

Wzornictwo - różne koncepcje projektowania. Artykuł prof. Bogumiły Jung

Kilka dekad istnienia wzornictwa dało szereg odmiennych postaw twórczych, opartych o różnorodne koncepcje i sposoby rozumienia tego, jakie są pobudki takiej działalności, co jest jej oczekiwanym efektem, a także - kto właściwie jest podmiotem działania projektanta.

"WZORNICTWO" to polski odpowiednik nieco szerzej rozumianego pojęcia "design". Wskazuje pewien obszar działania - interdyscyplinarnej aktywności twórczej, na styku gospodarki, nauki, techniki, ekonomii, kultury, elementów składowych można zresztą wymieniać wiele. Jako dyscyplina twórcza jest stosunkowo młoda, bo jej wyodrębnienie nastąpiło dopiero w dwudziestym wieku - w ścisłym powiązaniu z ogromną dynamiką rozwoju naszej cywilizacji. Jednak tych kilka dekad istnienia wzornictwa jako konkretnego rodzaju aktywności, dało szereg odmiennych postaw twórczych, opartych o różnorodne koncepcje i sposoby rozumienia tego, jakie są pobudki takiej działalności, co jest jej oczekiwanym efektem, a także - kto właściwie jest podmiotem działania projektanta-dizajnera.

Można więc określić kilka różnych nurtów wzornictwa, które następowały po sobie i odmiennie stawiały akcenty lub dominanty. Stanowiąc kontrę - dystansowały się od siebie wzajemnie, lub też - trwając równolegle - tworzyły różne oblicza tej sfery, niejako wzajemnie się uzupełniając, wręcz dopełniając.

Jednym z najważniejszych nurtów jest rozumienie wzornictwa jako "**projektowania przedmiotów, które dobrze służą**". Początki tej postawy sięgają środowiska szkoły Bauhaus - powołanej w Niemczech, w latach trzydziestych dwudziestego wieku. Stworzono wówczas pierwszą i całkowicie oryginalną koncepcję kształcenia projektantów - w sposób zintegrowany, w oparciu o syntezę sztuki i projektowania, łączącą własną działalność artystyczną i rozwijanie wiedzy technicznej. Służyła temu zarówno praca w atelier artystycznych, jak i w warsztatach szkolnych, gdzie poprzez samodzielną realizację ćwiczeń projektowych studenci poznawali materiały, ich ograniczenia i możliwości - co wprost przekładało się potem na racjonalizowanie myślenia o formie projektowanego produktu. Kadre tej szkoły tworzyli najwybitniejsi twórcy tamtego czasu, m.in.: Walter Gropius, Wassily Kandinsky, Peter Behrens, Henry van de Velde, a wśród studentów pierwszego rocznika był Marcel Breuer.

Podwaliny, które stworzył Bauhaus, dały podstawę dla **funkcjonalizmu** - najważniejszego, najsilniejszego nurtu w projektowaniu, dominującego w połowie XX wieku. Niemalże zasługi dla rozwoju tego nurtu miała powołana w 1953 r. Szkoła w Ulm (*Hochschule für Gestaltung*, Niemcy), gdzie sformułowano nieco inaczej zasady kształcenia, niejako w opozycji do koncepcji Bauhausu: najpierw wprowadzane były przedmioty techniczne, elementy nauk ścisłych, poznawanie różnorodnych technologii - czyli zdobywanie wiedzy z szerokiego spektrum dziedzin projektowych. Dopiero później włączano przedmioty artystyczne, jako swoiste zwieńczenie edukacji. Szkoła w Ulm, działająca w latach 1953-68, to druga najbardziej znana koncepcja kształcenia. Wywarła najszerzy wpływ na europejskie i światowe wzornictwo - poprzez twórczość kadry i swoich wychowanków. Zakładali ją właśnie twórcy lub "spadkobiercy" idei Bauhausu: Max Bill, Dieter Rams, a gościnnie wykładali: Mies van der Rohe, Walter Gropius, Charles i Ray Eames, Buckminster Fuller i inni.

Funkcjonalizm był nurtem dominującym w Europie przez co najmniej następne dwie dekady, a jego głównym założeniem było przyznanie nadrzędnej roli funkcji w procesie kształtowania przedmiotu. Forma wynika z funkcji - to główne motto, któremu towarzyszył równie ważny obowiązek unikania ornamentu. Prymat funkcji, technologii i ekonomii - nie pozbawiał jednak projektantów możliwości definiowania nowego kształtu przedmiotów, wyrażanego poprzez maksymalną prostotę. Rynek i mechanizmy konkurencji powodowały, że poszukiwano projektów i rozwiązań, które prymat funkcjonalności wiązały z respektowaniem rygorów ekonomii. Projektant był w tym nurcie wyraźnie pośrednikiem pomiędzy producentem - szukającym zysku, czyli minimalizującym koszty, a konsumentem - oczekującym funkcjonalności przede wszystkim, choć też zwracającym uwagę na cenę.

Co ciekawe, w Polsce tamtego czasu funkcjonalizm też był reprezentowany - choć w nieco innej formie. Z jednej strony, wobec braku realnych mechanizmów rynkowych (lata tzw. "gospodarki planowanej"), powstawały interesujące projekty-prototypy i krótkie serie, m.in. w wyniku działalności Biura Nadzoru Estetyki Produkcji. Z drugiej strony jednak, upaństwowiony przemysł realizował raczej doktrynę "rynku producenta", a nie konsumenta, którego potrzeb i wymagań nawet nie próbowano respektować. Z kolei o istniejącej potrzebie podejmowania działań w tym zakresie świadczy wyraźnie fakt powołania już w 1950 r. Instytutu Wzornictwa Przemysłowego w Warszawie, którego celem miała być działalność badawcza i promocyjna w zakresie wzornictwa. Już na początku lat sześćdziesiątych powstało także Stowarzyszenie Projektantów Form Przemysłowych SPFP, skupiające projektantów, którzy coraz liczniej opuszczali mury uczelni artystycznych, wprowadzających kierunek wzornictwo. Pomimo istnienia "żelaznej kurtyny" środowisko to utrzymywało liczne kontakty z Zachodem, a przedstawiciele Polski wchodzili do zarządów międzynarodowych organizacji zawodowych dizajnerów. Powstawały w Polsce projekty funkcjonalne, urodziwie i ekonomicznie sensowne - niestety, pozostawiane w znakomitej większości w fazie prototypu, bądź serii próbnej, nie weryfikowane przez mechanizmy gry rynkowej (bo takiej nie było w epoce realnego socjalizmu), często nawet szerzej nie prezentowane. Z dzisiejszej perspektywy można to zjawisko określić: "**projektowanie pomimo braku rynku**" - zachowując ogromny szacunek dla osiągnięć polskich pionierów w tej dziedzinie.

Pod koniec lat siedemdziesiątych w Europie pojawiła się jednak nowa idea, zrywająca z zasadami funkcjonalizmu - dotąd niekwestionowanymi. Obrazoburcze początkowo koncepcje twórców z kręgu StudioAlchimia i Grupa Memphis dotyczyły postulatu "**projektowania emocji**", które miałyby się wiązać z przedmiotami. Poszukiwano sposobów wyrażania zmysłowości, dociekano istoty "znaczenia" przedmiotu. Obowiązkowe stało się operowanie ekspresją koloru, który niekiedy stawał się dominantą, a dekoracyjność i ornament - wcześniej odstawione do lamusa - powróciły na pierwszy plan. Projektanci upomnieli się o prawo do eksperymentu, a nawet prowokacji, do humoru, chętnie stosowano cytaty formalne. Najwybitniejsi twórcy z tego kręgu: Ettore Sottsass, Alessandro Mendini, Michele de Lucchi, Achille Castiglioni, Aldo Rossi, Michael Graves - dokonali swoistego przewartościowania postawy projektanta, który już nie tyle jest pośrednikiem pomiędzy producentem, a użytkownikiem, ile staje się kreatorem przedmiotów, ich znaczeń i wywoływanych nimi emocji. Ruch ten był swego rodzaju awangardą, która nie tworzyła głównego nurtu, ale raczej wyznaczyła, czy też wskazywała drogę rozwoju - był symbolem witalności sztuki i projektowania. To wówczas zaczęły powstawać galerie, specjalizujące się w sprzedaży krótkich serii lub obiektów unikatowych - efektów działalności projektantów wzornictwa z tego ruchu. I to wówczas powstało nieporozumienie, które pokutuje do dzisiaj: że dizajnerskie - znaczy "dziwne".

A tymczasem - niejako dla równowagi - coraz silniej zaczął się rysować inny nurt: "**projektowanie wspierające**". Wynikający z odmiennej wrażliwości, skupieni na potrzebach użytkownika z ograniczeniami, czasowo lub trwale niepełnosprawnego. Projektant stał się rzecznikiem takich osób, a jego misja się zmieniła - zamiast stać pomiędzy producentem, a konsumentem, powrócił do zajmowania się przede wszystkim potrzebami użytkownika. Stopniowo tzw. projektowanie ergonomiczne przekształciło się w koncepcję *design for all*, czyli takie podejście do kształtowania całego naszego otoczenia, aby zapobiegać wykluczeniu - respektując także potrzeby osób mniej sprawnych lub starszych.

Nie mówi się już o "projektowaniu produktu" - czyli przedmiotów. Teraz domeną projektantów jest **projektowanie otoczenia człowieka**. Widać to zwłaszcza w ruchu *sustainable design* - tłumaczonym na język polski jako "**projektowanie odpowiedzialne**", respektujące uwarunkowania ekologiczne, zasadę projektowania całego "cyklu życia" przedmiotu, w duchu naszej odpowiedzialności za stan środowiska naturalnego - wobec następnych pokoleń.

W Polsce wszystkie te rodzaje projektowania były lub są obecne oraz stosowane, choć w różnym zakresie. W ostatnim ćwierćwieczu obserwujemy dynamiczny rozwój przedsiębiorstw, wspierany często funduszami unijnymi. Nadganiamy znane, wynikające z różnych przyczyn zapóźnienia i coraz liczniejsze są znakomite przykłady naszych produktów, wygrywających w konkurencji "jakość wzornictwa". Ale "praca organiczna" i "praca u podstaw" - to niezmiennie aktualne programy, potrzebne do krzewienia wiedzy o tej dziedzinie, prezentacji dobrych praktyk i wspierania świadomości, jak dobrym narzędziem pozytywnych zmian może być wzornictwo. Potrzebne są szkolenia, jak wdrażać wzornictwo, jak organizować współpracę projektantów i przedsiębiorców - by jej wynikiem był dobry projekt, przekuty w dobry produkt, zamieniający się w zyski - dla producenta, dla konsumenta i dla całej gospodarki.

O Autorce

Bogumiła Jung - Profesor Sztuk Plastycznych, projektant wzornictwa, dziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa na Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu, kierownik Pracowni Designu Inspirującego w Katedrze Designu, prezes Stowarzyszenia Projektantów Form Przemysłowych. Prowadzi szeroką działalność popularyzatorską w zakresie uprawianej dyscypliny, autorka licznych publikacji w specjalistycznej prasie o tematyce wzornictwa. Członek jury ogólnopolskich i międzynarodowych konkursów projektowych. Stale prowadzi aktywną działalność projektową z zakresu wzornictwa i architektury wnętrz. W latach 2006-2008 członek międzynarodowego zespołu DEEDS Program – opracowującego założenia edukacji projektantów europejskich w zakresie *sustainable design* – projektowania odpowiedzialnego.

Fot. Dieter Rams, 606 - uniwersalny system półek, proj.1959 CC BY-SA 3.0/Vitsoe