

You have downloaded a document from



*The Central and Eastern European Online Library*

The joined archive of hundreds of Central-, East- and South-East-European publishers, research institutes, and various content providers

**Source:** Anthropos?

Anthropos?

**Location:** Poland

**Author(s):** Alicja Głutkowska-Polniak

**Title:** Miasto jako miejsce praktyk dizajnerskich  
The city as the place of design practice

**Issue:** 24/2015

**Citation style:** Alicja Głutkowska-Polniak. "Miasto jako miejsce praktyk dizajnerskich". Anthropos? 24:43-54.

<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=355070>

---

**Alicja Głutkowska-Polniak**

### **Miasto jako miejsce praktyk dizajnerskich**

Miasto, jedna z najbardziej hybrydycznych, wieloznacznych przestrzeni, przenikana jest nieustannie przez różnego rodzaju praktyki, kreatywne działania, wielowymiarową aktywność, twórczość artystyczną, w tym również praktyki dizajnerskie. Dizajn to pojęcie niezwykle szerokie, obejmujące dziś swym zasięgiem właściwie każdego rodzaju działanie, prowadzące w efekcie do realizacji projektu, zwieńczenia. To co istotne, zawiera ono w sobie połączenie nauki i sztuki, zatem działania dizajnerskie nie tylko mają na celu rozwiązanie określonego problemu, ale też wzmocnienie doświadczeń człowieka, w tym estetycznych. Działalność zatem w obrębie dizajnu będzie realizacją celów, wywodzących się z połączenia obu tych dziedzin; nauka służy badaniu i analizie stosunków międzyludzkich, sztuka - koordynacji ludzkich działań tak by doprowadzić do ich syntezy kulturowej<sup>[1]</sup>.

Dizajn jako dyscyplina wyodrębnia się wraz z rozwojem przemysłu i rozwojem kultury masowej, bowiem w założeniu ma on dotrzeć do jak najszerszej rzeszy odbiorców, są to projekty (ich realizacje) przeznaczone dla społeczeństwa, zaś sam projektant jest tu, jak twierdził Gropius, sługą i przywódcą. "Dizajn we wszystkich swoich przejawach jest jak DNA (...). To kod, który powinniśmy zgłębiać jeśli chcemy mieć szanse zrozumienia współczesnego świata. Dizajn jest wytworem naszego systemu gospodarczego. Nosi na sobie piętno technologii, z którą musimy sobie radzić. To rodzaj języka i odzwierciedlenie emocjonalnych i kulturowych wartości. Tym, co sprawia, że opisywany w ten sposób dizajn staje się zajmujący jest przekonanie, że w przedmiotach ważne są nie tylko zgoła oczywiste kwestie ich funkcji i przeznaczenia. Można równie wiele zyskać analizując zarówno znaczenia nadawane przedmiotom jak i ich wygląd i zasadę działania"<sup>[2]</sup>. Dizajn jako działalność praktyczna i użytkowa ma istotny wpływ na życie człowieka, właściwie we wszystkich aspektach. To, co ważne dla praktyk wynikających z pojęcia dizajnu to połączenie działań artystycznych, innowacji technologicznych, estetyzacji przestrzeni miejskiej i społecznego zaangażowania w jedno. Wszystkie te elementy są istotne, ale nacisk może być

położony na dowolny aspekt. Stąd też praktyki te w przestrzeni miejskiej mogą mieć wydźwięk bardziej komercyjny, estetyczny, lub artystyczny, albo też społeczny. Często podejmowane próby zdefiniowania dizajnu ukazują z jednej strony brak jednoznacznych, określonych, jasnych wytycznych, z drugiej zaś wagę czynnika światopoglądowego dla jego zrozumienia. I tak np. drogę zapoczątkowaną poniekąd przez Bauhaus, niesienia "kaganka oświaty", działania u podstaw kształtowania się potrzeb i świadomości społecznej, kontynuuje w swoich rozważaniach dizajner i teoretyk dizajnu w jednym - Victor Papanek. Podstawowa rola dizajnu, sądzi Papanek, polega na kształtowaniu i otoczenia człowieka i narzędzi, a tym samym - samego człowieka: "Projektowanie to najpotężniejsze znane dotąd narzędzie kształtowania przez człowieka własnych wytworów i środowiska, a co za tym idzie samego siebie"<sup>[3]</sup>. Rozwój techniki, nauki, produkcji przemysłowej powoduje, że zmiany są gwałtowniejsze i jakościowe. Dizajner pełni rolę systematyzującą, jest niejako tłumaczem innych dyscyplin. Tytuł jego książki *Dizajn dla realnego świata*, sugeruje, że potrzeby podstawowe każdego człowieka są na pierwszym miejscu, są realne, natomiast potrzeby estetyczne, forma, to sprawa drugorzędna. Papanek wydaje się nie uznawać autentyzmu potrzeb estetycznych, uważa, że treść w dizajnie jest ważniejsza od formy, która powinna podporządkować się funkcji. Dizajner bowiem nie jest artystą, który może skupić się na własnej ekspresji, wyrażaniu siebie, musi on myśleć o funkcjonalności danego produktu, ułatwianiu życia, ulepszaniu życia, praktycznym jego wyrazie. Dizajner ma służyć, a najlepiej gdy służy najbardziej potrzebującym, by zgodnie z założeniami dizajnu, wyrównywać szanse ludzi na normalne życie. Papanek jest przeciwnikiem dysproporcji, jaka panuje między krajami bogatymi i biednymi, dlatego też w zasypywaniu tej przepaści widzi rolę dizajnera. Zaangażowanie społeczne, właściwie niezbędne dla praktyk dizajnerskich, nie przekreśla zapędów estetyzacyjnych, które jednakże powinny być raczej tłem dla tego rodzaju działań. Z drugiej strony, nie można odmawiać estetyzacji znaczenia, stylizacja bowiem, harmonia i proporcja pozostają istotnymi dla przestrzeni miasta czynnikami, jak i dla doświadczeń zamieszkującego je człowieka.

Praktyki dizajnerskie w swym zwięźczeniu - przedmiocie, obiekcie, sytuacji, miejscu odwołują się głównie do aspektu zmysłowego, najczęściej wizualnego, i podlegają zmianom, zgodnie z rytmem przemian kulturowych. Aby zrozumieć czym współcześnie są owe praktyki, co znaczą i dlaczego posiadają coraz większą siłę oddziaływania i kreowania miejsca, można odwołać się do Michela Foucaulta, który stara się ukazać relację między doświadczeniem historii (dizajnerską praktyką temporalną, charakterystyczną dla modernizmu) i współczesnymi praktykami przestrzennymi. Pojawiające się, w tym

kontekście, pojęcie heterotopii, ukazuje przesunięcie ku doświadczeniu przestrzeni. "Żyjemy w czasach symultaniczności - pisze Foucault - epoce przemieszczenia i zestawienia, epoce bliskości i oddalenia, przybliżenia i rozproszenia. Uważam, że znajdujemy się w momencie, w którym doświadczamy świata w mniejszym stopniu jako życiowego rozwoju w czasie, a w większym jako sieci łączącej punkty i przecinającej swoje własne pasma"<sup>[4]</sup>. Istotna dla tak rozumianej przestrzeni jest nadana jej przez Foucaulta struktura sieci stworzonej z miejsc-punktów (np. szpitala, teatru, kościoła, więzienia, szkoły i innych obiektów) oraz relacji, ale w głównej mierze punktów heterogennych powstałych z przemieszania rozmaitych przestrzeni. Przestrzeń heterotopii to wszystkie możliwe przestrzenie, miejsca i przeciw-miejsca<sup>[5]</sup>, miejsca fizyczne i reprezentowane, realne i kreowane przez potrzeby psychiczne człowieka - miejsca niejako "wymyślone" bo przeżywane. To środowisko (dla) praktyk społecznych, ale i działań designerskich, jako przestrzeń kontekstu, kulturowych powiązań między sferą fizyczną i mentalną, twardą - technologiczną i miękką - emocjonalną; przestrzeń, będąca nośnikiem znaczeń i poprzez znaczenia realizująca się. Zadaniem дизайнера bowiem jest określenie potrzeb i pragnień człowieka i dopasowanie do nich przedmiotów, obiektów czy sytuacji.

Miasto jest swoistą heterotopią, w której także za sprawą działalności designerskiej przenika się to, co praktyczne z tym, co estetyczne, nauka i sztuka, informacja i interpretacja. Mimo różnic w pojmowaniu miejsca, miasta, przestrzeni jakie występują w praktykach modernistycznych i współczesnych, aktywność designerska już od początku XX wieku ugruntowuje swoje znaczenie w przestrzeni miejskiej, choć dopiero współcześnie czynnik emocjonalny staje się tak bardzo istotny. Rozwijające się dynamicznie u progu XX wieku miasta znacząco wpłynęły na sferę dizajnu we współczesnym jego rozumieniu. Miasto w XX wieku zaczyna łączyć w sobie idee demokracji, wolności, standaryzacji. Trzy razy M: miasto-masa-maszyna, założenia futurystów, świetnie ujmują wartości związane z rozwojem społecznym, nowym spojrzeniem na przekształcenia techniczne i komunikacyjne. Już nie sztuka ze swoimi elitarnymi wartościami estetycznymi, ale egalitarny, społecznie zaangażowany dizajn zaczyna pełnić podstawowe funkcje dla budujących się miast. Oczywiście, działania designerskie nie zaistniały "same z siebie", ale zostały wymuszone przez prężnie rozwijające się miasta i były próbą "estetycznego" sprostania nowej, skomplikowanej rzeczywistości. Jak pisze Tadeusz Peiper "wytwarzał się stan waśni wewnętrznej między upodobaniami człowieka, które bardzo wolno ulegają ewolucji, a miastem, które zmieniało się bez przerwy"<sup>[6]</sup>. Nadaniem mu odpowiedniej struktury, która byłaby optymalna dla współczesnego człowieka, "estetyzowaniem" miasta zajęli się zatem ci,

którzy mieli ku temu predyspozycję - artyści, a przede wszystkim architekci i to oni nadali bieg projektowaniu XX wieku, spajając czynniki: ekonomiczny, estetyczny, etyczny, technologiczny. Rozwijające się miasta dążyły do spełniania warunków nowoczesności, gruntownej jakościowej przemiany ludzkiej egzystencji. W efekcie czego dizajnerzy podjęli się zadania estetyzacji w każdym aspekcie funkcjonowania człowieka. To doprowadziło do powstania idei projektowania totalnego, począwszy od łyżeczki po urbanistyczne założenia. Dizajn zatem, w pewnym sensie, już u podstaw jest miejski (choć współcześnie nie ma obszarów, których by nie próbowano objąć jego pojęciem) i dotyczy w dużej mierze projektowania szeroko rozumianej przestrzeni miejskiej oraz jednoczenia wszystkich składających się na nią elementów. Każdy aspekt dizajnu jest poniekąd zarazem aspektem komunikacji wizualnej miasta.

Dizajn jako pewna określona, samodzielna praktyka wyrasta głównie z architektury modernistycznej, a same idee modernizmu odbiły na nim na tyle głębokie piętno, że nie sposób nie uwzględnić ich w rozważaniach nad praktykami designerskimi w mieście. Do dnia dzisiejszego, mimo wszechobecnych zmian kulturowego kontekstu i założeń artystycznych, wizje modernistyczne są wciąż mocno ugruntowane w tychże praktykach. Tyle, że nowe media, związana z nimi grafika, architektura, wzornictwo wskazują na współczesny kontekst i nieco odmienną wizję rzeczywistości, dążenie jednak do uniwersalizmu (choćaby technologicznego, materiałowego), i narzucania wzorca estetycznego jest przejawem wciąż żywej w dizajnie myśli modernistycznej jako projektowania totalnego. We współczesnym zglobalizowanym świecie holistyczne idee dizajnu, jako zjawiska *stricte* nowoczesnego (modnego) i estetycznego, pozostały żywe, ponieważ nie można ich zastąpić jakimiś opozycyjnymi wizjami. Podstawy ideologiczne na pewnym poziomie pozostają zatem niejako niezmiennie od początku XX wieku po dziś dzień, choć istotnie zmienia się znaczenie miasta, miejsca i przestrzeni. Dizajn wzmacnia estetyzację i procesy globalizacji. Widoczne jest to znów już w projektowaniu modernistycznym z jego stylem międzynarodowych w architekturze i wzornictwie. Ale współcześnie globalizacja wyznacza raczej dominację ujednoliconej kultury popularnej z jej internacjonalnymi idolami i wzorcami naśladowania w modzie, reklamie, konsumpcji materialnej i rozrywce. Efektem staje się powszechność estetyzacji życia - proces wymuszony przez hedonistyczny styl życia miejskiego, potrzebę otaczania się ładnymi przedmiotami, presję narzuconych przez rynek i modę zachowań i działań<sup>[7]</sup>. Stylizacja jednak to tylko jeden z elementów dizajnu, być może nawet konieczny, aczkolwiek niewystarczający.

Tworzenie lepszego, demokratycznego świata towarzyszyło projektantom od początku XX wieku. Artyści, architekci, inżynierowie (jako projektanci) stali na czele przemian, które zachodziły, wdrażając swoje pomysły w tkankę społeczną i miejską. Le Corbusier marzył o nowej rzeczywistości, skrojonej na miarę Nowego Mitycznego Człowieka. Stworzenie tej rzeczywistości wymagało projektu totalnego, projektu miasta w każdym szczególe, by zrealizowane zostały idee funkcjonalne i estetyczne. Standaryzacja i typowość (służące wspólnocie) stanowiły główne wartości modernistycznego dizajnu, w których aspekt antropologiczny miał być podporządkowany technologicznemu, forma miała podążać za funkcją. Nie można jednak powiedzieć, że forma nie była istotna. Sam Le Corbusier żądał od architektury i wypływających z niej praktyk dizajnerskich czegoś ponadto, choć to "coś więcej" było arbitralnym głosem modernistycznego (apodyktycznego) projektanta, który miał za zadanie dostarczenie ludziom pewnego naddatku, charakterystycznego dla sztuki - dostarczanie znaczeń, wzruszeń, emocji i refleksji (na tym poziomie dizajn łączy się ze sztuką). Wszystko to jednak miało być tworzone dla "uniwersalnego" człowieka, o podobnych potrzebach i preferencjach, zamieszkującego nowoczesne miasto.

Dizajn w XX wieku powstał z ducha użyteczności, z wytwarzania przedmiotów potrzebnych człowiekowi i funkcjonalnych. Artyści awangardowi marzyli o tworzeniu sztuki dla wszystkich, społecznej, miejskiej, zaangażowanej w życie, powszechnie dostępnej w produkcji masowej. "Idealem było, aby każdy produkowany przedmiot był zaprojektowany i estetycznie zadowolający, dlatego artyści wkraczali w projektowanie mody i masowo produkowanej odzieży, w projektowanie mebli oraz urządzenie wnętrz i próbowali nadać formę przedmiotom użytkowym, od suszarki do włosów zaczynając, a na najwyższym designerskim poziomie - kończąc"<sup>[8]</sup>. Ówczesne działania dizajnerskie, zgodnie z założeniami Awangardy, miały zmieniać ludzi i ich postrzeganie świata, ulepszać życie, czynić je wygodniejszym, przyjemniejszym, estetyczniejszym. Wiedza technologiczna, inżynieria, jak sądził Le Corbusier, stwarza tylko nagie fakty, dizajn natomiast zakotwicza nagi fakt w kontekście, uduchowia go, nadaje znaczenie, uczłowiecza. Estetyka modernistyczna i jej wartości stały się tym kontekstem. Życie człowieka wśród coraz bardziej zaawansowanych technologicznych narzędzi, spowodowało powstanie potrzeby nadania tej surowej technologii humanistycznego charakteru, w celu uczynienia jej bardziej przyswajalną przez człowieka. To również dało impuls do powstania dizajnu (przemysłowego), projektowania rzeczywistości ludzkiej i miejskiej zarazem.

Nasze życie, na wielu poziomach, zapośredniczone jest przez dizajn i jego praktyki, również dlatego, że jest on soczewką kultury - oddaje ducha czasu, ale też podporządkowuje

mu się. Dziś mamy pełną świadomość, że nasze domy (miasta) nie są tylko maszynami do mieszkania, jak chciał Le Corbusier. Na początku XX wieku życie w mieście pojmowane było jednak nieco inaczej, a praktyki dizajnerskie miały umożliwiać wyrażanie myśli i nastrojów tamtych czasów. Idee modernistyczne miały wydźwięk egalitarny, projektowanie jako praktyka dizajnerska miało być niczym nauka, trudna, aczkolwiek jasna, ścisła i precyzyjna; na wskroś racjonalna, tworzona dla nowego racjonalnego człowieka. "Naszym celem było tworzenie najwyższych standardów, a nie tworzenie ulotnych nowinek"<sup>[9]</sup>, pisał Gropius. Dążenie do doskonałości i związanego z nią standardu, dało początek estetyzacji przestrzeni miejskiej, do którego dążono w ściśle określony sposób. Przy czym już wtedy istotne znaczenie posiadał kontekst praktyk dizajnerskich, wykorzystanie otaczających uwarunkowań technicznych, społecznych, ekonomicznych i środowiskowych dla tworzenia autentycznych form. Rozwijająca się demokratyzacja bowiem pozwalała na tworzenie różnorodności, zawsze jednak opartej na ogólnym standardzie. Sam Le Corbusier sądził, że poznając i realizując standardy możemy zbliżyć się do doskonałości, tak istotnej dla wizji modernistycznej (przykładem może być: samochód, samolot, mieszkanie itd.). Standard to niezbędny racjonalny porządek w ludzkiej pracy. Nie powstaje on arbitralnie, lecz w sposób umotywowany i logiczny, oparty na wiedzy naukowej<sup>[10]</sup>. Zgodnie z ideą funkcjonalizmu - stworzyć standard znaczy: wyczerpać wszystkie praktyczne i racjonalne możliwości, stworzyć typ całkowicie odpowiadający funkcjom, maksymalnie efektywny przy użyciu minimum środków, form, itp.<sup>[11]</sup>. I tak na przykład samochód spełnia prostą funkcję (jazda) i złożone wymagania (wygoda, trwałość, wygląd). Współcześnie rywalizacja firm samochodowych prowadzi do ciągłych ulepszeń nie tylko technologicznych, ale i estetycznych, stąd wygląd samochodu staje się istotną sprawą, bowiem określa on dziś nie tylko jakość przedmiotu ale i wartości prezentowane przez użytkowników. Analogicznie nasze miasta i istotne dla nich działania dizajnerskie (i powstałe w ich wyniku obiekty, przedmioty, interakcje) są odbiciem kultury miejskiej i wartości prezentowanych przez mieszkańców. Globalizacja i rozwój kultury popularnej powoduje, że technologicznie dążymy do ujednolicania i standaryzacji, ale technologia daje też możliwość podkreślania lokalnego charakteru, z charakterystycznymi dla niego wartościami estetycznymi. Wbrew pozorom idee te nie są wytworem teraźniejszości, ale mają również swój punkt zaczepienia w modernizmie. "Nasze wysiłki koncentrowały się na znalezieniu nowego podejścia zachęcającego do kreatywnego postrzegania świata - pisał Gropius - a w ostatecznym rozrachunku prowadzącego do odmiennego pojmowania życia"<sup>[12]</sup>.

Działania designerskie nie mogą być przypadkowe, choć muszą być kreatywne, nie mogą być indywidualnym wyrazem artystycznym, lecz naukowym, opartym o wszechstronną wiedzę, precyzyjnym przedsięwzięciem. Do tego dochodzą jeszcze wartości estetyczne - ważne w życiu i dla życia człowieka. Gropius niejednokrotnie zresztą podkreślał, że są to wartości być może najważniejsze dla funkcjonowania człowieka, szczególnie w przestrzeni miejskiej. By sprostać wymaganiom miejsca, projektować odpowiedzialnie dizajner musi przyjąć odpowiednią postawę moralną, powinien służyć i przewodzić<sup>[13]</sup> zarazem, wsłuchiwać się w potrzeby nie tyle miasta, co mieszkańców, ale też prowadzić ludzi ku lepszej (jakościowo) przyszłości, wprowadzając standardy estetyczne. Oczywiście, standardy te nie są wyrazem jakiegoś "stylu", ile wyrazem "nowoczesności", odzwierciedleniem czasów, wartości, szeroko pojętego kontekstu kulturowego. Dizajn zatem jest czynnikiem mediacyjnym, między technologią a człowiekiem, surowością przedmiotu, miejsca a potrzebami ludzkimi, by je oswoić. Praktyki designerskie po dziś dzień służą integracji świata przedmiotowego z życiem człowieka. Są niejako synonimem ludzkiego otoczenia, otoczenia wytwarzanego przez człowieka i dla człowieka - środowiska artefaktualnego. W tak szerokim sensie dizajn obejmuje dziś cały obszar kultury<sup>[14]</sup>, jest dostępny na każdym poziomie życia człowieka, w ubiorze, otaczających przedmiotach, architekturze, krajobrazie itp. Victor Papanek idzie w pojmowaniu praktyk designerskich jeszcze dalej, uważając, że dizajn to matryca życia - pierwotna, podstawowa a przez to transparentna: "Każdy człowiek jest projektantem. Wszystko, co prawie cały czas robimy, ma związek z projektowaniem, ponieważ odgrywa ono zasadniczą rolę we wszystkich ludzkich działaniach. Procesem projektowym jest planowanie i kształtowanie przebiegu wykonywania dowolnej czynności z myślą o realizacji przewidywalnego celu. (...) Projektowanie to świadomy, a zarazem intuicyjny wysiłek podjęty, aby zaprowadzić pełen znaczenia porządek"<sup>[15]</sup>. Taka teza stawia współczesnego człowieka w zupełnie innym świetle, jednak nie znaczy wcale aby każdy człowiek, mieszkaniec miasta był w stanie sam określić i "stworzyć siebie w określonym otoczeniu". Dlatego też decydujemy się współcześnie na ekspertów, którzy nie wykreują rzeczywistości "za" człowieka, ale "wraz z" nim. Poza tym dizajn posiada zdolność wikłania i angażowania ludzi w otaczającą rzeczywistość, w taki sposób by nie tylko kontemplowali czy konsumowali przedmioty otaczające ich, ale żyli z tym, co materialne i niematerialne w bliskiej symbiozie.

Orędownikiem tego typu rozumienia praktyk designerskich jest Bruno Latour według którego pojęcie "dizajn" posiada poniekąd znaczenie heideggerowskie, krążące wokół takich terminów jak przywiązanie, uwikłanie, uzależnienie, czy też ostrożność, ale szczególnie -



troska<sup>[16]</sup>. Dizajn wyraża nasz osobisty stosunek do rzeczy, nasze uwikłanie w świat. Współcześnie panuje wśród badaczy dizajnu przekonanie, że projektant powinien kłaść nacisk, oprócz tego jak przedmioty są wykonane, jak wyglądają, na relacje, w jakie wchodzi z człowiekiem, na związki jakie z nim tworzą, i, co więcej - na więzi międzyludzkie, które dzięki nim mogą zostać zbudowane. Takie podejście, co prawda - niejako przy okazji, ukazuje również, że pojęcie dizajnu (wszechobecných praktyk dizajnerskich), zawiera w sobie totalizujące i kontrolujące zapędy. Stworzyć przestrzeń miejską, w której każde miejsce będzie zaprojektowane, każdy obiekt, przedmiot, sytuacja, a nawet interakcja. Taką przestrzeń, która będzie otwarta na nieustanne polepszanie standardów jakości ludzkiego życia, bo, jak się okazuje, "każdy element widzialnej rzeczywistości wydaje się dziś domagać nowego opakowania, konfiguracji, funkcji, czy też własnej identyfikacji wizualnej"<sup>[17]</sup>. To holistyczne podejście do praktyk dizajnerskich jest ideą spajającą modernizm i współczesność. Projektowanie i kształtowanie "procesów życia", było od zawsze ukrytą wytyczną i marzeniem dizajnerów, a coraz intensywniejsza ekspansja w tkankę społeczną, miejską, ukazuje powolną realizację tych założeń. Niektórzy badacze sądzą wręcz, że praktyki dizajnerskie obejmują współcześnie nie tylko pracę nad funkcjonalnym obiektem, lecz "kształtowanie wydarzeń, tworzenie pewnych stanów psychicznych lub politycznych sytuacji"<sup>[18]</sup>. Dizajnerzy projektują zarówno szczegóły życia codziennego (moda, architektura wnętrz, wzornictwo), jak i miasta (grafika, architektura, urbanistyka), łącząc w spójną całość wszystkie elementy. Holistyczne zapędy prowadzą praktyki dizajnerskie w obszary coraz bardziej wyspecjalizowane i szczegółowe, dotyczące życia człowieka: jego ciała, genów, procesów psychicznych itp., podkreślając tym samym, że wszystko jest kulturą, a ta powinna być skrzętnie zaprojektowana.

Dizajn ząębia się z życiem człowieka, przenika je, współtworzy, być może dlatego w mieście realizuje się on raczej jako miejsce praktyk dizajnerskich, w którym się coś znaczącego wydarza niż przestrzeń takich praktyk, choć w potocznym doświadczeniu "znaczenie przestrzeni nakłada się często na znaczenie miejsca, zauważa Yi-Fu Tuan. <<Przestrzeń>> jest bardziej abstrakcyjna niż <<miejsce>>. To, co na początku jest przestrzenią, staje się miejscem w miarę poznawania i nadawania wartości. (...) Dla definicji pojęcia, <<przestrzeń>> i <<miejsce>> potrzebują siebie nawzajem. Bezpieczeństwo i stabilność miejsca zwraca naszą uwagę na otwartość, wielkość i grozę przestrzeni - i na odwrót. Co więcej kojarząc przestrzeń z ruchem, odczuwamy miejsce jako pauzę: każde zatrzymanie w ruchu umożliwia przekształcenie sytuacji (położenia) w miejsce"<sup>[19]</sup>. Praktyki dizajnerskie mają za zadanie, już od początku XX wieku, zmieniać ludzkie życie i nadawać

znaczenie rzeczywistości, w której człowiek funkcjonuje, zmieniać (za Yi-Fu Tuanem) przestrzeń w miejsce. Jednakże podejmując próby wykreowania miejsca, dizajnerzy często działają w sposób apodyktyczny, nie uwzględniający współkreacji miejsca przez mieszkańców. Stąd bardzo trudno pogodzić się dizajnerom z ingerencją w ich projekty, bowiem projektowanie nie znosi luk, niedokończenia, szczególnie jeśli chodzi o przestrzeń miasta. Współcześnie, mimo teorii "współtworzenia" miasta jako miejsca wraz z jego mieszkańcami, projektanci, zgodnie z pierwotnymi założeniami dizajnu, dążą do pełnej kontroli i narzucania miastu swojej wizji. Pragną stworzenia miejsca, posiadającego "odgórnie" nadane znaczenie. Nie jest to możliwe, dizajnerzy nie są w stanie nadzorować całości. Aby rozwiązać ten paradoks, często posiłkują się pojęciem "estetyki niedokończenia", która jednakże jest o wiele trudniejsza w realizacji niż stworzenie efektu dopięcia na ostatni guzik<sup>[20]</sup>. Dizajn "miejski" i działania z nim związane obejmują aranżację i oprawę budynków, przestrzeni wewnętrznych w budynkach otwartych dla publiczności, otwartych przestrzeni publicznych miejskich, infrastrukturę i komunikację transportu. Ale na tym rola dizajnu się nie kończy, wchodzi on również do naszych mieszkań, ubrań i ciał. Nadaje przestrzeni, w której funkcjonujemy jednolitą strukturę, ramę, która porządkuje elementy w każdym obszarze.

Miasto i dizajn z nim związany, rozumiany jako celowe działania w przestrzeni miejskiej, ingerowanie w tkankę miasta, łączy architekturę, architekturę krajobrazu, urbanistykę i wzornictwo po to, by stworzyć przestrzeń miejską atrakcyjną i funkcjonalną. Praktyki dizajnerskie, jak i samo pojęcie dizajnu, są na tyle niejednoznaczne, interdyscyplinarne i płynne, że trudno wskazać ich granice. Tym bardziej, że fundamenty współczesnego dizajnu są ugruntowane w myśli modernistycznej, ta zaś wywodzi dizajn ze sztuki "sztuka znaleźć musi w końcu swój skrytalizowany wyraz w wielkim dziele totalnym, pisze Gropius. A owo wspaniałe dzieło, katedra przyszłości, będzie opromieniać swoim bogactwem światła nawet najmniejsze przedmioty codziennego użytku"<sup>[21]</sup>. We współczesnym mieście brak ostrych rozróżnień na to, co stanowi sztukę publiczną a co jest działaniem dizajnerskim. Granice te, jak się okazuje nie są potrzebne, bowiem bodźcem jest "miejsce" i miasto, które niejako wyznacza sposób działania. Joseph Kosuth mówi o pewnego rodzaju społecznym kontrakcie, między wykonawcą a odbiorcą. Mimo, iż jego wypowiedzi dotyczą sztuki, to rozciągnąć można je na wielość kulturowych wytworów, artefaktów powstających w przestrzeni miasta. Kosuth twierdzi, że najistotniejszym czynnikiem tego typu praktyk jest "dostosowanie", uwzględniające kontekst wspólnoty. Działanie takie znaczeniowo musi być dostępne niewyspecjalizowanej publiczności, powinno wzbogacać

kulturowy kontekst, dodawać coś istotnego. Największym problemem (dotyczącym wszystkich praktyk miejskich, i artystycznych i dizajnerskich) jest używanie narzędzi kultury masowej bez schlebienia masom<sup>[22]</sup>. Dzieła, artefakty, powinny być integralną częścią miejskiego doświadczenia widza/użytkownika. Dodatkowo, co szczególnie dotyczy dizajnu miejskiego, projekt nie powinien być "wizualnym, czy nawet znaczeniowym atakiem", ale posiadać cechy "dialogu" z miejscem, w którym powstał i mieszkańcami. Miejsce nie powinno być jedynie przestrzenią ekspozycji zjawiska, artefaktu, ale tworzyć wrażenie czegoś niezbędnego dla miejsca, a nawet - tworzącego to miejsce, wpisując się w jego klimat. Nie jest to wystawa czasowa. Dlatego też dizajner powinien występować w pozycji mediatora, nie tylko między techniką a człowiekiem ale również między miejscem a człowiekiem. Jak zauważa Ilja Kabakow, projekt publiczny powinien aktywizować miejsce, wydobywać z niego potencjał kulturowy. Choć brzmi to nieco enigmatycznie, dobry projekt powinien przepracowywać miejsce i nadawać mu nowy wymiar egzystencji. Istotnymi czynnikami są tu aspekty harmonijne, zarówno w odniesieniu do środowiska, jak i człowieka. Człowiek ma postrzegać siebie "wraz" z otoczeniem, a nie "w" otoczeniu. Sukcesem zatem będą te praktyki dizajnerskie, w których człowiek będzie czuł się koniecznym elementem odpowiadającego mu otoczenia. Kabakow odwołuje się nawet do "aury miejsca" poniekąd analogicznej do Benjaminowskiej aury dzieła sztuki. "Kiedy mówimy o aurze miejsca, pisze, to mówimy nie tyle o specyficznych przedmiotach, budynkach, czy historycznych zdarzeniach związanych z konkretnym miejscem, które wymagają badań historycznych. Mówimy raczej o licznych kulturowych <<warstwach>> skupionych w danych miejscu. Mówimy o odczuciu historycznej głębi, o nakładających się na siebie obrazach, które odczuwamy znajdując się w danym miejsce; mówimy o aktywizacji pamięci, która przesądza o wielowarstwowości i wielogłosowości miejsca"<sup>[23]</sup>. Miejsce zatem należy niejako odkryć, "odczytać", odczuć. I to stanowi zadanie, ale i wyzwanie dla współczesnych działań dizajnerskich i miasta, w którym dizajner będzie realizował wizję Gropiusa, na miarę współczesnego kontekstu kulturowego - będzie sługą i przywódcą.

---

[1] Zob. Gropius, *Pełnia architektury*, Kraków 2014, s. 213.

[2] D. Sudjic, *Język rzeczy*, tłum. A. Puchejd, Kraków 2013, s. 55.

[3] V. Papanek, *Design dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*, tłum. J. Holzman, Łódź 2012, s.11.

[4] M. Foucault, *O innych przestrzeniach. Heterotopie*, tłum. M. Żakowski, "Kultura Popularna" 2006, nr 6(16), s. 7.

[5] Zob. tamże, s. 9.

[6] T. Peiper, *Miasto. Masa. Maszyna*. "Kulturologia polska XX wieku", [dostęp: 20. 05.2015]. Dostępny w internecie:

<http://www.kulturologia.uw.edu.pl/page.php?page=tekst&haslo=peiper>

[7] Zob. A. Saj, *Design wobec estetyzacji rzeczywistości*, (w:) "Dyskurs. Pismo Naukowo-Artystyczne Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu" nr 2/ 2000 s. 70.

[8] A. Morawińska, *Wstęp*, (w:) *Wizje nowoczesności. Lata 50. i 60. - wzornictwo, estetyka, styl życia*, Warszawa 2012, s. 4.

[9] Gropius, *Pełnia architektury*, s. 25.

[10] Le Corbusier, *W stronę architektury*, tłum. T. Swoboda, Warszawa 2012, s. 171.

[11] Podobnie sądził Gropius, a swoje przekonania starał się wdrażać i realizować w założeniach szkoły Bauhausu. Tak jak Le Corbusier łączył jakości konstrukcyjne i funkcjonalne z estetycznymi: "Bauhaus widzi w zagadnieniu funkcji nie wyłącznie proste przystosowanie do celów użytkowych, ale zdolność tworzenia spójnego systemu elementów (przedmiotu) właściwie odniesionych jedne do drugich, logicznie uformowanych, współdziałających i uzewnętrzniionych odpowiednim kształtem... Pojęcie piękna nie zostało usunięte, ale zmienione: im bogatsze funkcjonalnie są obiekty, tym większym stopniu stanowią systemy otwarte i zmienne i tym są 'piękniejsze'".

[12] Gropius, *Pełnia...*, s. 27

[13] Gropius sądzi, że projektant musi być jednocześnie i sługą i przywódcą. Powinien pomagać ludziom, służyć radą, ale nie ulegać bezkrytycznie opinii publicznej. Problemem jest odróżnianie prawdziwych potrzeb ludzi od nawyków, które często traktowane są jako potrzeby.

[14] Guy Julier twierdzi, że współczesny świat adekwatniej określa pojęcie kultury dizajnu niż dotychczasowe - kultury wizualnej. Zob. G. Julier, *Świetlana przyszłość europejskiego designu*, tłum. J. Mrowczyk, "2+3D" 2006, nr 19, s. 66.

[15] V. Papanek, *Dizajn dla realnego świata*, tłum. J. Holzman, Łódź 2012, s. 23-24.

[16] Zob. T. Holert, *Dizajn i nerwowość*, tłum. Ł. Gałęcki, (w:) *Nerwowa drzemka. O poszerzaniu pola w projektowaniu*, Warszawa 2009, s. 18-19.

[17] S. Cichocki, *Wstęp*, (w:) tamże, s. 9.

[18] Cyt. za T. Holert, *Dizajn i nerwowość*, s. 18.

[19] Y.-F. Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, tłum. A. Morawińska, Warszawa 1987, s.16.

[20] Zob. M. Wigley, *Co się stało z projektowaniem totalnym?*, (w:) *Nerwowa drzemka...*, s. 44.

[21] Cyt. za tamże, s. 38.

[22] Zob. J. Kosuth, *Teksty publiczne*, (w:) *Miasto w sztuce - sztuka miasta*, (red.) E. Rewers, Kraków 2010, s. 355-357.

[23] I. Kabakow, *Publiczny projekt albo duch miejsca*, (w:) tamże, s. 348.