapeutyczna*, „Gestalt" 6/1999, s. 3–9.
15. M. Tyszkiewicz, *Analiza psychiatryczno-artystyczna wypowiedzi słownych i plastycznych w schizofrenii przewlekłej*, „Psychiatria Polska" 2/1972, s. 161–167.
16. M. Tyszkiewicz, *Analiza psychiatryczno-malarska rysunków i malarstwa dzieci i młodzieży chorych na schizofrenię*, „Psychiatria Polska" 4/1970, s. 465–480.
17. M. Tyszkiewicz, *Artoterapia w psychiatrii środowiskowej*, „ Medycyna, dydaktyka, wychowanie" 2/1979, s. 169–173.
18. M. Tyszkiewicz, *Artoterapia w zapobieganiu leczenia zaburzeń psychicznych*, „Zdrowie Psychiczne" 12/1977, s. 157–160.
19. M. Tyszkiewicz, *Malarstwo i rysunek chorych psychicznie. Analiza psychiatryczno-malarska*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Gdańsk 1975.
20. M. Tyszkiewicz, *Próba analizy malarstwa schizofreników*, „Zdrowie Psychiczne" 2/1967, s. 62–81.
21. M. Tyszkiewicz, *Psychopatologia ekspresji. Stymulacja twórczości pacjentów psychiatrycznych*, Gdańskie Towarzystwo Naukowe, Gdańsk 1994.
22. M. Tyszkiewicz, *Psychopatologia ekspresji. Twórczość artystyczna chorych psychicznie*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1987.
23. M. Tyszkiewicz, *Tematyka i forma malarstwa i rysunku chorych na schizofrenię*, „Psychiatria Polska" 6/1980, s. 595–603.
24. M. Tyszkiewicz, *Tematyka wypowiedzi plastycznych a postać defektu schizofrenicznego*, „Psychiatria Polska" 3/1973, s. 255–266.
25. M. Tyszkiewicz, *Wypowiedzi plastyczne młodocianych pacjentów psychiatrycznych. Analiza psychiatryczno-malarska*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Gdańsk 1981.
26. A. Weyssenhoff, *Preferencje barw w diagnozowaniu stanów emocjonalnych osób zdrowych i chorych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 1991.
27. R. Volmat, *L'art psychopathologique*, Presses Universitaires de France, Paris 1956.

Włodzimierz Dreszer
Ross Lovegrove[1]

Jesienią wiedeńskie Museum für Angewandte Kunst organizuje Design, Art and Nature. W 2008 roku święto designu, sztuki i natury miało charakter wyjątkowy. 8 października 2008 roku na Ringstrasse odbyło się odsłonięcie instalacji Rossa Lovegrove'a pod tytułem *Solar Trees*.

Z chodnika przed muzeum wyrosły cztery kolumny złożone z zielonych rur. Zwarte od dołu snopy rozchylają się jak bukiety kwiatów w nieregularne świetliste korony. Każda łodyga (rura) zakończona jest kielichem świetlnym, zamkniętym poziomą płaszczyzną solarnego ogniwa. Promienie słoneczne, magazynowane przez cały dzień, nocą oddają swą świetlistą moc, rozjaśniając blaskiem korony, a łodygi tworzące pnie spływają ku ziemi i stopniowo nasycają się barwą.

Metaforyczne skojarzenia solarnych drzew wywołały polemikę internautów. A przecież nie o drzewach autor opowiada.

Kreowane układy nazywamy często po to, by przybliżyć nową formę akceptowalnym wyobrażeniom społecznego odbiorcy. To, co nowe i dopiero poznawane, sytuujemy w semantycznych systemach świata poznanego i oswojonego.

Dzieło wyprowadzone z muzeum na ulicę, prowokuje umysły, kieruje wyobraźnię przechodniów ku nieznanej przyszłości form, znaczeń i zdarzeń. Instalacja ożywia miejską przestrzeń, odświeża rutynę dostrzegania, budzi refleksję.

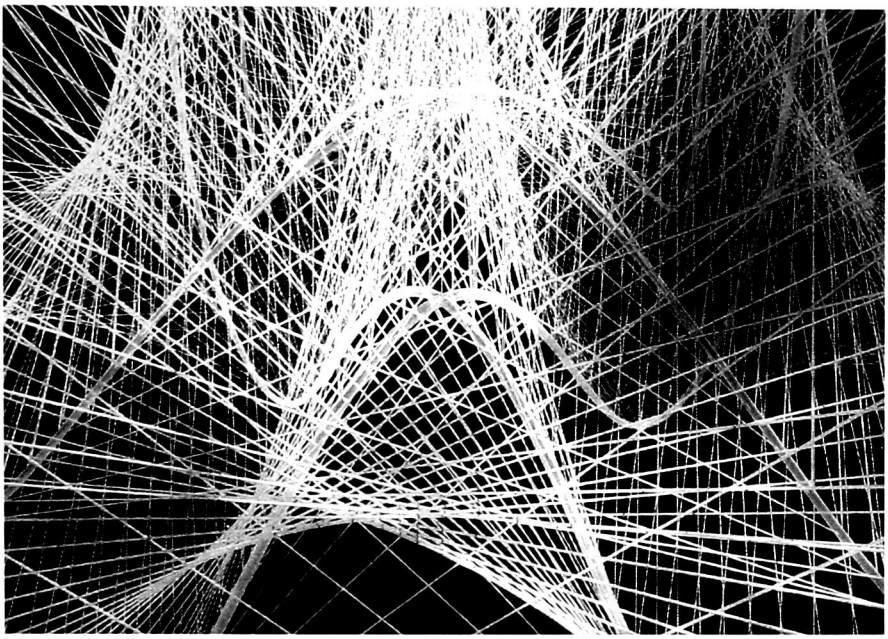
Rozpromienione, radosne formy prowadzą dialog z patyną historycznej, nieco patetycznej i chełpliwej architektury muzeum.

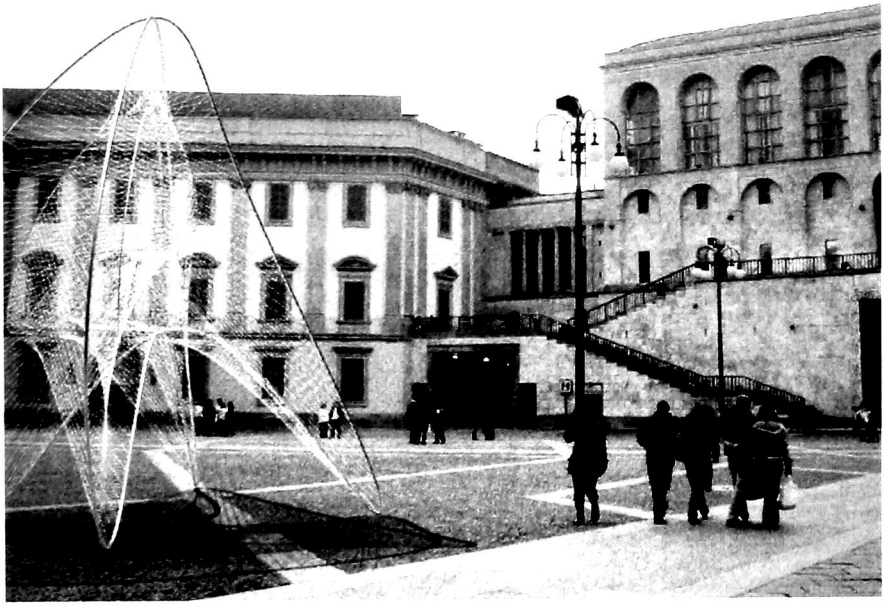
A w nocy, kiedy muzealne zbiory śpią, wejścia pilnują fantazje i kaprysy przyszłości. Przestrzeń wyróżniona spośród wszystkich innych przestrzeni Wiednia adoruje muzeum – miejsce nasycone ludzkim marzeniem o harmonii świata.

Moją refleksję rozpocząłem od epizodu wiedeńskiego, ponieważ wydaje się on znamienny dla osobowości twórczej Rossa Lovegrove'a. Nie jest on projektantem branżowym. Interesuje go człowiek wobec przestrzeni rzeźbionej znaczeniami formowanej materii. Autor tworzy paradygmaty zwartej koncepcji przestrzeni kulturowej. Wrażliwy na gwałtowne przyśpieszenie technologiczne i cywilizacyjne intelektualista rezygnuje ze stylizacji związanej z dominującą estetyką i przybliża nam przyszłość. Dla rodzących się w laboratoriach nowych technologii Lovegrove poszukuje

---

[1] Tekst popełniony na okoliczność nadania przez Wydział Architektury i Wzornictwa Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu tytułu Doctor honoris causa walijskiemu designerowi.





Ross Lovegrove, Cosmic landscape, 2010, Mediolan

adekwatnych środków wyrazu. Nieznane dotychczas formy prowokują mentalne nawyki postrzegania świata.

W obiektach związanych z oświetleniem wnętrz autor unika zestawienia swych kreacji z nazwami identyfikującymi jakość i charakter percepcyjnie oswojonych figur stylistycznych. Lovegrove odwołuje się bezpośrednio do wyobrażeń człowieka o niedoświadczonych jeszcze formach i przestrzeniach. Inicjuje ponadsemiotyczny dialog. Tytuły jego prac odwołują się często do bytów kosmicznych. Powstają serie oświetleniowe: *System X Lighting*, *Cosmic Rotation*, *Cosmic Mugg*, *Cosmic Ocean*, *Cosmic Landscape*, *Cosmic Leaf*, *Cosmic Angel*, *Aqua Cil*, *Skydro*, *Mercury Cluster*, *Droplet*, *Andromeda*.

Są to obiekty wyzwalające misterium. Światło ulega transmutacjom w powłokach i strukturach efemerycznych kształtów lub rozpraszane wielokrotnością odbić, mnoży przestrzenie. Obrazy zmieniają się wraz z ruchem obserwatora. Obiekty stają się integralną częścią otoczenia.

Mikroprocesory, nanopowłoki oraz energooszczędne źródła światła stają się medium magicznych osobliwości.

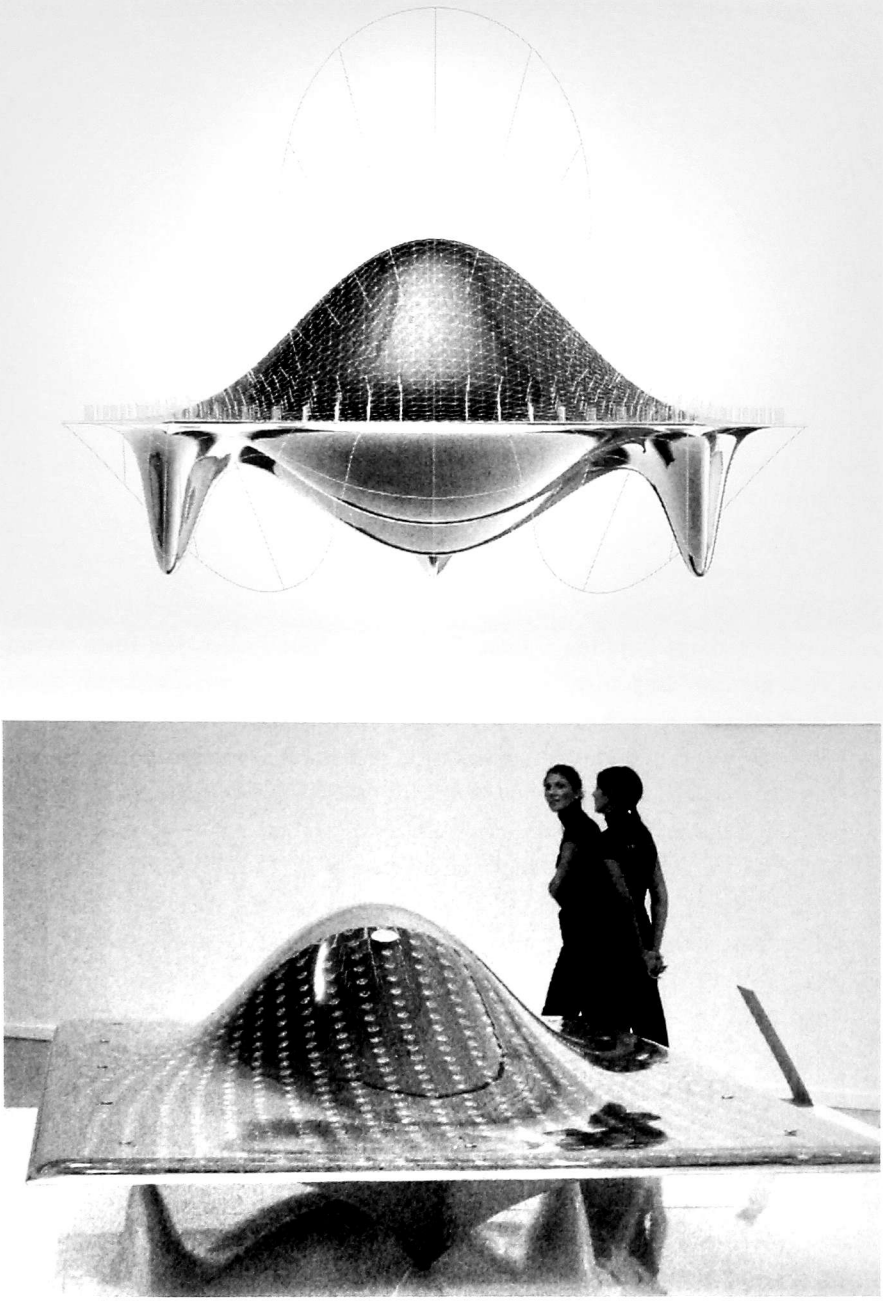
W czasie Tygodnia Designu 2010, w salonie Artemide w Mediolanie mogliśmy zobaczyć instalację świetlną *Cosmic landscape*. Zbiór świecących form wykraczał poza granice klasycznego rozumienia lamp. W przestrzeni lewitowały skomplikowane formy, niczym obłoki światła. Ich algorytmiczne powłoki zdawały się kształtowane wewnętrznymi pojemnościami, grawitacją i sprężystą energią powietrza. Lekkie formy jak chmury przed deszczem nabrzmiewały kroplami światła. Regularne struktury kropel wędrowały po obłych powierzchniach i z matematyczną dokładnością wykreślały przebiegi powstałych wklęsłości i wypukłości. Światło rozproszone dyfuzją powłok rozmywało krawędzie form. Bryły otaczała opalizująca aura metafizycznych obłoków.

Oświetlenie sztuczne nasyca przestrzeń emocjonalnie, natomiast światło słoneczne racjonalizuje postrzeganie otoczenia.

Projekt *Solar tube* został opracowany dla włoskiej firmy Velux. Słoneczny tunel wprowadza białe naturalne światło do niedoświetlonych przestrzeni wnętrz. Wypływające z tuneli strumienie światła mogą mieć charakter punktowy. Wówczas oświetlane są miejsca pracy. Natomiast umieszczenie u wylotu deflektorów w postaci obłych lustrzanych form zmienia percepcję wnętrza. Miękkie rozproszone światło równomiernie rozjaśnia otaczającą przestrzeń.

Paradygmaty projektowanych obiektów wywodzone są z naturalnych atrybutów energii i materii. Autor rozumie kształtotwórczą moc przyrody – odkrywa uśpiony potencjał natury, buduje formy nasycone prawdą o harmonijnej jedności świata, jedności cech materii, jej form i znaczeń.

Przecież wystarczą pozornie nieznaczne zmiany struktury atomu lub cząsteczki, by wyzwolić zaskakującą różnorodność właściwości. To one nadają materiałom okre-



Ross Lovegrove, Dream. L'auto del futuro dal 1950

ślone parametry. Naprężenia między wewnętrzną mocą i agresją sił zewnętrznych w różny sposób kształtują różne materiały.

Uchwycony i rozciągany kęs metalu w projekcie Rossa Lovegrove'a staje się ławą opartą na kołnierzach stworzonych z prostokątnej formy uchwytu. Na lśniącej, wypolerowanej powłoce odczuwamy napięcia ogromnych sił dążących do zerwania spójności. Niemal słyszymy zawodzący dźwięk napinanego metalu.

Ława staje się heroiczną narracją o materialnej kondycji świata.

Z kolei opakowanie PET do wody mineralnej walijskiej firmy Tŷ Nant stało się pretekstem do hedonistycznej opowieści o strudze cieczy. Forma butelki, takiej jak *Fluid*, zdaje się powłoką płynącej w przestrzeni wody. Powierzchnia wibruje zmiennymi napięciami płynu. Światło załamuje się wielokrotnie w naprężeniach bogatych obfitością ugięć.

Treścią komunikatu staje się płynność, ciągłość i nieskończoność. Forma rozbudza wyobraźnię, obiecuje smak i orzeźwiającą przyjemność życiodajnego płynu. Natomiast ekskluzywne, kobaltowe i szkarłatnoczerwone butelki ze szkła są barwną opowieścią o swobodnie spadającej kropli.

Dzięki projektom Rossa Lovegrove'a produkty firmy Tŷ Nant stanowią najbardziej rozpoznawalną ofertę w tej branży.

W omawianych projektach twórca nie naśladuje przyrody – on z przyrodą rywalizuje. Wśród licznych siedzisk krzesło *Go Chair* jest popisem projektowym. Optymalne relacje funkcji, technologii, konstrukcji i materiału tworzą wyrafinowaną formę szkieletową. Niezwykła harmonia linii i powierzchni płynie w przestrzeni jak wspaniała melodia. Niezwykle lekka struktura wykonana jest ze stopów magnezu, w technologiach wykorzystywanych w przemyśle lotniczym i kosmicznym. W egzemplarzach przeznaczonych do użytku w przestrzeniach otwartych siedzenia pokryte są policarbonem. Krzesła adresowane do wnętrz posiadają siedzenia z okleiny klonu i mogą być pokryte tkaniną.

Mion to niestabilna cząsteczka elementarna podobna do elektronu z ujemnym ładunkiem elektrycznym. Jej życie trwa 2,2 milisekundy.

Od czasu otwarcia wystawy18 kwietnia 2007 roku w National Museum of Science and Technology w Mediolanie *Muon* oznacza również kolumnę KEF. Została ona zaprojektowana przez Rossa Lovegrove'a przy współpracy Andrew Watsona, inżyniera KEF. (KEF to światowy lider technologii dźwięku.) Dwumetrowa kolumna z wypolerowanego na zewnątrz aluminiowego odlewu została wykonana w technologii przypominającej formowanie próżniowe.

Modelowanie formy było związane z rzeźbieniem dźwięku w technologii *skinning*. Niemal matematyczna precyzja organicznej formy przypomina instrument muzyczny. Unikatowy obiekt posiada wyjątkowe walory akustyczne i dźwiękowe. Wspierają je cztery głośniki basowe, głośnik odpowiedzialny za średnie basy, autorski system Uni-Q oraz dwa głośniki niskotonowe, umieszczone w tylnej części.

Kunsztownie opracowana kolumna stanie się zapewne ikoną XXI wieku. Wyraża ona bowiem doskonałą syntezę sztuki i nauki.

Wśród obiektów lokomocyjnych na wystawach Eurobike, Interbike oraz SHOWHOW w Londynie szczególną uwagę zwraca rower LDN. Został on zaprojektowany dla duńskiej firmy Biomega w ramach idei *furniture for urban locomotion.* Znakomita większość produkowanych rowerów, łącznie z uprzednio projektowanymi przez Rossa Lovegrove'a, posiada klasyczną spójność szkieletowej struktury. W rowerze LDN autor dokonał zaskakującego zabiegu konstrukcyjnego i formalnego. Zrezygnował on z kolejnej stylizacji historycznej konstrukcji ramowej. Elementy funkcjonalne roweru zostały ustawione w miejscach wyznaczonych ergonomią, następnie autor spiął je jednym dynamicznym gestem. Organiczna forma zbudowana z kompozytów włókna węglowego wydaje się unosić rower niczym skrzydła pegaza. Nie ma kół zębatych i spadających łańcuchów. Wał napędowy wbudowany jest w ramię skrzydła i posiada możliwość ustawienia 8 prędkości. Wizualnie rozdzielone funkcje lokomocyjne i konstrukcyjne określają znaczenia elementów w strukturze obiektu. Podkreślony czernią materiałów subtelny rysunek elementów funkcji podstawowych wydaje się poruszać w zaskakującej synchronizacji pozornie niezależnych elementów.

Projektowana obecnie *Alpine Capsule* będzie zrealizowana we włoskich Alpach na wysokości 2100 metrów. Umożliwi ona turystom spędzenie nocy w górach. Kapsuła oferuje wysoki standard zakwaterowania dla dwóch osób. Jej wnętrze posiada wyznaczone obszary relaksu z wyjątkowymi widokami na Dolomity, miejsca sypialne oraz łazienkę. Konstrukcja powłoki gwarantuje dobrą izolację termiczną, a fotowoltaiczne ogniwa oraz pionowe turbiny zapewniają niezbędną energię.

W majestatycznych, monumentalnych, wzniosłych przestrzeniach, tam, gdzie wzrok karmią doznania zapierające w piersiach oddech, powstanie forma przypominająca ogromną kroplę rosy. Akrylowa, na zewnątrz zwierciadlana kopuła zatrzymuje większość promieni podczerwonych i dematerializuje się w lustrzanych odbiciach otoczenia. Od wnętrza powłoka kapsuły jest transparentna i otwiera przed użytkownikiem pełną panoramę gór. Każda noc spędzona w tym miejscu będzie nasycona przeżyciem nieskończonej potęgi uniwersum.

Takie doświadczenie wiedzie ku myśli o możliwości przedłużenia życia poza naszą planetą. Lovegrove bierze udział w badaniach związanych z inżynierią kosmiczną. Inspirowany przez NASA projekt słonecznej kapsuły, był opracowany w zespole z Kroezen Menno i służy do testowania możliwości stworzenia samowystarczalnej przestrzeni życia w warunkach księżycowych. Systemy solarne przetwarzałyby energię słoneczną we wszystkie inne niezbędne postacie energii. Hodowla warzyw i roślin owocowych dostarczałaby astronautom pożywienia oraz wytwarzałaby niezbędne do życia powietrze. Ponadto przestrzeń kapsuły tworzyłaby zmieniające się, wizualnie atrakcyjne środowisko.

Trudno byłoby wyczerpać listę zrealizowanych projektów, wystaw i prestiżowych nagród. Ross Lovegrove projektuje bowiem środowisko człowieka od klamki po obiekty kosmicznych badań. Wszystkie realizacje wiąże idea płynnych przestrzeni i mądrej, otwierającej przyszłość formy.

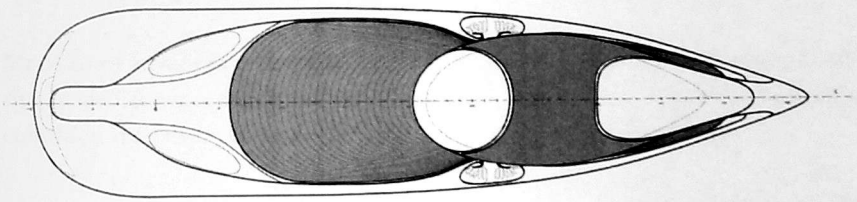
W światowym środowisku designerskim Ross Lovegrove nazywany jest Captain Organic. Uważam, że jest on poetą formy i przestrzeni. Jest poetą, ponieważ w swych utworach materializuje ludzkie marzenia i nadaje im formę. Projektuje procesy, przybliża wyobrażenia, uprzystępnia wizję harmonijnej przyszłości świata i naszej ziemskiej cywilizacji. Jego projekty realizowane są w sztandarowych przedsięwzięciach czołowych firm świata. W zamian Lovegrove otrzymuje pełną dostępność do laboratoriów zaawansowanych technologii, w których eksperymentuje, poszukując innowacyjnych aplikacji.

Mr. Ross Lovegrove, serdecznie gratuluję Panu wybitnych osiągnięć twórczych.

Uważam, że przyznany dziś tytuł *doctora honoris causa* jest zaszczytem w równym stopniu dla Pana i Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

Mam nadzieję, że to dzisiejsze uroczyste spotkanie będzie początkiem więzi, która zaowocuje Pańskim uczestnictwem w dydaktyce naszej Uczelni. ■

Poznań, 5.11.2010



Ross Lovegrove, Surface for solar energie



Ross Lovegrove, The Alpine Capsule landscape

Ross Lovegrove
The Alpine Capsule

Alpine Capsule Statement

The alpine capsule defines a new architectural condition, off grid and harmonic with nature.

It expands the potential of modern life, its comforts its technological connect and its vision, away from cities and into the realm of landscape and "open space. Open space/open mind"; the realization that being out in nature but super connected to cultural portals and the information age can bring you both health and imagination to people in a very sensual way.

The capsule is in fact a sanctuary of peace and tranquility, a place to think and wonder in awe of the changing nature of nature... Its colours its textures... The experiences of day and night seasons and the infinity of the cosmos. The project is a prototype for a new way of living off grid even as a temporary experience, a new ambition for the 21st century that can be implanted in so many environments.

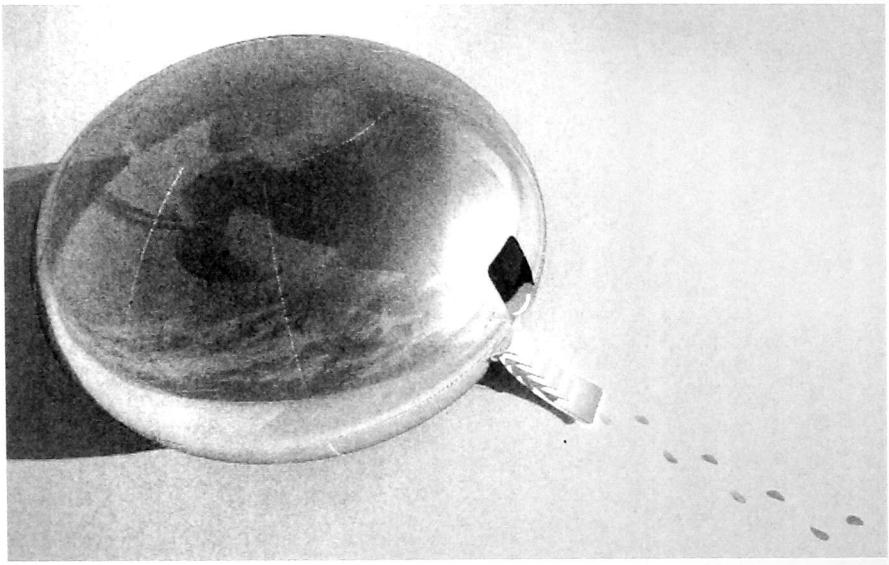
It tests principles of dematerialization, invisibility, visibility and life support systems imported from space but blended with terrestrial comforts.

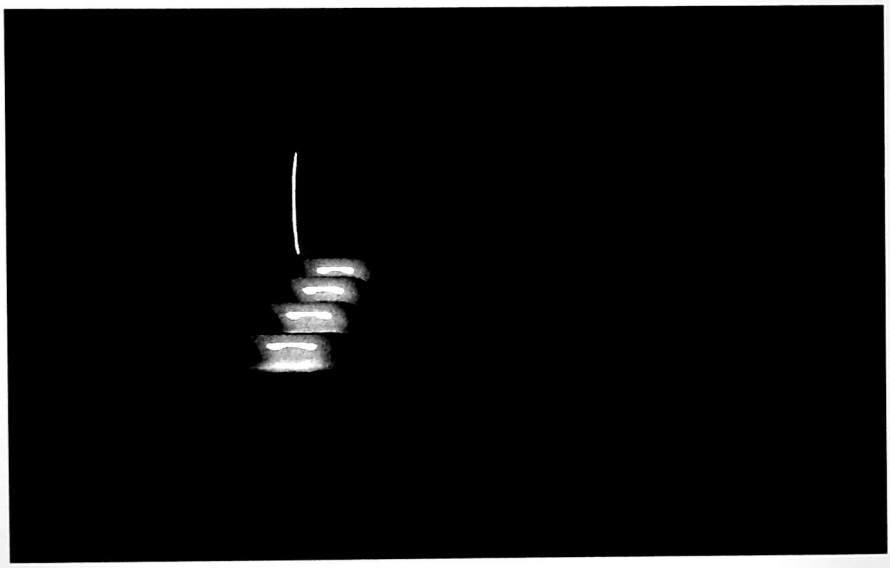
Made from advanced technologies that support the magic of a pure water droplet that landed as a spaceship, from another world to help us feel and breath in another condition the beauty of expansive space and intellectually tranquility.

Ross Lovegrove, 2008

Off The Grid

Piz la ila offers a remarkable opportunity to extract energy from renewable energy sources. Meteorological data shows that the unique positioning of the alpine capsule will allow it to exploit both wind and solar technologies to achieve its energy needs. The Power Plants are remote units located in the vicinity of the Capsule, sharing the same language and materials. The typical Power-Plant features an integrated system





Ross Lovegrove, The Alpine Capsule outdoor

that relies on photovoltaic panels and a vertical axis wind turbine: the combination of these two technologies ensures that almost in every weather condition the power plants will generate a sufficient energy output.

The PV panels are retractable to react to extreme conditions: in case of strong wind or in case of heavy snow fall – particularly in the winter – all eight "petals" can retract by rotating on a single rotation pivot, decreasing the total surface exposed to the elements. In these arduous conditions, the majority of the expected energy requirement is fulfilled by the vertical axis wind turbines (VAWT) situated at the top of the turbine. The simplicity and flexibility of a VAWT system in order to deal with multiple wind currents (fig 3.) and lower complexity and maintenance issues allow for an ultralight and efficient system by which to harvest wind power for the capsule. In the summer months when wind speeds drastically drop solar energybecomes the main contributor to energy requirements. When the "petals" are fully extended a total solar surface of 1.7 squared meters will be available on each Power-Plant, generating a total of 500 Watts per Power-Plant.

Alpine Capsule | Exterior

The concept proposal for Alpine Capsule follows two synergistic design directions: the Capsule and the Power-Plants, as remote devices providing renewable energy to the Capsule itself.

The Alpine Capsule is in principle a compact, self-sufficient living unit, defined by an external envelope containing an internal "soft" landscape, technical components, such as solar batteries, water tanks and a bathroom. The external envelope is conceived as a passive, technological double skin, mainly manufactured out of clear acrylic. The external skin features a mirror coated external finish, but see-through from inside. The coating is able to bounce off the majority of infrared rays, protecting the internal environment from excessive overheating.

In the same time the mirror coating acts as a mimetic skin, dematerializing the mass of the Alpine Capsule, as it reflects the surrounding environment and light, effectively making the pod disappear.

The thirteen panels, creating the outer skin, are set out according to the structural logic of dome geometry: the main bearing structure is made out of clear acrylic ribs that support each three-dimensional curved panel. The acrylic ribs will support not only the external skin but also the internal skin, acting as structural spacers, creating the plenum in between the two skins. This plenum will guarantee an efficient thermal insulation all year round, mitigating the temperature delta between the outside and the inside.

From inside the mirror coated finish will not detract from the optical clarity of the acrylic, so the Alpine Capsule occupants will be able to see outside under every lighting condition, daytime and night time.





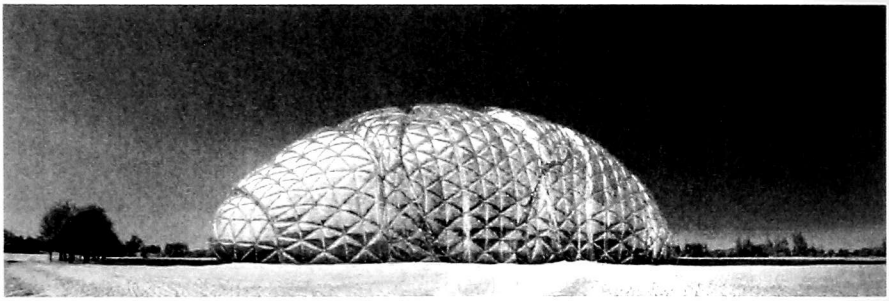
Ross Lovegrove, The Alpine Capsule exploded view & landscapes

Interior

The Alpine Capsule wants to offer a new approach to experience the Dolomites while connecting with nature in such a fashion that no other architecture can offer at the moment. The interior needs to support this vision and approach to nature, creating a space which is intimate and yet permeable to the outside environment.
Inside the capsule, a wellbeing space is generated where contemplation and mediation are enhanced by the physicality and tactility of the space and materials. The Capsule provides a high standard of accommodation for two people, defining two main areas: living/sleeping/contemplation and a separate bathroom, with exceptional views over the mountains.
The entrance to the Capsule is at +1m form the ground, at a lower level compared to the main living floor (+1.6), this to clearly separate the two functions. At a lower lever is the bathroom floor. This is to avoid the bathroom volume interfering or compromising with the field of view from the living area.
These different levels and volumes are fluidly and seamlessly welded together, creating a soft, flowing internal landscape. Every surface will be covered with soft padded white leather. Throughout the internal spaces soft, indirect lighting will be available in different settings and configurations. This will enable an optimal view outside during the hours of darkness. ■

Project's Data

Location:
Piz La Ila, 2100M, Alta Badia, Italy
Client:
Moritz Craffonara
Club Moritzino, Piz La Ila, Alta Badia, Italy
www.moritzino.it
Design/Concept:
Ross Lovegrove Studio
21 Powis Mews, W11 1JN London
T. +44 207 2297104
www.rosslovegrove.com
Press enquiries: marzia@rosslovegrove.com







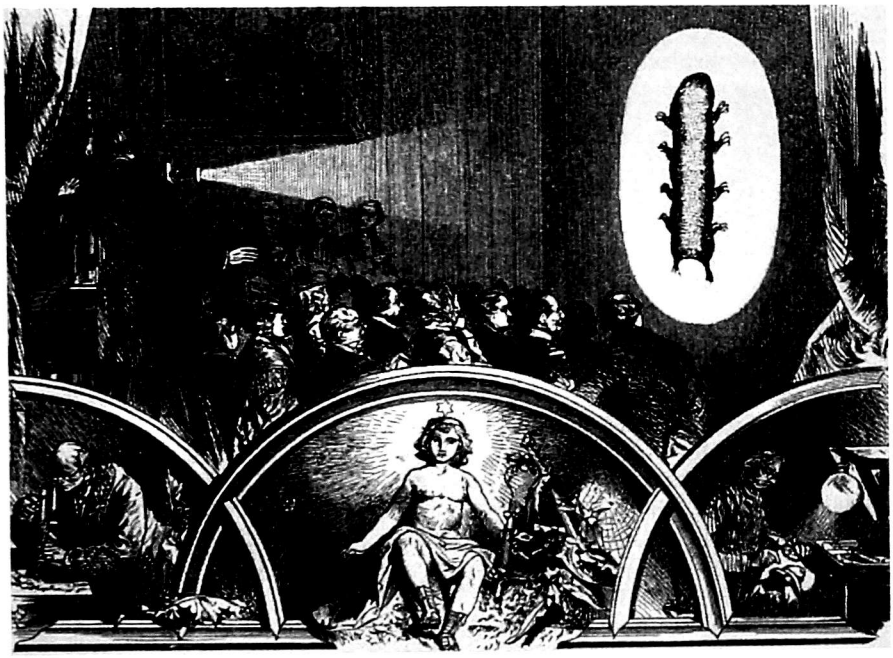
Jarosław Kozakiewicz, Tardigrada botanica

Jarosław Kozakiewicz
Tardigrada botanica

Projekt *Tardigrada botanica* zakłada stworzenie ogrodu botanicznego na terenie zamkniętego wysypiska śmieci położonego na gruntach wsi Tumanek k/Wyszkowa (woj. mazowieckie). Koncepcja ta stanowi kontynuację od dawna podejmowanego przeze mnie problemu relacji człowieka z otoczeniem oraz wątku przywracania człowiekowi terenów i przestrzeni zdegradowanych (w jak najszerszym tego słowa znaczeniu). Teren wysypiska, które eksploatowano od końca lat 60., zostałby tym samym przywrócony środowisku i człowiekowi poprzez stworzenie w tym miejscu niezwykłego parku tropikalnego. Co więcej, nieczynne już wysypisko – efekt niszczycielskiej działalności człowieka – stałoby się „żywicielem" ogrodu dzięki wykorzystaniu emitowanych przez nie biogazów w celu ogrzania budowli. Ogród służyłby uprawie roślinności tropikalnej, byłby również miejscem działalności naukowo-badawczej, dydaktyczno-wychowawczej, popularyzatorskiej i rekreacyjnej. Mieszkańcy Tumanka, Lucynowa, Rybienka oraz okolicznych wsi mogliby znaleźć zatrudnienie przy pracy w ogrodzie. Zasadniczą część projektu stanowi budowla, której forma inspirowana jest kształtem ciała bezkręgowca zwanego niesporczakiem (łac. *tardigrada*). Jest to kopuła składająca się z kilku tysięcy na wpół przezroczystych trójkątów z folii ETFE, mających zdolność przepuszczania wilgoci i powietrza. Struktura o wysokości 40 metrów, zbudowana jest na planie zbliżonym do elipsy, której dłuższa średnica mierzy 140 metrów. Wewnątrz powstałby biom wilgotny o powierzchni ok. 1 hektara. Niesporczak nie jest tutaj elementem przypadkowym, przeciwnie – obecność tego mikroskopijnego bezkręgowca jest wręcz symboliczna i ma ogromne znaczenie dla całej koncepcji. Jest to bowiem najbardziej odporne na warunki zewnętrzne ze znanych nam stworzeń (w stanie anabiozy może przeżyć w temperaturach od prawie zera absolutnego do ponad 150°C, znosi 1000 razy silniejsze promieniowanie radioaktywne niż jakiekolwiek inne zwierzę oraz ciśnienie 6000 atmosfer, potrafi również przeżyć ponad 10 lat bez wody, a nawet w próżni kosmicznej), może więc symbolizować siłę procesów naturalnych, przeciwstawioną degradującej środowisko działalności człowieka.

Niesporczaki (*Tardigradae*) – typ pospolitych, bardzo małych zwierząt bezkręgowych zaliczanych do pierwoustych. Zasiedlają rozmaite siedliska, głównie środowiska wodne lub wilgotne. Znanych jest przynajmniej 700 gatunków niesporczaków. Długość ich ciała waha się w przedziale 0,05–1,2 mm, kształtu wałeczkowatego, za słabo

wyodrębnioną głową i 4 parami, nieczłonowanych tułowiowych odnóży zakończonych pazurkami lub przylgami. Ciało pokryte delikatnym oskórkiem, który na grzbiecie i po bokach ciała ma często zgrubienia w postaci granulacji. Przezroczyste, bezbarwne, a jeśli są zabarwione, wynika to z koloru pokarmu, jaki spożywają. Mogą wpadać w stan kryptobiozy (anabiozy – życia utajonego). ■



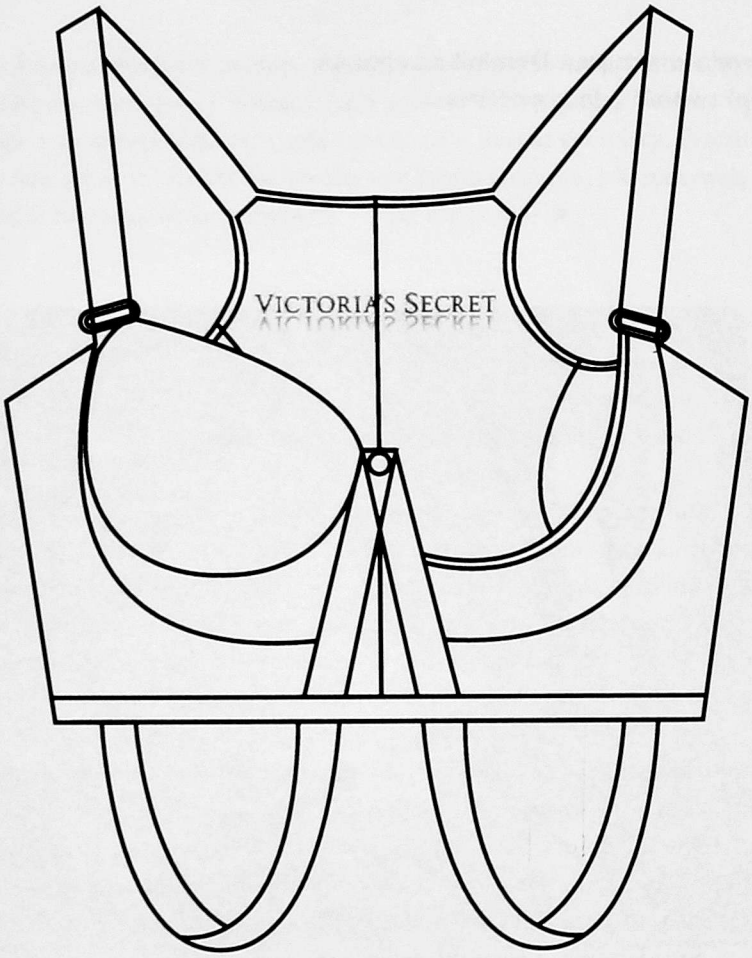
Zdjęcia spod mikroskopu skaningowego dr Łukasz Kaczmarek i dr Łukasz Michalczyk

Pracownia wizytująca Dominika Lejmana
Niepoprawność | Incorrectness

Projektowanie negatywne
Projektowanie politycznie niepoprawne
Projektowanie aspołeczne
Negative Design / Politically Incorrect / Socially Incorrect

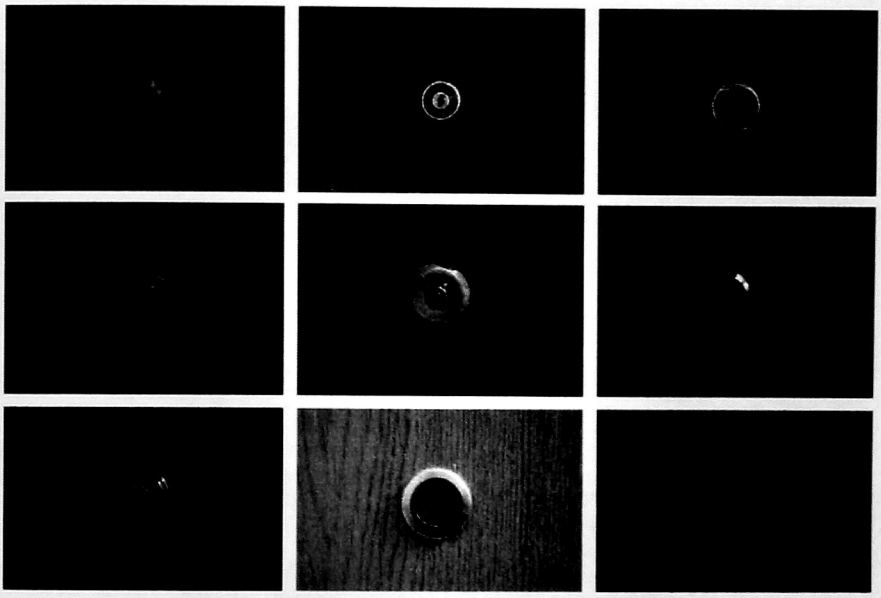
Standardy funkcjonowania designu w zdywersyfikowanych przestrzeniach społecznych wymagają zachowania wyrazistej *political correctness* – z naciskiem na swobodną komunikację, dostęp, użytkowanie przedmiotów i przestrzeni przez wszystkich, na jednym poziomie – bez względu na sprawnosc fizyczną, rasę, narodowość, wyznanie *et cetera*. Z drugiej jednak strony, bez przerwy stykamy się z faktami projektowania przestrzeni, przedmiotów w oparciu o socjotechniki, którym po bliższym przyjrzeniu daleko byłoby do powyższej *political correctness* w nieco szerszym jej rozumieniu, kiedy kwestia nie dotyczy już wyłącznie osób poruszających się w miejscach publicznych na wózkach, ale na przykład bezdomnych, jak między innymi powszechne projektowanie ławek uniemożliwiających wygodne siedzenie na nich przez dłuższą ilość czasu. Nagłe kalectwo konta poprzez przekroczenie limitu na karcie wyklucza nas poza określone społeczne ramy, ramy jednostek ludzkich limit ten jeszcze posiadających, a wszystko dzięki precyzyjnie zaprojektowanemu przedmiotowi.
Działanie w obszarze sztuki wizualnej przy umowności jej dyskursu umożliwia podjęcie krytyki zjawisk powszechnie istniejących, których jednak często nie uzmysławiamy sobie, ponieważ obce nam jest doświadczenie tworzenia wyrazistych, negatywnych etycznie przekazów, których sami nie akceptujemy.
Pozbawieni tej praktyki niejednokrotnie godzimy się na obecność takich przekazów wokół nas. Projektowanie w sztuce pełni tu funkcję narzędzia krytyki, umożliwiając doświadczenie w wypadku projektowania użytkowego nie do zaakceptowania poprzez swoją polityczną niepoprawność. ■

Prace powstałe podczas zajęć pracowni gościnnej na Wydziale Wzornictwa Warszawskiej ASP 2010–2011



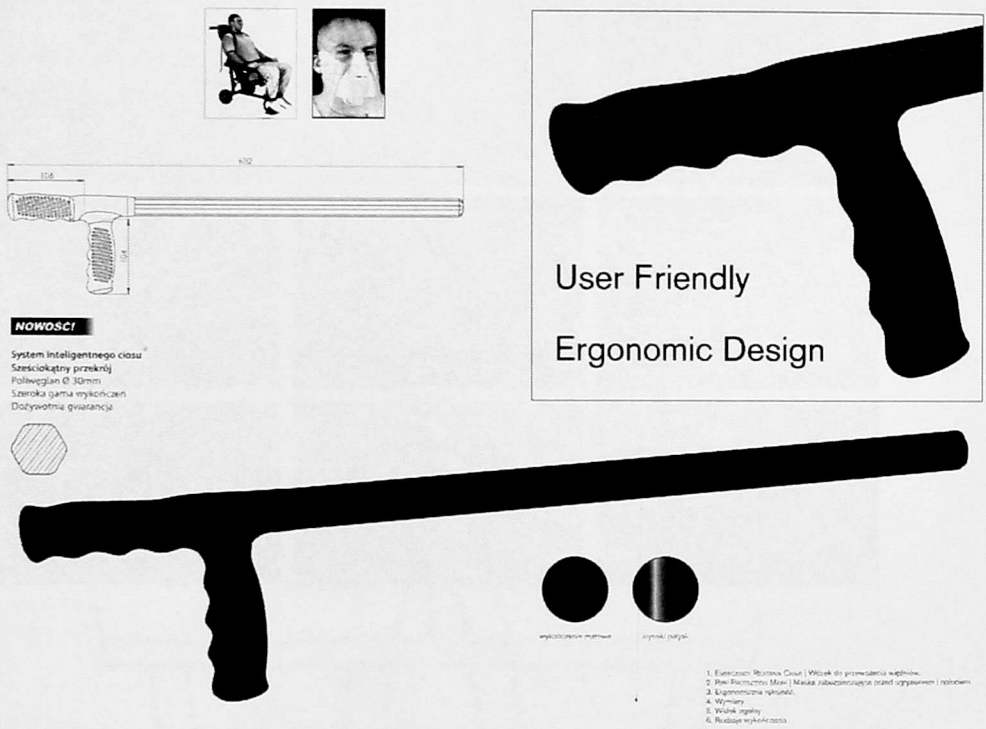
Agata Matlak

Czym kierujemy się, wybierając produkt? Czy rzeczywiście wszyscy mamy równe prawa konsumenckie? Jak często zdarza się, że jesteśmy wykluczeni z możliwości zakupu obiektów pożądania przez drobne odstępstwo od „normy"? Jak często jesteśmy pozbawieni możliwości kupna czegoś atrakcyjnego, popularnego, bo na przykład nie mamy odpowiedniego zaplecza finansowego, ogranicza nas nasza fizyczność, płeć, wiek? Modne ubrania, dobre samochody, elektroniczne gadżety mają szeroką, ale i jasno sprecyzowaną grupę odbiorców. Bez przynależności do niej różnorodność oferty drastycznie spada, ograniczając możność wyboru. Kolekcja dla ekskluzywnej firmy bieliźnianej Victoria's Secret jest propozycją odwrócenia schematu: zwracając się z ofertą do osób niepełnosprawnych, wyklucza przeciętnego konsumenta marki z funkcji. Mimo atrakcyjnej formy i znajomego kontekstu, odbiorca staje przed towarem bezradny, bezużyteczność weryfikuje chęć posiadania.



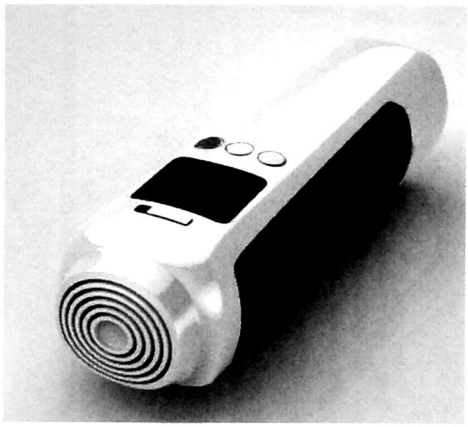
Krzysztof Benke

Judasz, ten sam
tak różny.
Jesteśmy obserwującym
a zarazem obserwowanym.
Widzimy przedmiot
ktoś widzi nas.
Jesteśmy na granicy
poznania,
a zarazem
ewidencji nas samych.



Jan Almonkari

Projekt pałki policyjnej można określić jako *real design*, *ergonomic design*, *user friendly*. Przyjazny użytkownikowi, jednak zaprojektowany by powodować ból. Kto jest faktycznym użytkownikiem urządzeń służących represji?



iNsult®

Chciałeś kiedyś się na kogoś wydrzeć, wyzwać go od debili, sukinsynów i pedałów ale brakowało Ci odwagi, a może baleś się konsekwencji?

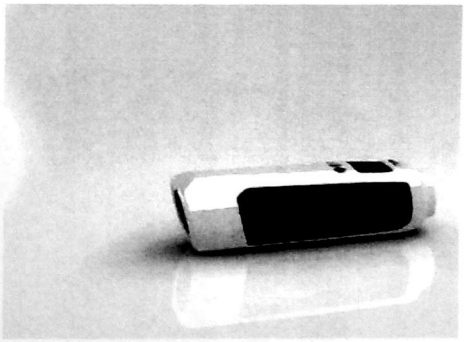
Już niedługo może się to zmienić! Insult pomoże Ci zyskać pewność siebie i nauczy bluzgać innym prosto w twarz, lub po prost pozwoli robić to bezkarnie, szybko i przyjemnie!

Od dzisiaj nie musisz już chować swoich uczuć. Obrażaj, krzycz, wyśmiewaj kogo tylko chcesz i jak tylko chcesz. Nie musisz szeptać pod nosem, nie musisz czekać aż przyjdziesz za róg, możesz zrobić to od razu!

Insult jest połączeniem zaawansowanego mikrofonu z wysokiej klasy głośnikiem. Gdy używamy go podczas bluzgania, urządzenie przechwytuje fale dźwiękowe wydobywace się z naszych ust, wycisza je, emitując wzamian przyjemną, spokojną melodyjke.

Stopień zniekształceń można dowolnie regulować, ale to nie wszystko! Insult posiada specjalny program pomagający w zdobyciu pewności siebie i swobody wyrażania swojego zdania. Gdy go włączymy, urządzenie będzie stopniowo zmniejszać siłę wyciszania bluzgów. Wkrótce okaże się, że możesz obrażać innych bez żadnego problemu!

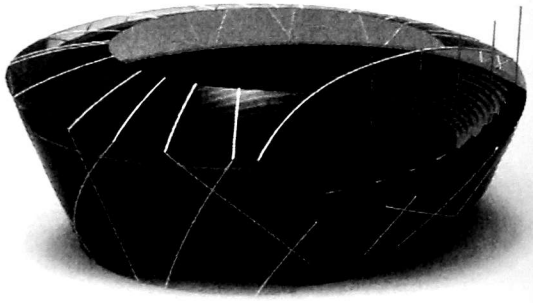
Insult:
- jest ergonomicznie zaprojektowany
- posiada wygodne uchwyty
- jest przyjazny dla ekologii (możliwość recyklingu)
- jest prosty w obsłudze
- wyposażony w kolorowy wyświetlacz
- i głośniki najwyższej jakości
- najnowocześniejsze technologie
- wyszukany design

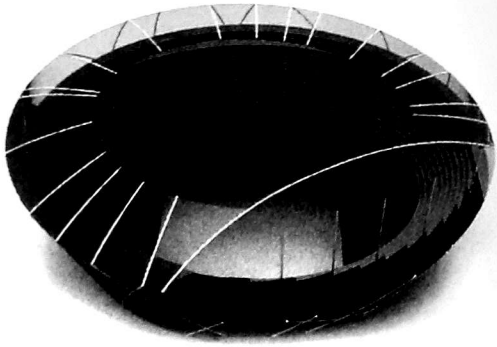


Robert Kłos

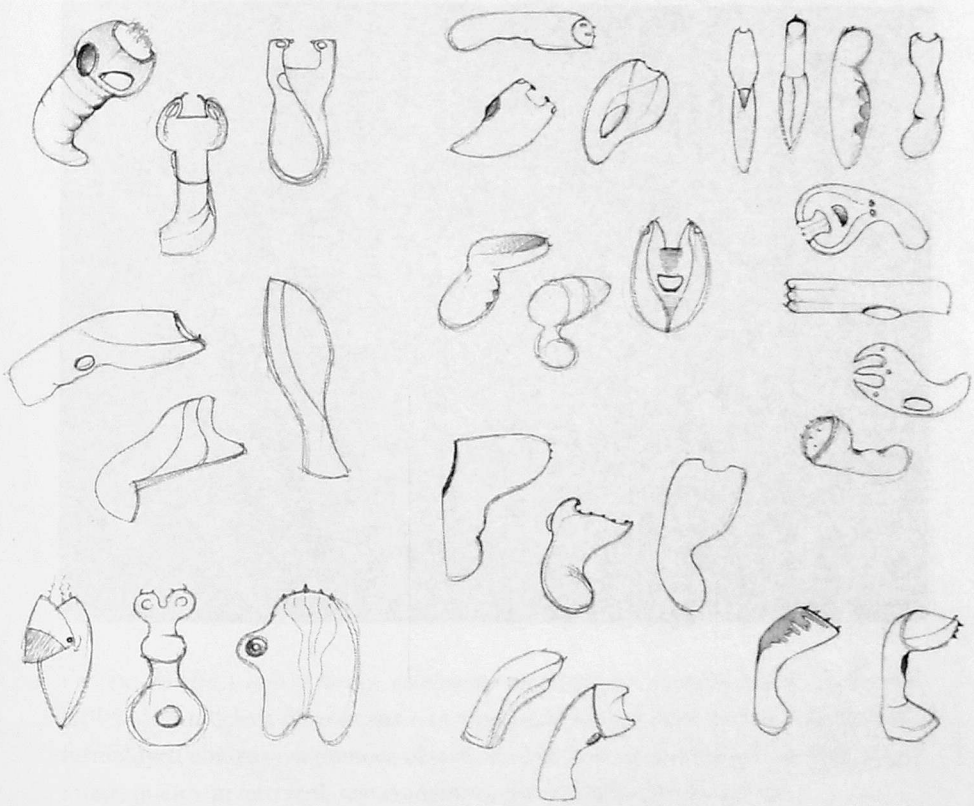
Stadion na ustawki jest odpowiedzią na potrzeby niezbyt popularnej grupy społecznej, która ostatnio poddawana jest licznym represjom ze strony rządu.
Jest to rozwiązanie które powinno przynieść korzyści zarówno tzw. kibolom jak i reszcie społeczeństwa.
Idea zaczerpnięta ze starozytnego Rzymu ma szansę się odrodzić w nowej formie. Pozwólmy im spozytkować swoją agresję w humanitarnych warunkach. To nie do pomyślenia że w XXI wieku, ludzie chcąc bronić swoich racji muszą kryć się po lasach. Pozwólmy im na godną walkę.

Korzyści? Stadiony piłkarskie przestaną być dewastowane, ludzie bedą czuć się bezpieczniej, i najważniejsze, zyski ze sprzedaży biletów na widowiska zasilą kasę państwa.
A może to podłe?





Julia Procka



Paulina Łukaszewicz
Próba zaprojektowania paralizatora



Andrzej Wielgosz, ilustr. 6

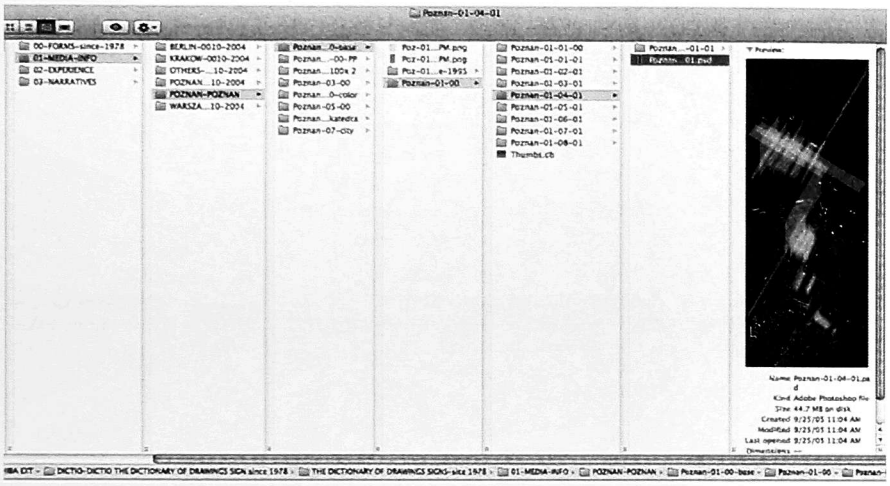
Andrzej Wielgosz
Pracownia Interpretacji Przestrzeni

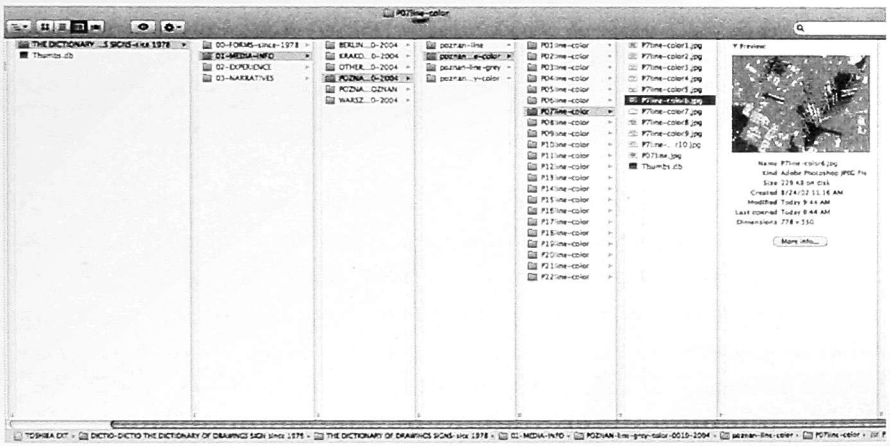
W Katedrze Bioniki w Pracowni Interpretacji Przestrzenie realizowane są projekty badawcze w zakresie designu i architektury. Autorem projektów jest Andrzej Wielgosz, projekty są realizowane we współpracy z doktorem habilitowanym Piotrem Szwiecem i doktorem Pawłem Buszko oraz z innymi osobami. Wszystkie realizowane projekty są różnymi aspektami *Słownika znaków rysunkowych* i poszerzają jego zawartość. Projekty mają charakter *continuum* i zakończenie ich nie jest priorytetem.

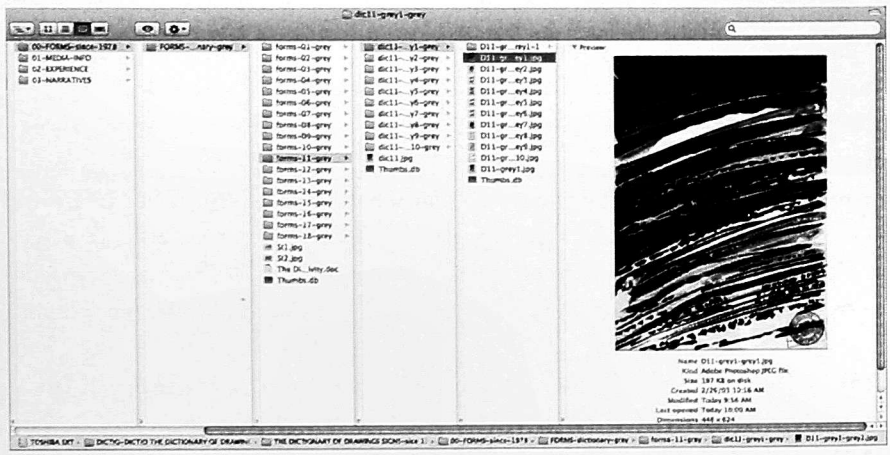
Słownik znaków rysunkowych (1978–...) to refleksja filozoficzna na temat obrazu, permanentnie toczona za pomocą form obrazu odnajdywanych w skali szarości – między bielą a czernią (ilustr. 2).

Projekt *Media i info – formy, elementy i znaczenia w przestrzeniach publicznych* (2009...) to refleksja filozoficzna na temat architektury, realizowana w kategoriach formalnych obrazu – za pomocą obrazu. Projekt operuje metaforami analizowanych miast, miejsc, przestrzeni, wyrażonymi za pomocą obrazów (ilustr. 3).
Założenia projektu:
l. Media informacji – są integralnymi elementami przestrzeni publicznej miasta i mają podstawowe znaczenie dla jej percepcji.
2. Przestrzenie publiczne są metaforą miasta i identyfikują miasto.
3. Przestrzenie publiczne są tekstem-interfejsem miasta i mogą być analizowane – wartościowane w kategoriach formalnych obrazu.
3. Pliki cyfrowe – obrazy miast – plamy, kreski, płaszczyzny, linie plików cyfrowych – mogą być aktywne i nawiązywać do idei hipertekstu, kodu kreskowego, fotokodu i tym podobnych oraz odnosić się do określonej bazy danych form.
4. Przedmiotem analizy formalnej, projektowej jest dokumentacja kilkudziesięciu miast, miejsc, kontekstów przestrzennych, zapisana w formie kilku tysięcy cyfrowych plików fotograficznych. Analiza dotyczy wyłącznie fizycznie poznanych miejsc.

Projekt *Doświadczyć przestrzenie publiczne w wielkich metropoliach* (2010–...) to refleksja filozoficzna na temat miejskich przestrzeni publicznych, prowadzona na bazie fizycznego doświadczenia tych przestrzeni i wyrażana w kategoriach formalnych obrazu (ilustr. 4).





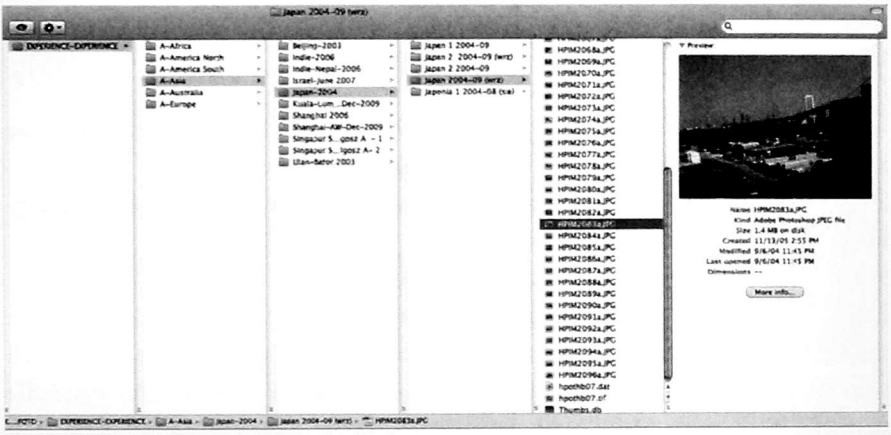


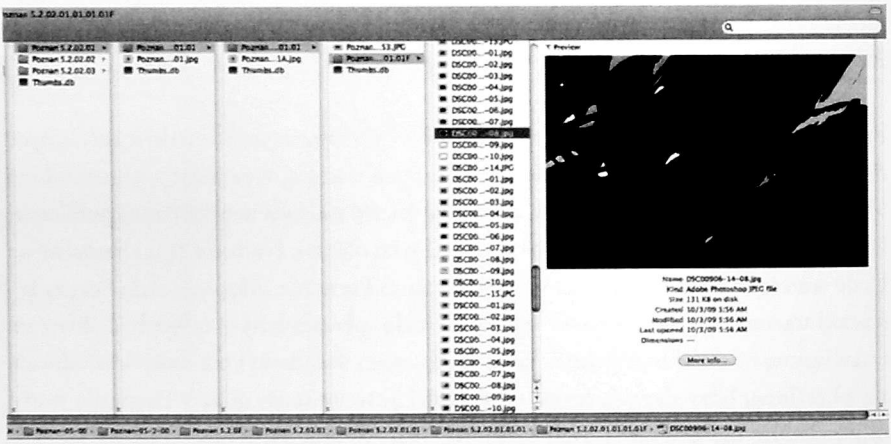
Andrzej Wielgosz, ilustr. 1, 2, 3

Projekt gromadzi metafory „doświadczanych" w trakcie niekończącej się podróży projektowej miejsc, miast, przestrzeni i tym podobnych.
Założenia projektu:
1. Doświadczenie jest „podstawową kategorią wiedzy dotyczącej relacji człowiek–przestrzeń" (Ernst Gombrich) – podstawową kategorią czytania miasta.
2. Animacja bezpośrednio doświadczanej przestrzeni miasta jest szczególnego rodzaju metaforą identyfikującą to miasto.
3. Rezultatem analizy jest konkluzja projektowa – projekt.
Przedmiotem analizy formalnej projektowej są bezpośrednio poznawane przestrzenie publiczne kilkudziesięciu miast, miejsc, kontekstów przestrzennych, zapisanych w formie kilku tysięcy cyfrowych plików fotograficznych. Analiza dotyczy wyłącznie fizycznie poznanych miejsc i jest wykonywana na bazie autorskich fotografii tych miejsc.
Realizacja projektu jest *continuum* trwającej od wielu lat globalnej podróży.

Projekt *Cyfrowa baza danych – formy, elementy i narracje w przestrzeniach publicznych Poznania* (2011–...) to cyfrowa baza graficznych narracji wyznaczonych określoną ideą, przedmiotem (ilustr. 5). Projekt opisuje ścieżki narracji w przestrzeni publicznej Poznania, opowiadane w kategoriach formalnych obrazu. Narracje są realizowane na bazie wcześniej wykonanych aksonometrii miasta Poznania. Aksonometria Poznania – ścieżki narracji – pliki cyfrowe – plamy, kreski, płaszczyzny – mogą być aktywne i nawiązywać do idei hipertekstu, kodu kreskowego, fotokodu i tak dalej oraz odnosić się określonej bazy danych form. Obszarowi aksonometrii miasta Poznania może odpowiednio towarzyszyć obszar tej samej części miasta określony na mapie Google Maps i widoku satelitarnym Google Earth.
„Ścieżki narracji" niekoniecznie tworzą linię-skalę i kategorie formalne – lecz mogą tworzyć strukturę zbliżoną do koncepcji hipertekstu obrazu cyfrowego, mogą nawiązywać do logiki tagów, a plamy, kreski, płaszczyzny mogą odnosić się do innych form i znaczeń.

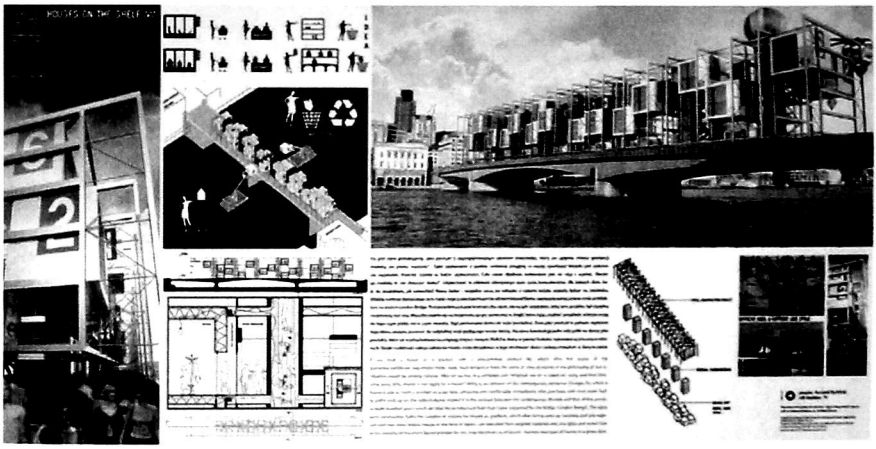
Projekt *Przestrzenie publiczne poza miejskimi przestrzeniami publicznymi* (2012–...) (ilustr. 6) odwołuje się do następujących założeń:
1. Przestrzenie publiczne poza miastem – krajobrazy – o ile posiadają wymiar ponad użytkowy, o tyle są metaforami miejsc.
2. Przestrzeń publiczna – miejska i pozamiejska – jest tekstem-interfejsem miejsca, które stanowi.
3. Fizyczne doświadczenie przestrzeni publicznych – poza miastem – jest podstawową kategorią wiedzy o relacji człowiek–przestrzeń, podstawową kategorią czytania przestrzeni publicznych – miejskich i pozamiejskich.

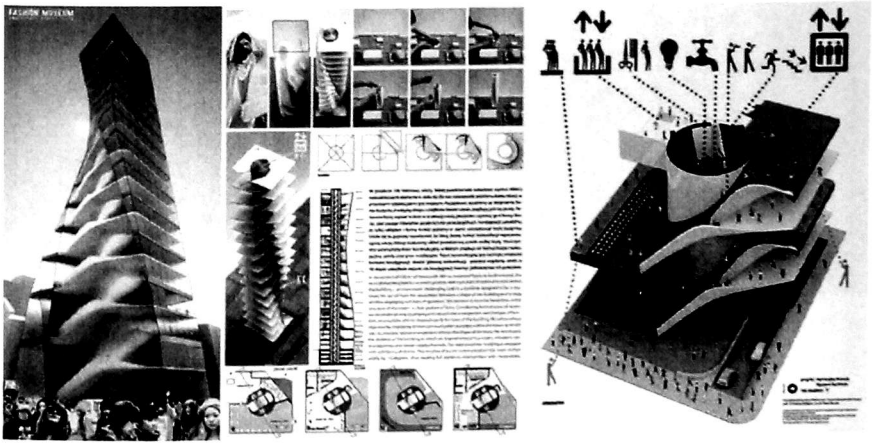




Andrzej Wielgosz, ilustr. 4, 5

Projekt nawiązuje do wcześniejszych projektów realizowanych przez Pracownię Interpretacji Przestrzeni w ramach działalności statutowej i będzie ich kontynuacją. Niniejszy temat będzie uzupełniał budowaną od lat koncepcję projektowania architektonicznego jako procesu realizowanego w określonych ramach filozoficznych oraz problemów projektowych/plastycznych – składającą się na definicję i kontynuacje idei *Słownika znaków rysunkowych.* ■





Ryszard Rychlicki, 2010



PE-P, zespół: kadra i studenci, 2011

Katarzyna Laskowska
Nowa Dekada. Nowe Wyzwania

Program Edukacyjno-Projektowy wkroczył w drugą dekadę. Po 10 latach współpracy z przemysłem i promowania dobrych praktyk wśród producentów oraz kształcących się projektantów, postawiliśmy przed sobą nowe wyzwania. Badamy nowe obszary projektowe i dobieramy nowych partnerów biznesowych.

Obszar badań i projektowania – terminale informacyjne

Temat 11. edycji programu to terminale informacyjne dla uniwersytetów, szkół, targów i innych instytucji. Trzy wyprototypowane projekty dedykowane są uczelniom wyższym. Powstały na podstawie badań przeprowadzonych w terenie, ankiet i obserwacji zachowań studentów w różnym wieku (mieliśmy na uwadze coraz liczniejszych studiujących seniorów), pracowników i gości oczekujących szybkiego i łatwego dostępu do informacji na uczelniach. Projekty są uniwersalne, każdy użytkownik, bez względu na wiek i ograniczenia ruchowe może z nich korzystać.

Partnerzy

W zakresie technologii monitorów dotykowych przeszkoliła nas i wyposażyła w sprzęt firma POSNET, z którą pracujemy po raz pierwszy. Pozostając otwarci na zmiany, kontynuujemy współpracę ze sprawdzonymi, profesjonalnymi partnerami. Firma Schattdecor już od 10 lat dostarcza nam materiały uszlachetniające płyty meblowe (papier dekoracyjny), a także rokrocznie szkoli studentów w zakresie materiałów i dzieli się wiedzą z badań trendów wzorniczych. Po raz piąty zaprosiliśmy do programu producenta mebli BRW z Mielca. Firma z zainteresowaniem podjęła się nowego dla siebie tematu, realizacji terminali dostępnych i rynkowych, których brakuje w ofercie polskich producentów. Z kolejnym partnerem, firmą Egger – producentem materiałów drewnopochodnych – współpracujemy już drugi raz.
Terminal informacyjny to nie tylko obudowa. Zastosowanie technologii dotykowej wiązało się z koniecznością zaprojektowania dedykowanego interfejsu. Stworzył go dla nas zespół Pracowni Interpretacji Przestrzeni (PIP) prowadzonej przez prof. Andrzeja Wielgosza i dr Pawła Buszkę na Wydziale AiW, UAP.

Zespół 11. edycji PE-P

11 PE-P to 5 studentów Pracowni Programów Edukacyjnych i Współpracy z Przemysłem, 8 pracowników 4 współpracujących z nami firm, 4 studentów Pracowni





11 **PE-P**, zespół podczas pracy i fragment wystawy, 2011

Interpretacji Przestrzeni oraz 4 dydaktyków UAP. Jury decydujące o wyborze projektów do realizacji składało się z przedstawicieli firm: Danuta Pawlik i Małgorzata Sarnicka – Schattdecor, Anna Terech – Egger, Paweł Jurkowski i Paweł Ślusarz – BRW, Rafał Stasiak – Posnet oraz Wiesława Szokalewicz – kanclerz UAP, Jolanta Usarewicz-Owsian – kierownik Katedry Mebla UAP i Katarzyna Laskowska prowadząca PE-P. Sesja fotograficzna miała miejsce w wybranej przez studentkę Anetę Ziomkiewicz nowoczesnej przestrzeni Wydziału Prawa i Administracji UAM, nowej wizytówce akademickiego Poznania oraz w tradycyjnych, stuletnich wnętrzach Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

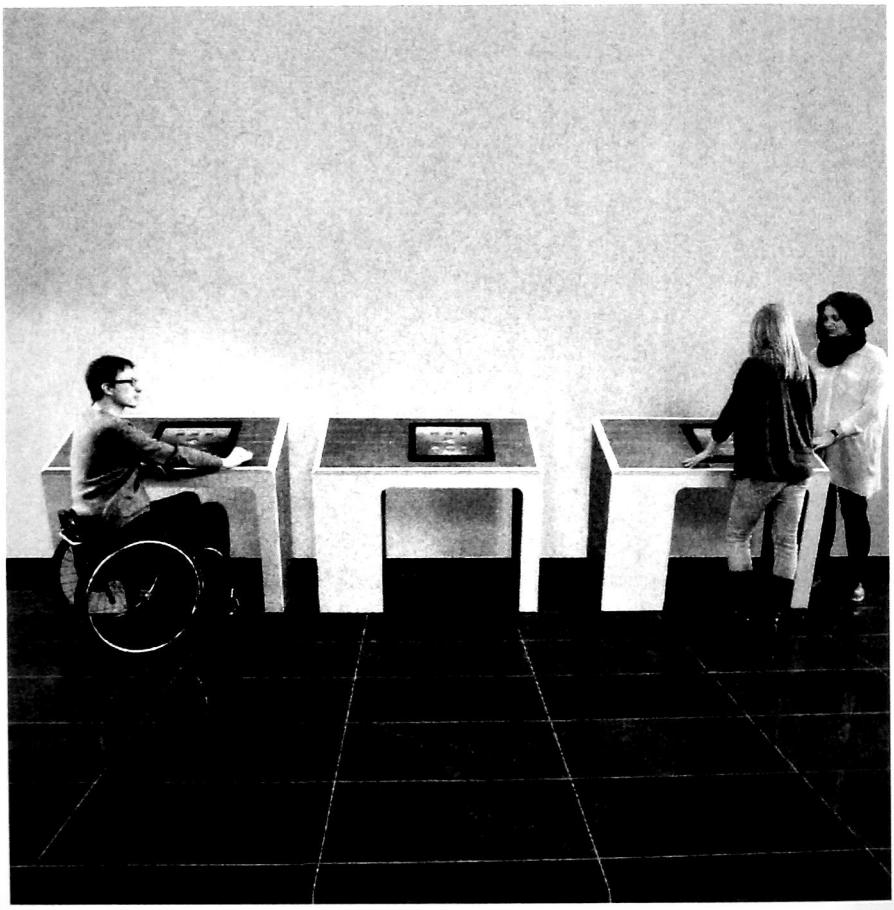
Celem Programu Edukacyjno-Projektowego jest przygotowanie studentów do współpracy z odbiorcą: producentem, przemysłem, klientem. Bezpośrednia współpraca z producentami umożliwia studentom zdobycie wiedzy w zakresie złożonego procesu tworzenia nowego produktu, w którym projektant jest jednym z ogniw twórczych, ściśle współpracującym z całym zespołem osób. PE-P przygotowuje do podjęcia pracy bezpośrednio po zakończeniu studiów. PE-P to rozwój innowacyjnych projektów-produktów, odpowiadających na aktualne i przyszłe potrzeby konsumenta. W ostatnich latach odnotowaliśmy zdecydowany wzrost zaufania u partnerów PE-P do podejmowania współpracy z naszym zespołem. Zmiana nastawienia powoduje wzrost zapotrzebowania przedsiębiorców na projektantów, zwiększając tym samym odsetek absolwentów wzornictwa pracujących w zawodzie.

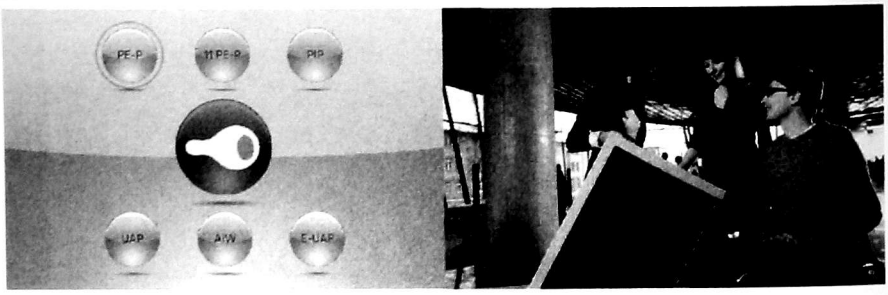
FAKTY 11 LAT PE-P / 2001–2012

28 partnerów / 60 kooperacji
115 studentów Wydziału Architektury i Wzornictwa UA w Poznaniu
171 niezależnych projektów
53 prototypy wykonane przez fabryki mebli
4 dyplomy zrealizowane w układzie firma-student
4 wdrożenia do produkcji przez NOTI
1 wdrożenie do produkcji przez Marmorin
kolejne projekty w przygotowaniu do wdrożenia przez m.in. Mikomax

Wdrożone do produkcji:

- rodzina foteli FLAI, 2007 / produkowane przez NOTI / projekt: Małgorzata Bronikowska, 6 PE-P
- rodzina foteli COMFEE, 2007 / produkowane przez NOTI / projekt: Anna Hrecka, 6 PE-P
- system siedzisk modułowych do miejsc publicznych CUBBER, 2011 / produkowane przez NOTI / projekt: Julia Pawlikowska, Olga Mężyńska, Urszula Burgieł, 10 PE-P





II **PE-P**, wystawa, 2011

- system siedzisk modułowych do miejsc publicznych BOULI, 2011 / produkowane przez NOTI / projekt: Julia Pawlikowska, Olga Mężyńska, Urszula Burgieł, 10 PE-P
- umywalka Uni, 2011 / produkowane przez Marmorin / projekt: Anna Dul, 10 PE-P

Zespół PE-P

W listopadzie 2010 roku wystartowaliśmy z podsumowaniem dekady intensywnej współpracy z przemysłem. Zaprosiliśmy przedstawicieli szkół projektowych i ekonomicznych oraz biznesu i przemysłu do dyskusji o stanie i możliwościach rozwoju takich praktyk, w ramach konferencji PPP Projekt Proces Produkt na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu.

10. edycja PE-P miała wyjątkowy charakter. Pracowaliśmy w nowych układach – każdy dyplomant pracujący niezależnie z producentem nad wdrożeniem produktu, oraz 8 zespołów pracujących przy projektach na 2 zadane tematy. Edycja zakończyła się praktykami i trzema wdrożeniami (2 z Noti, 1 z Marmorin). Wystawa 10 PE-P podczas arena DESIGN 2011 była wypełniona zainteresowanymi, co przełożyło się na zatrudnienie naszych absolwentów na stanowiskach projektantów! W listopadzie 2011 roku UAP wspólnie z firmą MARMORIN zgłosił projekt umywalki UNI do konkursu *i-Wielkopolska – Innowacyjni dla Wielkopolski*. Projekt przeszedł do drugiego etapu. Czekamy na wyniki! Ten projekt, po wdrożeniu, prezentowany był przez IWP na wystawie *Wartość dodana. Światowe wzornictwo z Polski* w Wilnie. W ramach przeglądu Najlepszych Dyplomów (z Polski, Czech, Słowacji, Węgier) został wybrany jako jeden z 20 projektów produktu i otrzymał wyróżnienie specjalne. W lutym 2012 roku na zaproszenie Zamku Cieszyn, z okazji jego 7. urodzin, powołany z absolwentów poprzednich edycji programu zespół, zorganizował przegląd dziesięcioletniego dorobku PE-P – wystawę *Projekt Proces Produkt*. ■



Widzieć/Wiedzieć, pod red. Przemka Dębowskiego i Jacka Mrowczyka, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011

Michał Filipiak

Widzieć/Wiedzieć

Widzieć/Wiedzieć pod redakcją Przemka Dębowskiego i Jacka Mrowczyka, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011

Pluralizm w świecie designu

Widzieć/Wiedzieć jest zbiorem różnych punktów widzenia na dziedzinę projektowania graficznego, zbiorem, którego charakter wpisuje się w dobę pluralizmu. Żadna filozofia projektowa, żaden nurt krytyki nie jest tutaj dominujący. Zagłębiając się w blisko 40 tekstów, składających się na przegląd historii i teorii projektowania graficznego na przełomie 100 lat, świadomy czytelnik ma niepowtarzalną okazję do polemiki z głosami wielu wpływowych twórców i teoretyków. Wśród nich znajdziemy takie postacie jak: El Lissitzky, Jan Tschichold, Beatrice Warde, Massimo Vignelli, Katherine McCoy, Ellen Lupton czy Ken Garland.

Biorąc do ręki *Widzieć/Wiedzieć*, otrzymujemy dobrze zaprojektowany i wyposażony w treść produkt edytorski. Jest to bowiem książka istotna nie tylko z racji swojej zawartości, ale również ze względu na fakt, że to profesjonaliści graficy – ci sami, którzy dokonywali wyboru treści esejów, apeli i polemik – osobiście pracowali nad jej ostatecznym kształtem. Rozdziały: *Co nam zostało z tamtych lat*, *Kwiaty przeciw korzeniom*, *Witraż kontra okno*, *Nikt nie jest samotną wyspą* oraz *Mity i fakty* porządkują w pewien sposób przenikające się treści. Nie można jednak oprzeć się wrażeniu, że *Widzieć/Wiedzieć* przywodzi na myśl formę hipertekstową. Niezależnie od chronologii danego tekstu oraz jego charakteru, obserwujemy wzajemne uzupełnianie się myśli bądź krytykę jednej poprzez drugą, umieszczoną choćby we wcześniejszym rozdziale. Dla przykładu, przeczytawszy jeden esej i dokonawszy polemiki z jego autorem, wracamy do poprzedniego, by ponownie skonfrontować przedstawione tam stanowisko. Wreszcie, na poparcie naszego zdania, znajdujemy na wstępie i pod koniec książki dwie uzupełniające się konstruktywne myśli.

Książka, będąca kompendium wiedzy z zakresu projektowania, praktycznych wskazówek, teorii, myśli krytycznych i polemik, zdaje się współczesną strukturą korzystania z wiadomości, przywołującą na myśl cyfrowe nośniki treści wizualnych. Wystarczy rzut oka na spis treści, by się przekonać, że to nie chronologia i linearna narracja, a właśnie hipertekstowość emanuje z tej publikacji. Przemek Dębowski i Jacek Mrowczyk zapraszają czytelnika do zaangażowania się w emocjonalną podróż w głąb świata projektowania użytkowego, do szczerej autorefleksji nad własną kondycją

projektanta. Sprzyja temu właśnie pluralistyczny i hipertekstowy charakter publikacji. Nie jest ona dedykowana wyłącznie profesjonalistom, choć ci będą niewątpliwie zachwyceni przekrojem różnych postaw i myśli twórczych. Każdy, kto nie przechodzi obojętnie wokół otaczającej nas wizualnej tkanki informacyjnej, zwanej często komunikacją wizualną, znajdzie w tej publikacji wiele stanowisk intelektualnych, które niewątpliwie mogą pomóc w zrozumieniu mechanizmów powstawania wspomnianej komunikacji, jej wszechobecnej siły oddziaływania oraz istniejących zagrożeń, wynikających nie tylko ze złej praktyki, ale przede wszystkim z braku rozumienia istoty przekazu.

Parergon i Kryształowy Kielich

Rozpatrując *Widzieć/Wiedzieć* jako produkt, nie można oprzeć się wrażeniu, że treść książki jest skorelowana z jej materialną postacią. Oprócz wielozródłowej, bezcennej wiedzy można śledzić decyzje projektowe grafika, począwszy od użytego kroju litery, poprzez układ typograficzny, wyróżnienie kolorystyczne rozdziałów, aż po skład całości. Decyzje te wynikają z takich, a nie innych postaw zawartych również w treści, co pozwala wnikliwemu czytelnikowi na dodatkową weryfikację swojej spostrzegawczości, swoistą analizę osobistego stosunku do zagadnień projektowych poruszanych przez autorów. Obcowanie z designerskim produktem, jakim jest niewątpliwie ta pozycja książkowa, daje wiele satysfakcji, pozwala uświadomić sobie istotę dobrego projektu i jego dobre funkcjonowanie. Zresztą właśnie w tekście znaleźć możemy pochodzące z dwóch przeciwnych sobie nurtów – dekonstrukcji i myśli modernistycznej – wskazówki, którymi zapewne, posługiwali się również autorzy omawianej pozycji.

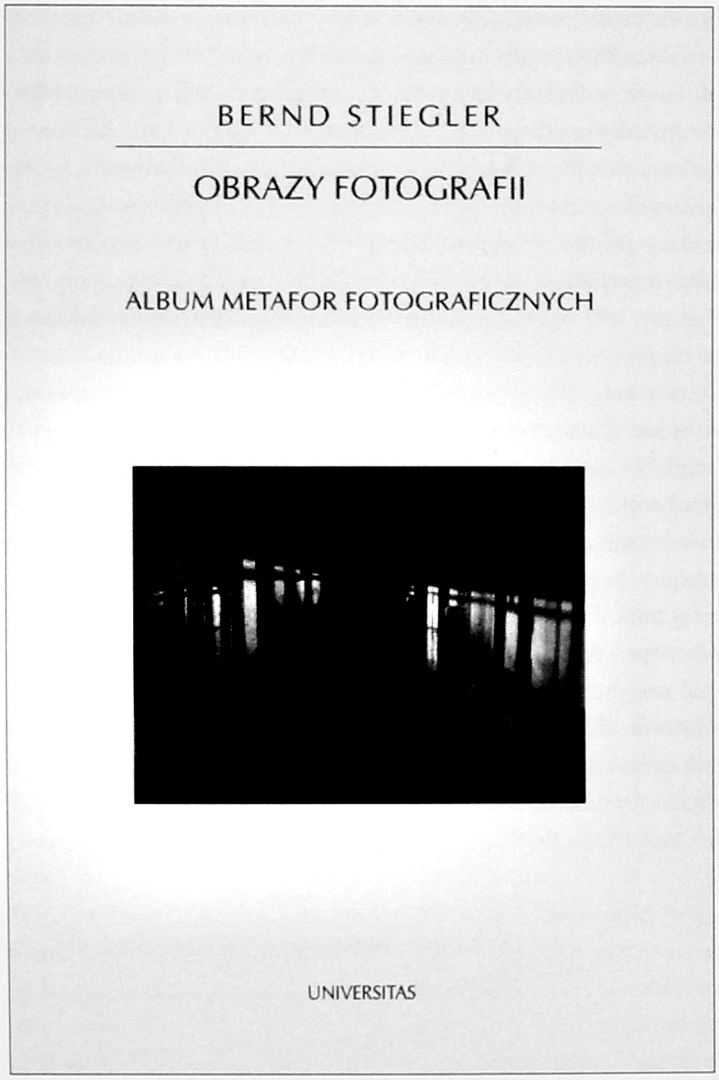
Ellen Lupton w eseju *Projektowanie graficzne a dekonstrukcja*, przywołując Jacquesa Derridę, pisze o obramowaniu jako istocie typografii: „Projektowanie i typografia poruszają się po obrzeżach pisma, determinując kształt i styl liter, wielkość odstępów pomiędzy nimi oraz ich rozmieszczenie na stronie. Typografia przez swoje umiejscowienie na marginesach komunikacji jeszcze bardziej oddaliła pismo od mowy". Parergon, będący w tym przypadku owym obramowaniem, jest formą, „która się nie wyróżnia, lecz przez to, że znika, ukrywa się, usuwa w cień, roztapia w chwili, gdy uwalnia swą największą energię". Na drugim końcu znajdziemy uzupełnienie w postaci manifestu Beatrice Warde, w którym kładzie ona nacisk na funkcjonalność dzieła, „typografii przezroczystej", piętnując tym samym autoekspresję projektanta. Obie cytowane myśli znajdują swoje ucieleśnienie w dobrym produkcie, jakim jest *Widzieć/Wiedzieć*.

Rzeczy pierwsze i świadomy użytkownik

Każdy z nas, niezależnie od uprawianej profesji, winien mieć oczy szeroko otwarte i widzieć to, co się dzieje w przestrzeni komunikatu wizualnego. Powinniśmy być

czujni, byśmy sami siebie nie oszukiwali, wspomniany pluralizm nie służy ludziom nieświadomym i mało refleksyjnym, w przeciwnym razie manifest Kena Garlanda *Najpierw rzeczy pierwsze*, poddający krytyce konsumenckie podejście do projektowania, będzie aktualny po wsze czasy. Czy zatem, cytując Jorge Frascara, definiować powinniśmy projektowanie jako „działalność polegającą na organizowaniu komunikacji wizualnej w społeczeństwie"? Gdzie leżą granice naszej odpowiedzialności za podejmowane decyzje jako twórców i klientów? Natalia Ilyin w swoim eseju zadaje pytanie właśnie o dokonywanie wyborów. Jeżeli dziś ich dokonujemy, nie posiadając żadnej miary, jaką wartość w takim wypadku ma podejmowane przez nas działanie? „Jeśli w naszej epoce obiektywizm został uznany za nieosiągalny, decyzje podejmujemy subiektywnie. Boimy się zająć stanowisko, ponieważ style zmieniają się jak w kalejdoskopie. Boimy się odrzucenia. Boimy się, że nasze propozycje – nasza filozofia projektowania – dostaną swoje pięć minut sławy, a potem będą po wiek wieków gnić na śmietnisku historii".

Nie uchylajmy się zatem od odpowiedzialności. *Widzieć/Wiedzieć* daje nam wybór, goniąc stracony czas, zapełniając lukę w zapleczu teoretycznym szeroko pojętego projektowania. Zbiór tekstów krytycznych, esejów i polemik wydaje się koniecznym kompendium wiedzy, które pozwala dostrzegać i definiować zachodzące wokół nas procesy. To natomiast będzie sprawiać, że nasza praca będzie zarazem twórcza i funkcjonalna. *Alteri vivas oportet, si vis tibi vivere* (Musisz żyć dla innych, jeśli chcesz żyć z pożytkiem dla siebie). ■



Bernd Stiegler, *Obrazy fotografii. Album metafor fotograficznych*, przełożyła Joanna Czudec, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2009

Karolina Staszak

Obrazy fotografii

Bernd Stiegler, *Obrazy fotografii. Album metafor fotograficznych*, przełożyła Joanna Czudec, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2009

Sięgamy po metafory nie tylko po to, by piękniej wypowiedzieć treści wyrażalne wprost, lecz przede wszystkim w celu zobrazowania tego, co trudniej ująć słowami, kiedy poprzestajemy na dosłownym rozumieniu ich znaczeń. Użycie metafory ułatwia wymianę myśli w życiu codziennym – przez badaczy, takich jak George Lakoff, figura ta stawiana jest wręcz w centrum międzyludzkiej komunikacji. Projekt metaforologii Hansa Blumenberga, czyli propozycja stworzenia historii metafor, które są źródłem wszelkich światopoglądów oraz koncepcji filozoficznych, zakłada, że metafory odgrywają także donioślejszą rolę, gdyż pomagają zgłębiać kulturowe fenomeny. Roland Barthes w swej ostatniej książce, posługując się licznymi przenośniami oraz porównaniami, próbował odpowiedzieć na ważkie pytanie: czy fotografia posiada własną odrębność? Barthes próbował więc dotrzeć do sedna. Nie każdy teoretyk zajmujący się fotografią odczuwał potrzebę wniknięcia w jej istotę, wielu przyjmowało wyraźnie odmienną postawę od fenomenologicznie zorientowanego autora *Światła obrazu*. Jednak także ci, którzy rozważali znaczenie fotografii w ścisłym związku z historycznym czy też społecznym kontekstem, często poszukiwali metafor, by opisać wybrane przez siebie aspekty tego zjawiska. Efekty dążeń badaczy kultury zgromadził w formie albumu Bernd Stiegler, który zaproponował czytelnikom historię fotografii jako historię jej metafor.

Nie tylko kreatywność teoretyków i teoretyzujących artystów, ale przede wszystkim „wrodzona" dwuznaczność fotografii, która sama daje powody ku temu, by myśleć o niej zarówno w kategoriach prawdy, jak i fałszu, przyczyniła się do powstania licznych opisujących ją obrazów. Pomimo dokonania wyboru niezobowiązującej formy albumu dla przedstawienia owych obrazów, projekt Stieglera jest ambitny – wiązał się przecież z zebraniem i omówieniem obszernego materiału oraz odpowiednim jego usystematyzowaniem. Realizacja jednak ostatniego etapu, polegająca na zastosowaniu kolejności alfabetycznej dla zaprezentowania haseł, sprawiła, że obiecujący projekt pozostawia niedosyt i ogólne wrażenie nieuporządkowania. Autor oferuje aż 55 metafor, pośród których znaleźć możemy: „pismo", „oko", „ślad", a więc hasła bardzo różne, odnoszące się nie tylko do fotografii jako obrazowego uniwersum, ale także dotyczące aparatu fotograficznego, oraz te, które próbują opisać, czym właściwie jest pojedyncze zdjęcie. W obliczu występowania trzech głównych przedmiotów

refleksji alfabetyczny porządek, paradoksalnie, wprowadza chaos, gdyż trzymając się go, jesteśmy zmuszeni do nieustannej zmiany tematu. Prawdą jest, że lektury nie musimy uzależniać od narzuconego układu haseł, sam autor zaznacza we wstępie możliwość traktowania każdego artykułu odrębnie, co (jak zobaczymy dalej) tylko pozornie jest zaletą. Metafory przedstawione w tym albumie dotyczą także wielu poziomów fotografii, na przykład ontologicznego, historycznego, socjologicznego, i również to bogactwo perspektyw mogło posłużyć jako ciekawszy od alfabetu klucz kompozycyjny.

Zastanówmy się jednak nad samymi hasłami. W książce Stieglera mamy raczej do czynienia z katalogiem pojęć związanych z fotografią niż jej metaforami, z rozmaitymi hasłami o statusie porównania, których wyniesienie do umownej rangi metafor charakteryzuje także rozmaity stopień zasadności. Dzieje się tak nie tylko dlatego, że jedne porównania są słabiej ugruntowane w dyskursie od drugich, ale przede wszystkim z powodu niezrozumiałego rozmnożenia kategorii, które zarówno brzmią podobnie, jak i implikują te same treści. I tak oto w książce pojawiają się rozdziały zatytułowane: *Foto-oko*, *Obiektyw*, *Oko*, *Optogram*, *Przedłużenie oka*, *Siatkówka (sztuczna)*. Jaki efekt daje rozpisanie jednego motywu na kilka rozrzuconych po książce rozdziałów?

Termin rozpoczynający tę „serię" – „foto-oko" – po raz pierwszy pojawił się w 1929 roku jako tytuł katalogu towarzyszącego wystawie *Film und Foto*. Franz Roh i Jan Tschichold, autorzy publikacji, przedstawili na jej łamach kilkadziesiąt przykładów nowego widzenia fotograficznego, które jest rezultatem beznamiętnego notowania wszelkich, nie tylko pięknych i przyjemnych dla, nomen omen, oka zdarzeń. Stiegler przytacza słowa Alberta Rengera-Patzscha, w myśl których fotograf nie tylko powinien posługiwać się owym foto-okiem, ale wręcz musi się nim stać, zapominając o osobistych odczuciach, wywoływanych zarówno przez zdarzenia zachwycające, jak i okrutne. Foto-oko jest zatem narzędziem niezaangażowanym, obiektywnym. Następny z omawianych rozdziałów dotyczy właśnie obiektywu i rozumienia fotografii jako „obiektywnej formy widzenia", która pozwala opuścić „wąskie granice oka". Pojawia się tutaj nieobecny w poprzednim rozdziale wątek uwalniania widzenia od tradycji malarskiej, która przez wieki, zdaniem artystów związanych z Nową Rzeczywistością, zniekształcała postrzeganie świata, jednak temat ten nie został rozbudowany na tyle, by można było uznać oba teksty za poświęcone odrębnym zagadnieniom. W artykule dotyczącym hasła „oko" co prawda Stiegler wprowadza nowy kontekst – porównanie oka do camera obscura – jednak mamy tutaj do czynienia przede wszystkim z wątkami omówionymi już przy okazji dwóch poprzednich haseł, a nawet odnajdujemy bardzo podobne zdania. Odnotujmy także, że rozwinięty motyw niekorzystnego dla oka porównania z doskonalszym mechanizmem aparatu fotograficznego nie został jeszcze zamknięty – o tym, jak fotografia „kompensuje ludzkie niedostatki widzenia" oraz o dalszych podobieństwach oka do aparatu

fotograficznego traktuje także rozdział zatytułowany *Siatkówka*. Z kolei „optogram" to termin odnoszący się do błędnej, lecz na gruncie medycyny sądowej forsowanej niegdyś teorii, mówiącej o tym, że na siatkówce osoby zmarłej utrwala się ostatnie wrażenie wzrokowe, a więc w momencie śmierci oko ludzkie staje się niczym prawdziwy fotograficzny aparat. Wyobrażenie to odegrało pewną rolę w literaturze oraz filmie, jednak dla rozumienia fotografii nie ma ono większego znaczenia, dlatego omówienie tego terminu w osobnym rozdziale po prostu nic nie wnosi do książki. Aparat fotograficzny jako przedłużenie oka to dość oczywista metafora, powtarzająca omówione dotąd myśli („fotografia jest [...] świadomie wykonywanym obrazem, który oko zwykle zapisuje nieświadomie"). Tutaj jednak akcent został położony na syntezę człowieka i techniki, zespolenie organizmu ludzkiego z aparatem, czego ilustracją jest rozpoczynające rozdział zdjęcie, przedstawiające postać ludzką, której głowę zastępuje aparat fotograficzny, a prawa ręka wyciągnięta jest ku widzowi w geście proszącym o pomoc. W kontekście tej zamykającej rozdział krytycznej refleksji, którą oferuje nam fotografia autorstwa Lynn Hershman, uderzający jest brak istotnych dla teorii fotografii uwag zaproponowanych przez Vilema Flussera, dotyczących właśnie specyficznej relacji między człowiekiem a aparatem, nad którą temu pierwszemu rzadko udaje się zapanować. Zdaniem Flussera, w relacji tej czynnik ludzki bardzo często jest niwelowany, a niewybitny fotograf staje się tylko realizatorem funkcji swego aparatu.

Zwróćmy także uwagę na kategorie: „archiwum", „biblioteka", „symulakrum". Już w drugim zdaniu, dotyczącym pierwszej z nich czytamy: „W połowie XIX wieku [...] Oliver Wendell Holmes wyobraził sobie bibliotekę z fotografiami, które miały zastępować rzeczywistość, powodować jej zniknięcie, jako że dzięki przechowywaniu śladu przedmiotu on sam stałby się zbędny" (s. 21). Czy istnieje zauważalna różnica w rozwinięciu owych haseł? W obu artykułach dominuje motyw poznawania świata za pomocą zgromadzonych fotografii przedstawiających różne jego widzialne przejawy, a więc bez konieczności wyruszania w uciążliwą podróż. W obu tekstach znajdujemy wzmianki na temat zagrożenia, jakie niesie za sobą fotografia, która podstępnie zastępuje rzeczywistość jej kopią, choć tylko w notatce dotyczącej archiwum ten wątek został rozwinięty poprzez przywołanie pesymistycznej wizji Flussera, wyrażonej słowami: „Ludzie, każdy oddzielnie, będą siedzieć w celach, bębniąc koniuszkami palców po klawiaturze, wpatrzeni w maleńkie ekrany, odbierać, zmieniać i wysyłać obrazy [...] Telematyczny nadmózg będzie emanował sięgającą daleko, odnawiającą się i zagęszczającą aurą technicznych obrazów i kreował uniwersalny spektakl" (s. 23). Charakterystyka kategorii archiwum zawiera wątki zarówno wskazujące na pozorowanie rzeczywistości poprzez podobieństwo do niej, jak i uwagi sugerujące możliwość jego przemiany w „nową realność", dlatego hasło to ma wiele wspólnego z rozumieniem fotografii jako *symulakrum*, choć z uwagi na omówienie haseł w osobnych rozdziałach relacja, zachodząca między tymi kategoriami, nie jest jasna.

Wiele z przedstawionych w książce metafor wzajemnie się dopełnia, ale mało subtelny alfabetyczny rygor sprawia, że dopiero co rozpoczęte wątki są drastycznie przerywane, a wciąż powtarzane myśli zajmują miejsce istotniejszym treściom, które mogłyby wybrzmieć na styku omawianych kategorii. W konsekwencji przyjętego porządku nie została zbudowana interesująca narracja, która mogłaby ukazać w ramach kilku głównych tematów rozmaite oblicza fotografii, lecz poprzestano na zaprezentowaniu rozsypanych elementów układanki bez pomysłu na to, w jaki sposób mogą one składać się na obraz większej całości.

Stiegler we wstępie podpowiada czytelnikom możliwość czytania artykułów jako samodzielnych jednostek, zwracając uwagę na fakt, że każdy tekst opatrzony został wskazówkami bibliograficznymi, odsyłającymi do stosownych publikacji. Taka lektura nie jest jednak korzystna. Okazuje się, że aby zebrać uwagi dotyczące interesującej nas kategorii, należy ich szukać w obrębie całej książki (np. inspirujące zdania na temat podobieństwa fotografii do pamięci pojawiają się m. in. pod hasłem „fosylia"), nie można więc traktować *Obrazów fotografii* niczym słownika, w którym konkretne hasło opracowane zostało w ramach jednej notatki.

Podsumowując wybór aż 55 haseł, nie można nie wspomnieć o metaforach, które w ogóle nie pojawiły się w tym opracowaniu, pomimo wielokrotnego przywoływania nazwisk badaczy, oferujących w swych tekstach interesujące porównania. Mam tutaj na myśli chociażby Benjaminowskie pojmowanie fotografii jako metafory cierpienia, Barthesowskie porównanie zdjęcia do przygody albo jego propozycję rozumienia zdjęcia, sytuowanego na przedłużeniu gestu („to jest to, właśnie takie!") czy też Flusserowskie ujęcie praktyki fotograficznej jako gry. Przybliżenie ich byłoby na pewno bardziej pouczające niż na przykład omówienie hasła „memento mori", które ze swej natury nie może być traktowane jako metafora czegokolwiek.

Obrazy fotografii to cenna publikacja, która właśnie dzięki irytującemu układowi i niezbyt klarownemu doborowi haseł niejako zmusza czytelnika do uważnej lektury i aktywnego wertowania kartek. Album Stieglera na pewno nie jest książką, którą po przeczytaniu można spokojnie oddać do biblioteki, należy ją raczej stale mieć na półce, by móc powracać do tego tekstu, nasyconego historycznymi świadectwami oraz teoretycznymi uwagami. Choć polski wydawca poleca *Obrazy fotografii* również jako książkę „do oglądania", to jednak z prawdziwym albumem nie mamy do czynienia, gdyż reprodukcje poprzedzające rozdziały są nie tylko kiepskiej jakości, ale także często zaledwie ilustrują tekst, zamiast oddawać sens omawianej metafory – są więc tyleż nieprzydatne, co (na szczęście) nierozpraszające. ■

Marek Wasilewski

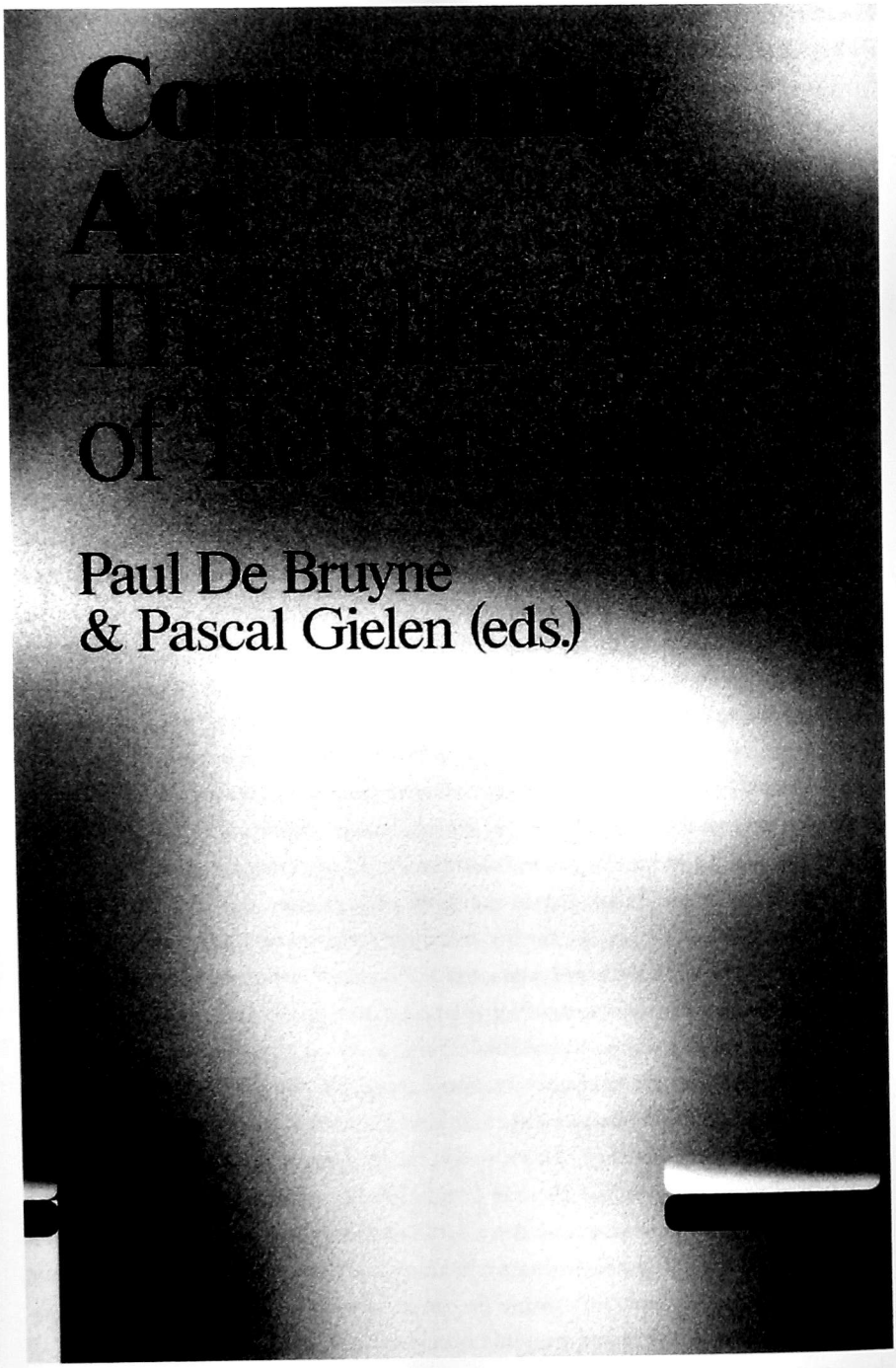
Polityka przekraczania

Community Art. The Politics of Trespassing pod redakcją Paula De Bruyne i Pascala Gielena, Antennae Valiz, Amsterdam 2011

Książka *Community Art* należy do wydawanej w Holandii serii publikacji tworzonych przez grupę badawczą Arts in Society, która przygląda się relacjom pomiędzy kreacją artystyczną a współczesnymi przemianami społecznymi. Motto książki, zaczerpnięte z pracy Richarda Sennetta *The Corosion of Character*, w skrótowy i syntetyczny sposób wprowadza nas w temat książki. Sennett pisze, że jednym z niezamierzonych skutków współczesnego kapitalizmu jest wzmocnienie wartości miejsca i wzbudzenie tęsknoty za wspólnotą.

Książka De Bruyne i Gielena spełnia ambitne zadanie przedstawienia historycznego, geograficznego i teoretycznego kontekstu dla tego, co nazywamy sztuką społeczną. Autorzy antologii nie koncentrują się przy tym wyłącznie na sztukach wizualnych. Książka, która jest interesującym zbiorem materiałów źródłowych, w tym wypowiedzi samych artystów, próbuje także odpowiedzieć na pytanie o renesans sztuki społecznej w czasach obecnych. Jest to, jak się okazuje, trzeci po latach 20. ubiegłego wieku i kontrkulturze lat 70. powrót zainteresowania tego rodzaju sztuką. Publikacja stara się nie tylko przybliżać temat, ale także podejmować jego krytyczną analizę. Pojawiają się więc pytania o to, czy być może nie stykamy się tutaj z kolejną sprytną i oportunistyczną strategią artystyczną, czy sztuka może wyjść ze świata fikcji, który kreuje i zaangażować się w autentyczne przemiany społeczne? Czy sztuka potrafi przekroczyć granice swojego indywidualizmu ?

Community Art podzielona została na cztery części. W części zatytułowanej *Definitions* możemy odnaleźć teoretyczne poszukiwania wartości, które określają sztukę społeczną i jej oddziaływanie. Gielen w tekście *Mapping Community Art* opowiada o swoistej impotencji sztuki, która nie potrafi przekroczyć bariery komunikacyjnej między artystą a widzem i uczestnikiem, do którego sztuka jest skierowana. Wynika to między innymi z indywidualistycznych strategii artystycznych, które umożliwiają artystom znakomite funkcjonowanie na rynku sztuki, w galeriach i muzeach, ale jednocześnie nie odpowiadają zupełnie oczekiwaniom osób, do których jakoby są skierowane społeczne projekty artystyczne. Ten swoisty konflikt przeciwstawnych interesów powoduje, że sztuka, która znakomicie sprawdza się w kontekście białych ścian galerii, wydaje się niezrozumiała, a czasem nawet obraźliwa i szkodliwa dla



Community Art. The Politics of Trespassing pod redakcją Paula De Bruyne i Pascala Gielena, Antennae Valiz, Amsterdam 2011

ludzi, których problemy w założeniu ma opisywać. Gielen pisze, że artysta, który poważnie traktuje swoje polityczne przesłanie, znajduje się w bardzo skomplikowanej sytuacji. Udane projekty artystyczne nie muszą automatycznie być sukcesem w kontekście ich społecznego oddziaływania, i odwrotnie – spełnione działanie społeczne nie musi być zawsze dobrym projektem artystycznym. W rozdziale *The Artist's Voice* zebrano wypowiedzi artystów z tak różnych, odległych stron świata jak Surinam czy Chiny. Są też przykłady geograficznie bliższe. Holenderski muzyk Berus Borger opowiada o sukcesie Mitrovica Rock School, otwartej w Kosowie w 2009 roku. Jest to miejsce, gdzie młodzi Albańczycy i Serbowie wspólnie uczą się muzyki.

Trzecia część, zatytułowana *Rethinking the Basic Concepts*, tropi relacje pomiędzy sztuką, ekonomią i polityką na przestrzeni ostatniego półwiecza. Znalazły się tu trzy rozmowy: z filozofem Antoniem Negrim, członkiem Chińskiej Partii Komunistycznej i wnukiem jednego z liderów Wielkiego Marszu, Zhangiem Changchengiem (tu można zapytać, co ciekawego może mieć do powiedzenia przedstawiciel jednej z najbardziej cynicznych organizacji na świecie, ale odpowiedź pozostawię czytelnikom, którzy sięgną po książkę) oraz z artystami i nauczycielami akademickimi: Richardem Schechnerem i Carol Martin. Rozmowy przedstawiają trzy odmienne punkty widzenia na temat relacji sztuki, polityki i rynku. Łączy je jednak, wynikające z lewicowej wrażliwości, odkrywania w sztuce aspektów wspólnotowych, które byłyby odreagowaniem wybujałego neoliberalnego indywidualizmu.

Wreszcie ostatni fragment książki pod tytułem *Public Sphere and Activism* pokazuje konkretne zrealizowane projekty. Jednym z nich jest wieloletnia praca Michelangela Pistoletto w małej wiosce Corniglia w Ligurii. Włoski artysta stworzył tam otwartą pracownię, która stała się platformą dialogu i wymiany doświadczeń pomiędzy artystami a lokalną społecznością, w rezultacie tworząc awangardową formę teatralną. Jak powiedział Pistoletto, należało przybliżyć sztukę do życia, ale nie w formie metafory. I tak Corniglia stała się artystycznym laboratorium, którego eksperymenty w większej formie przeniesiono później do Atlanty w Stanach Zjednoczonych. Amerykański projekt Pistoletto przez 2 miesiące objął swoim zasięgiem całe miasto i jego rozmaite społeczności i instytucje. Co ciekawe, doświadczenia z Atlanty zaowocowały z kolei kolejnymi projektami tworzonymi na wsi w Corniglii.

Inny przykład działania w sferze publicznej podaje holenderski artysta Jonas Staal, dla którego polityczny potencjał sztuki współczesnej polega na demaskowaniu wojny ideologicznej, która maskowana jest, według niego, procedurami liberalnej demokracji. Strefa publiczna dla Staala to miejsce, gdzie rozgrywa się polityczna egzystencja, nie ograniczająca się jedynie do wyborów, ale polegająca na kształtowaniu się postaw. Książkę zamyka epilog, który jest fragmentem dzienników Jana Fabre'a, ukazującym proces przemiany kreacji artystycznej w akt polityczny. W pochodzącym z lat 70. ubiegłego wieku cyklu *Money Performance* Fabre poddaje próbie relacje między artystą a widzem/konsumentem, używając jako tworzywa swojego występu pienię-

dzy pozyskanych z opłaty za wejście na występ. Pieniądze ulegają spaleniu, układają się w słowa, takie jak: kultura, pieniądze... Fabre pokazuje, ze nawet skrajnie indywidualistyczna sztuka skoncentrowana na osobie pojedynczego twórcy ma w sobie potencjał oddziaływania społecznego i wspólnotowego.

Community Art jest obszernym źródłem informacji i opinii o sztuce społecznej. Książka nie postuluje jednego ustalonego teoretycznego modelu sztuki i dzięki temu staje się interesującą i inspirującą propozycją zarówno dla praktyków, jak i teoretyków. ■



Galeria Aula, *Nieoczywiste* – wystawa prac dyplomowych studentów Katedry Fotografii i Zaocznego Studium Fotografii, towarzysząca 7. Biennale Fotografii w Poznaniu

Galeria AULA / UAP
http://aula.uap.edu.pl/

galeria au/a

2011

lipiec

- Wystawa Poplenerowa Uniwersytetu Artystycznego III Wieku, opieka merytoryczna: Katarzyna Klich, Magdalena Parnasow-Kujawa

wrzesień

- Piotr Wołyński *Jak podłączysz...*
- Międzynarodowa konferencja fotograficzna: profile nauczania: Studiowanie Fotografii w Europie.
- *Nieoczywiste* – wystawa prac dyplomowych studentów Katedry Fotografii i Zaocznego Studium Fotografii, towarzysząca 7. Biennale Fotografii w Poznaniu

październik

- Wykład Krystyny Czerni, autorki biografii Jerzego Nowosielskiego *Nietoperz w świątyni.*
- Konferencja i warsztaty *Food design. Produkt lokalny sukces globalny*

listopad

- Wystawa *Najpiękniejsze książki Szwajcarii*
- Prezentacje portalu PolakPotrafi.pl
- Konferencja i warsztaty *Design w przestrzeni publicznej*
- Wykład dr Filipa Lipińskiego *Obrazy Hoppera.*
- *W poszukiwaniu cyfrowego cienia* – wystawa prac z Pracowni druku cyfrowego i działań multimedialnych Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach
- André Rouillé – wykład *Perspektywy artystycznej fotografii analogowej we współczesnej rzeczywistości multimedialnej*

grudzień

- *Chyba_* – wystawa prac studentów Pracowni Wideo Wydziału Sztuk Pięknych Politechniki w Brnie
- Spotkanie z artystą – Zbigniew Rogalski





Forget Me – wystawa prac powstałych podczas międzynarodowego projektu warsztatów artystycznych Ground

Wystawa i wręczenie nagród w konkursie *Nowy Obraz / Nowe Spojrzenie*

- *Techniki i technologie współczesnych nośników treści wizualnych* – spotkanie z dr. Łukaszem Mikołajczakiem, redaktorem naczelnym magazynu „Visual Communication"

2012

styczeń

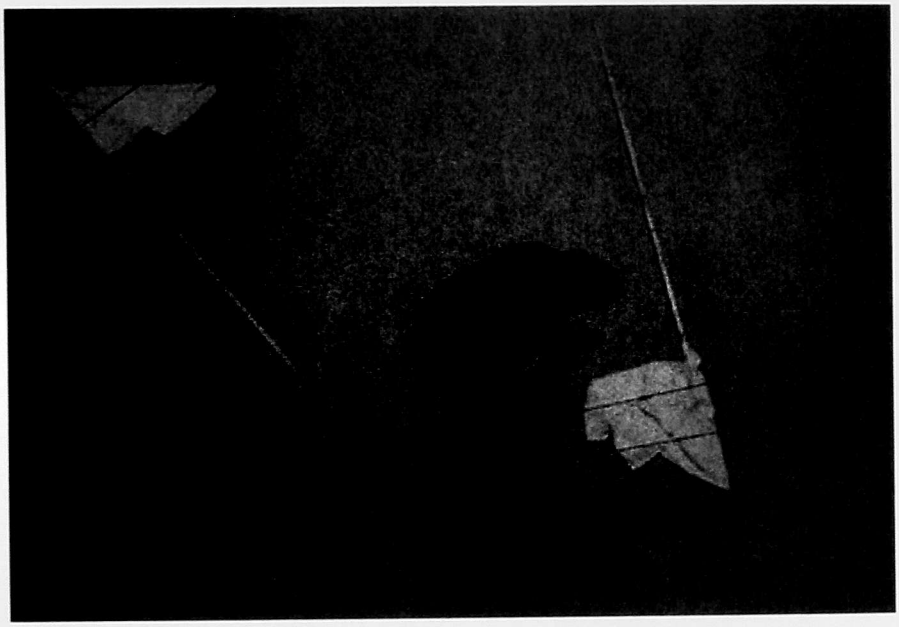
- *Forget Me* – wystawa prac powstałych podczas międzynarodowego projektu warsztatów artystycznych *Ground*
- Ogłoszenia wyników i wręczenie nagród laureatom konkursu *Designed for Poznań* – Meble miejskie dla Poznania

luty

- *Shanghai* – Workshop Exhibition, kurator: Jarosław Klupś
- *Tranzyt narracyjny* – prezentacja prac wideo wybranych z programu WRO 2011, wg projektu Piotra Krajewskiego, w ramach WRO Alternative Now on Tour

marzec

- *Scena-Obecność* – warsztaty teatralne studentów pracowni prowadzonych przez: Katarzynę Podgórską-Glonti, Izabellę Rybacką, Ireneusza Domagałę, Wojciecha Müllera
- *17.57 czyli 22.57 W Irkucku. Obrazy z podróży transsyberyjskiej*. Scenariusz: Piotr Kurka, Wojciech Łazarczyk, Krzysztof Łukomski. Komisarz projektu: Krzysztof Łukomski
- *Materiały-reklama-poligrafia* – spotkanie z Jackiem Depczyńskim, kierownikiem działu handlowego firmy Lambda
- *Warszawa 2011* – wystawa poplenerowa studentów II Pracowni Malarstwa pod kierunkiem ad. dr. Dominika Lejmana, as. mgr Agnieszki Gębskiej
- *Wszystko, co chcielibyście wiedzieć o modzie, ale baliście się zapytać. O komunikacyjnym wymiarze ubioru* – dr Tomasz Marcin Wrona, Uniwersytet Jagielloński w Krakowie
- *KolaborAkcja* – performances i prezentacje zorganizowane przez Galerię Raczej, Pracownię Sztuki Performance, Fundację Sztuki Performance
- MOA – Masters of Art. Spotkanie z Kasią Jeske i Wojtkiem Łaneckim w ramach programu Podstaw Informacji Wizualnej
- Wystawa i wręczenie nagród w konkursie *Nowy Obraz / Nowe Spojrzenie* oraz wykład Krzysztofa Musiała o kolekcjonowaniu sztuki



Janusz Bałdyga, *Flagi rzucone*, galeria AT, 2011

kwiecień

- Wystawa – wymiana *Łap UAP*
- Wykład otwarty Andy Rottenberg *Prezentacja wystawy w Berlinie: Obok. Polska – Niemcy 1000 lat historii w sztuce*
- Prezentacja projektu Wojciecha Olejniczaka i Erwina Schenkelbacha *Do zobaczenia za rok w Jerozolimie*
- Anke Feuchtenberger – wystawa prac w ramach 3. Międzynarodowego Festiwalu Kultury Komiksowej *Ligatura*
- *Transakcja łączona II* – wystawa i prezentacja zorganizowana przez Wydział Edukacji Artystycznej UAP oraz Katedrę Edukacji Artystycznej Wydziału Malarstwa i Rzeźby ASP we Wrocławiu

maj

- Wystawa zbiorowa *Jeszcze 33 dni* – kurator: prof. Piotr C. Kowalski
- Wystawa prac powstałych podczas warsztatów rysunkowych *Harenda 2011*

Galeria AT
http://www.galeria-at.siteor.pl/

2011
październik

- Maciej Kurak, *Pasożyt – wersja demokratyczna*
  17–28.10.2011

listopad

Roman Bromboszcz, *Połączony*
14–25.11.2011

grudzień

- Janusz Bałdyga, *Flagi rzucone*
  07–21.12.2011

2012
luty/marzec

- Rafał Górczyński, *Tanato*
  20.02.–02.03.2012
- Dominik Lejman, *Work in Regress*
  19–30.03.2012





Delikatność wernisaż. Od lewej stoją: Jacek Jagielski, Ewa Kulesza, Paweł Polus, Hanna Łuczak, Tomasz Wilmański, Andrzej Pepłoński, Wojciech Kozłowski, Galeria BWA – Zielona Góra, 2012

Total Area, wystawa zbiorowa, AT 2012

kwiecień/maj

- Wystawa zbiorowa *Total Area*: Artur Klinau (Białoruś), Ranato Nicolodi (Belgia), Tomasz Wilmański (Polska)
  30.04.–11.05.2012

maj/czerwiec

- Wyjazdowa wystawa artystów Galerii AT *Delikatność* – Galeria BWA Zielona Góra: Małgorzata Dawidek-Gryglicka, Jacek Jagielski, Przemysław Jasielski, Ewa Kulesza, Dominik Lejman, Hanna Łuczak, Andrzej Pepłoński, Paweł Polus
  18.05.–10.06.2012

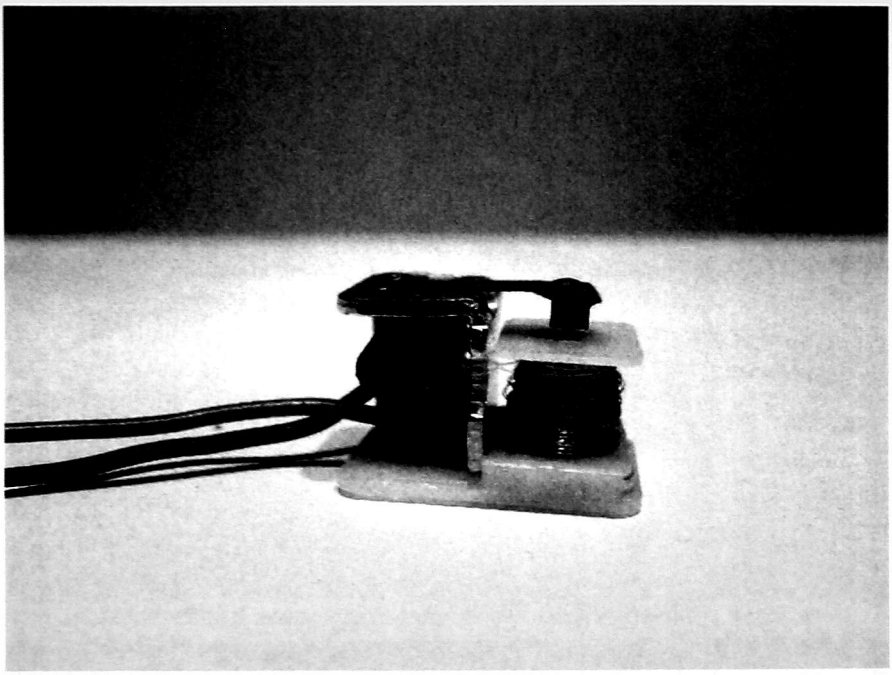
Galeria ON (1977–2012)

została zamknięta 3 stycznia 2012, decyzją władz Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Ostatnie otwarcie wystawy miało miejsce 16 grudnia 2011. Corocznie w Galerii organizowano kilkanaście wystaw, a także pokazów, prezentacji i innych wydarzeń. Galeria ON była także miejscem debiutu wielu artystów związanych z poznańskim środowiskiem artystycznym. Galerię prowadzili artyści, m.in.: Izabella Gustowska, Sławomir Sobczak, Krystyna Piotrowska, Anna Tyczyńska, Agata Michowska, Marek Wasilewski, Hubert Czerepok, Agnieszka Okrzeja, Sebastian Grzesiak, a także Krzysztof Łukomski i Agata Rogoś w ramach projektu OBSCURATORS. Na przestrzeni niemal 35. lat istnienia Galerii ON, z pominięciem zawieszenia działalności na czas stanu wojennego, zorganizowano tam ponad 500 wystaw indywidualnych i zbiorowych.

Galeria Naprzeciw
http://www.naprzeciw.net

2011

- Seiji Morimoto, *Short Summer*
  13–14.05.2012
- Jakub Bogatko, *Unfrequent*
  22–23.04.2012
- Jarosław Szelest, *Utrwalenia*
  25–26.03.2012



SHORT SUMMER

Seiji Morimoto

wystawa dwudniowa
NIEDZIELA / PONIEDZIAŁEK
13,14 MAJ 2012
godz. 12.00 – 16.00

NAPRZECIW
ul. Solna 4 UA w Poznaniu
www.naprzeciw.net

DOFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW MIASTA POZNANIA

POZnań fundacjauap

Seiji Morimoto, *Short Summer*, galeria Naprzeciw, 2012

Maciej Błaszak, Łukasz Przybylski
Systemic model of design:
evolution of furniture stimulating child development
The paper argues that design is truly an evolutionary system. We question human rationality and creativity as the primary driving forces behind design creation. Designers shape the workings of the evolutionary algorithm, but don't replace it. We consider the case of furniture stimulating child development and show that its designing went through three evolutionary stages: differentiation of sketches and prototypes, their selection according to some criterion of fitness and amplification on the market. In consequence we argue that trendsetting is an illusion: no one can have the image of successful future product in her head. Such a product can only evolve in the physical world, according to certain laws. We name them and describe their influence on product's functionality.

Włodzimierz Dreszer
Ross Lovegrove
Ross Lovegrove is not a trade designer. What interests him is how people relate to spaces in which meaning has been sculpted in formed matter. The artist creates coherent conceptual paradigms of cultural space. An intellectual sensitive to the increasingly rapid pace of technological and civilizational change, he has abandoned the stylization associated with the dominant aesthetic in order to bring us closer to the future. Lovegrove searches for adequate means to express the new technologies emerging in laboratories. Forms experienced for the first time challenge the mental habits by which we perceive the world. The paradigms of these designed objects derive from the natural attributes of energy and matter. The artist understands the power of nature to creatively shape – he reveals the latent potential of nature, builds forms saturated with truth about the harmonious oneness of the world, the unity of the properties of matter, and its forms and meanings.

Rafał Ilnicki
Designing Social Robots – A Challenge for Technoscience and Art
The goal of this article is to show complexity of relation between art and technoscience in the perspective of designing sociable robots. I'm stating that this exceeds simple interconectedness of these disciplines and focuses rather on creating future principles of robotized society and culture. There are also underlined consequences of mutual impact of social robots on people. In the end I'm introducing social roboaesthetics as an common form of robots considered as avatars in public places, that interact constantly with human users.

Ewa Łukaszyk

The Ergonomics of Culture. On the Range of Ideas in Metadesign

The idea of metadesign, inspired by the scientific research concerning emergence of complexity in nature and originally proposed by Andries Van Onck, is basically a reflection concentrated on dynamic interactions. The functionality is conceived as a primal form of interaction between man and inanimate object; it thus accentuates, f. ex., the affective dimension of the designed object. The aim of metadesign is to project dynamic systems that could develop and self-organize during the process of interaction with the users, instead of static, final-form products. The theoretical discussion is concentrated on such problems as co-creation and co-evolution understood as the process of adaptation of man to human artefacts. Thus, the problems of metadesign can be easily inscribed into a larger context of transhumanism, understood not as "designing a new humanity", but as thinking about diverse forms of human socialization. The reflection of an anthropodesigner goes beyond the totalizing pretension, characteristic of modernity, and involves exploration of the potential of diversity and multiplicity, reducing the risks induced by erroneous solutions.
The idea of creating self-developing, dynamic systems implies a determined conceptualization of the place of man in the world. It implies a return to a pre-modern stage of anthropocentric optimism, and at the same time it accentuates the proximity of art and science as complementary ways of exploring the reality. The visual returns as a cognitive modus operandi, at a high level of abstraction. The relation between the artist (metadesigner) and his cultural context is also redefined, opening a perspective of "designing a culture" as a self-optimizing system.

Marcin Moskalewicz, Tomasz Zarębski

Idea of Universal Design as means to overcome traditional models of disability

The main thesis of the article is that a consequent application of ideas of universal design might lead to abandoning traditional ideas of disability and leave us with a system model of disability, according to which everyone is – in different dimensions of life and to a different extent – disabled and, therefore, ultimately, no one is being discriminated. The authors present three, chronologically developed model of disability, namely religious, medical and social models. Several merits of the social model in regards to the previous ones are underlined on few examples, but it is only the system model being discussed later on that proves to be the most convincing. Next, the authors discuss seven rules of universal design, and especially the rule of equitable use, as providing proper therapeutic consequences to the system model. The authors also pay attention to ideas of a healthy body and to political presuppositions behind medical, social and system models. They argue that only the system

model, which does not assume neither the average nor the privileged body as a norm, is capable of overcoming traditional ideas of disability, and that it implies the political rule of all, and not of minority or majority.

Agnieszka Pawłowska

Psychoform. When We Change Form, It Changes Us: The Impact of the Characteristics of Plastic Forms on the Mental State of the Viewer

Design as applied art connects two purposes: beauty of its form and its utility. Utility means also positive psychological influence on its user. It is possible to construct this positive influence on base of scientific research, because features of design's formal language (as e.g. color present, composition) are availaible for scientific analysis. In my article I present two directions of researches in theme of links between artistic form and psyche. I describe knowledge about influence of mental state on artistic form and I nominate hypothese about reverse direction: influence of artistic form on mental state. In this way, I construct designers' ergonomic psychological tool-box, so that they could plan consciously how their design works influence on its recipient's psyche. On base of this knowledge designers can create ergonomic public and private area changing it's user's state of mind according to purpose of this place, or even therapeutic. I describe links between psyche and artistic form on example of „extreme" disturbances, because they effect change of artistic form the most distinct manner. So, it's easier to scientifically find principles of their dependences. In next step they can be employed or eliminated from employment in project design in more subtle manner.

Monika Rosińska

Design: Between Aesthetics and Functionality

The article discusses the relation between aesthetics and functionality within the field of design and the profound influence it had on the basic design vocabulary throughout the twentieth century. Pointing to the underlying foundations of modernism, (i.e. 'form follows function', 'truth to materials', 'fitness for purpose') I emphasise the impact they proved to have on modernistic thinking about design and still affects the overall common thinking of its role in contemporary culture. Nowadays the 'functionality' of design aesthetics manifests itself in the inflation of artdesign in Poland and serves to built individual identity, gain social recognition and status. Design therefore initiates and accelerates the ongoing process of aesthetization creating the experience of pleasure and entertainment.

Waldemar Rapior, Monika Rosińska

Co-education. Ethnographically-inspired methods in design realm.

The article discusses the necessity of both designers' re-education and the redefinition of design common practice. Drawing on several examples taken out from the thematically various contexts but sharing the same methodology, we point to the potential of employing ethnographically-inspired methods into the design realm. Moreover we emphasize how both designers and users can benefit from mutual education and how collaboration fosters unique insights on the users' everyday live. In this framework we suggest a new manifesto that could be applied into designers' practice. Recalling the significance of consideration upon multiplicity of social relations that create the matrix of everyday lives we argue that contemporary design practice should take into account the citizens' ordinary competence and designers' should reinforce society's resourcefulness. In this sense the essence of good education depends on the blurred roles between professional – educator and amateur – citizen.

Maciej Błaszak (1967) – magister biologii, doktor filozofii, kognitywista, adiunkt w Zakładzie Epistemologii i Kognitywistyki Instytutu Filozofii UAM. Zainteresowania badawcze dotyczą epigenezy umysłu, czyli możliwości kształtowania mózgu człowieka pod wpływem bodźców środowiskowych. Zajmuje się psychologią uniwersalnego projektowania (universal design), neurodydaktyką i problematyką brainfitness. Wykorzystuje wiedzę neurokognitywistyczną w szkoleniach dla wyższej kadry zarządzającej, policji i nauczycieli.

Włodzimierz Dreszer (1943) – artysta, designer, teoretyk sztuk projektowych, pedagog, profesor zw., rektor Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu w kadencjach 1996–1999, 1999–2002. Uprawia environmental art i environmental design. Autor unikatowych w szkolnictwie artystycznym programów dydaktycznych obejmujących metodykę badawczą: Bionika w projektowaniu (1975), Fizjotektonika (2003) i Sztuka Projektowania Krajobrazu (2006). Autor książek: „Fizjotektonika", Wydawnictwo ASP w Poznaniu 2006, „Próba przywrócenia rzeki miastu – Warta w Poznaniu", Wydawnictwo ASP w Poznaniu 2006, „Przestrzenie wyróżnione krajobrazu kulturowego", Wydawnictwo ASP w Poznaniu 2007, „Sztuka projektowania krajobrazu kulturowego", Wydawnictwo ASP w Poznaniu 2007.

Rafał Ilnicki – filozof-kulturoznawca, doktorant w Instytucie Kulturoznawstwa UAM. Jego zainteresowania dotyczą filozofii mediów, cyberkultury oraz religioznawstwa. Współpracuje z Pracownią Pytań Granicznych UAM oraz humanities/art/technology CENTER UAM.

Ewa Łukaszyk – dr hab., prof. UW, pracownik Instytutu Badań Interdyscyplinarnych „Artes Liberales". Zajmuje się krytyką kultury i problemami humanistyki transdyscyplinarnej.

Marcin Moskalewicz (1980) – historyk i filozof nauki, pracownik naukowy Uniwersytetu Medycznego w Poznaniu. Studiował na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu oraz na University of California w Berkeley (2003). Marie Curie Fellow w Groningen Research School for the Study of the Humanities w Holandii (2005 oraz 2007). Stypendysta m. in. Institut für die Wissenschaften vom Menschen (2004) oraz Fundacji na Rzecz Nauki Polskiej (2011). Laureat Nagrody Prezesa Rady Ministrów za rozprawę doktorską przygotowaną w ramach programu European Doctorate in the Social History of Europe (2010). Członek zespołu redakcyjnego czasopisma „Res Publica Nowa". Zainteresowania naukowe dotyczą historii i filozofii medycyny oraz nauk humanistycznych, a także historii idei i filozofii polityki. Zajmuje się także publicystyką polityczną oraz tłumaczeniem tekstów filozoficznych z języka angielskiego.

Agnieszka Pawłowska – magister psychologii UJ oraz Sztuki na ASP w Krakowie, wykładowca psychologii i arteterapii na ASP w Krakowie oraz Uniwersytecie Pedagogicznym w Krakowie. Wykłady gościnne na temat psychologii nowych mediów w Wyższej Szkole Projektowania i Sztuk Pięknych w Lucernie w Szwajcarii.

Łukasz Przybylski (1975) – kognitywista, absolwent psychologii i filozofii, doktor nauk humanistycznych. Pracownik Instytutu Psychologii UAM w Poznaniu. Stypendysta Johannes Gutenberg Universität-Mainz (Niemcy) oraz University of California, San Diego (USA). Jego zainteresowania naukowe obejmują kognitywne teorie percepcji i problematykę poznania ucieleśnionego. Zajmuje się badaniem umysłu z perspektywy neurokognitywistyki i psychologii rozwoju, psychologią uniwersalnego designu i problemem stymulacji jako narzędzia rozwoju w perspektywie psychologii ekologicznej. Prowadzi szkolenia edukacyjne i biznesowe.

Waldemar Rapior – socjolog i kulturoznawca, doktorant w Instytucie Socjologii UAM, członek grupy KuratorArt, zajmuje się socjologią sztuki, życiem codziennym oraz aplikacją metod artystycznych do praktyki badawczej.

Monika Rosińska – socjolog, doktorantka w Instytucie Socjologii UAM, gdzie przygotowuje pracę doktorską poświęconą „kulturze designu"; uczestniczka projektów naukowo-badawczo-artystycznych, kuratorka wystaw. Autorka książki „Przemyśleć u/życie. Projektanci. Przedmioty. Życie społeczne". Stypendystka Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego. Obecnie jest jedną z koordynatorek projektu realizowanego wspólnie z Fundacją SPOT., finansowanego przez Narodowe Centrum Kultury pt. „Kolaboratorium. Popularyzacja współdziałania w kulturze".

Tomasz Zarębski (1977) – absolwent filozofii UAM. Publicysta, krytyk muzyczny i popularyzator nauki. Publikował między innymi w „Poznańskich Studiach z Filozofii Humanistyki", „Czasie Kultury", „Res Publice Nowej".

zeszyty artystyczne / **nr 22** / listopad 2012 / rok XXI

Rada programowa Zeszytów Artystycznych
Leszek Brogowski
Izabella Gustowska
Agata Jakubowska
Marysia Lewandowska
Sławomir Magala

Redaktor naczelny **Marek Wasilewski**
Zastępca redaktora naczelnego **Justyna Ryczek**
Redaktor prowadzący **Marek Wasilewski**
Redaktor graficzny **Mirosław Pawłowski**
Redaktor tematyczny **Renata Rogozińska**
Redaktor statystyczny **Alicja Szuman**
Sekretarz redakcji **Ewa Wójtowicz**

Kontakt zeszyty.artystyczne@ua.poznan.pl

Korekta **Justyna Knieć**

ISSN 1232-6682
© Copyright by Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu 2012

Wydawca **Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu / Fundacja UAP**
Aleje Marcinkowskiego 29 | 60-967 Poznań 9
tel. +48 61 855 25 21 | fax +48 61 852 80 91
e-mail: office@uap.edu.pl | www.uap.edu.pl

Uniwersytet Artystyczny
w Poznaniu
Biblioteka Główna
Cz213/[z.]322
2012

UNIWERSYTET ARTYSTYCZNY
w POZNANIU
BIBLIOTEKA GŁÓWNA
BGCZ007401

Zesz 682
cena: egz.