



Sarah Owens Ph.D.

Edukatorka i badaczka. Zajmuje się historią, praktyką oraz mediacją społecznych i antropologicznych aspektów dizajnu. Obecnie kieruje programem magisterskim i projektami badawczymi w dziedzinie komunikacji wizualnej na Uniwersytecie Sztuki w Zurychu. Jest absolwentką Uniwersytetu w Reading, Royal College of Art w Londynie, University of Applied Sciences w Augsburgu. W 2009 roku była stypendystką w Akademii Schloss Solitude w Stuttgarcie.

6 Odprojektować projektowanie

odprojektowanie

kompetencje projektowe

wiedza projektowa

dizajn codzienny

Wraz z odkrywaniem innych możliwości designerskiego spojrzenia na świat przed zawodowymi projektantami otwierają się sposoby postrzegania, działania i myślenia zarzucone w trakcie formalnego kształcenia projektowego lub praktyki w dziedzinie dizajnu. Są to postawy, z których zrezygnowano lub których nie brano pod uwagę. „Odprojektowanie” kompetencji zawodowych może stać się narzędziem analizy i dociekań wiodących do zrozumienia innych podejść do dizajnu, a przez to lepszego zrozumienia specyfiki własnej, wyuczonej i zinternalizowanej postawy.

Wstęp

Czy można „odprojektować” projektowanie? Jeśli tak, z czym się to wiąże? Poniższy artykuł prezentuje szczególne spojrzenie na zjawisko odprojektowania, badając je w kontekście chwilowego zawieszenia kompetencji zawodowych projektanta, a nawet „oduczenia się” projektowania. Przyjęta perspektywa ma uzupełniać i pogłębić zrozumienie pojęcia odprojektowania omówionego głównie z punktu widzenia estetyki i krytyki kulturalnej. Omówione tutaj „odprojektowanie” dizajnu odnosi się do sytuacji, w której projektanci świadomie porzucają kryteria, metody i cele swojej profesji, w konsekwencji odchodząc od utartych schematów. Zaczynają się zmagać z własnym podejściem do dizajnu, próbując zapobiegać typowym dla siebie działaniom zawodowym. W wyniku tej decyzji pojawić się mogą okoliczności niepodobne do klasycznej sytuacji projektowej, do których ich założenia dotyczące definicji i wykorzystania dizajnu nie znajdują już zastosowania. Sam pomysł natychmiast wywołuje pytanie, dlaczego zawodowi projektanci mieliby do tego dążyć. Ujmując to ogólnie, dlaczego włożywszy czas i wysiłek w uzyskanie określonego poziomu kompetencji zawodowych, ktokolwiek chciałby porzucić zdobyte wiedzę i doświadczenie, skoro ułatwiają one odnalezienie się w sytuacji?

Sprzeciwiając się wewnętrznemu ekspertowi

Rozważając powyższe pytania, przyjrzymy się przykładowi z dziedziny projektowania graficznego – logotypowi opracowanemu przez Tibora Kalmana dla filmu *W szachu (Matewan)* w reżyserii Johna Saylesa (1987). Film opowiada o wydarzeniach związanych ze strajkiem górników w Wirginii Zachodniej w Stanach Zjednoczonych w 1920 roku, znanym jako „bitwa o Matewan”. Logotyp miał przypominać „amatorski” projekt, w którym litery rozmieszczono bardzo równomiernie, naśladując nieumiejętne – przez co surowe i pozornie bardziej autentyczne – zastosowanie elementów graficznych. Kalman nazywa to swoją pierwszą próbą stworzenia logo wernakularnego: „Namieszaliśmy z krojem i odstępami, żeby logo wyglądało, jakby ktoś bardzo niedoświadczony włożył w nie dużo czasu i wysiłku”¹.

Kiedy ma się już warsztat zawodowy w zakresie projektowania graficznego, niezwykle trudno jest zaprojektować coś pozornie amatorskiego, skoro wykształcenie i praktyka niezmiennie skłaniają do wykorzystania nabytych umiejętności zgodnie z regułami profesji lub danej dziedziny. W przypadku wspomnianego logotypu mogłoby to dotyczyć na przykład harmonijnego rozmieszczenia liter. Co nie znaczy, że zawodowi projektanci graficzni zawsze dążą do doskonałości – nabyty kompas estetyczny prowadzi ich jednak w określonym kierunku, wyznaczonym przez kręgi zawodowe, jak i przez nich samych. Pomaga on realizować w projektowaniu graficznym takie wartości jak równowaga, harmonia, czytelność etc. Zwrot ku wartościom profesji staje się rutyną, w związku z czym trudno jest obrać inną drogę.

Logotyp Kalmana jest wizualną manifestacją wysiłku odchodzenia od schematu i może być odczytywany na dwa sposoby: jako próba poruszenia i prowokowania skostniałych kręgów projektowych lub jako dążenie do nowej estetyki – oba te cele faktycznie przyświecały Kalmanowi². Ogólnie rzecz biorąc, logotyp stanowił komentarz profesjonalnego projektanta zajmującego wysoką pozycję w środowisku zawodowym adresowany do innych zawodowych projektantów – z tym że Kalman nie odebrał formalnego wykształcenia projektowego, był samoukiem³.

Z jednej strony rozróżnienie pomiędzy profesjonalnym a nieprofesjonalnym projektowaniem graficznym jest sprawą istotną, szczególnie w związku z postępującą od połowy lat 80. XX wieku demokratyzacją tej profesji. Kiedy profesjonalne narzędzia i wiedza stały się szeroko dostępne, zawodowi projektanci zdecydowali o wyraźnym nakreśleniu i umocnieniu granic oddzielających fachowców od „amatorów”, twierdząc, że rosnąca otwartość tej profesji doprowadziła do sytuacji, w której „każda osoba siedząca przed komputerem z programem do komponowania stron i szablonami biuletynu/czasopisma/ulotki może podawać się za projektanta graficznego”⁴. Z drugiej strony jednak rozróżnienie to straciło na wadze, ponieważ

półprofesjonalizm osiągany za pomocą szablonów i platform projektowych, jak również zawłaszczenie przez profesję codziennego dizajnu, znacznie skomplikowały (jeśli nie uniemożliwiły) określenie, gdzie dokładnie te granice miałyby przebiegać.

W odniesieniu do „odprojektowania” dizajnu logotyp z *W szachu* pokazuje, że świadome odrzucanie kompetencji zawodowych, nabytych w drodze formalnego wykształcenia lub (jak w przypadku Kalmana) praktyki zawodowej, prowadzi do refleksji i pozwala na krytyczne przyjrzenie się owej edukacji, wiedzy i umiejętnościom. Jego logo nie wynika jedynie z inspiracji czynnikami wernakularnymi. Drobiazgowo opracowanie każdej litery, żeby wywołać wrażenie przypadkowego i nieudolnego rozmieszczenia, stawia pod znakiem zapytania wszystko, co projektanci postrzegają jako „poprawne” czy „harmonijne”. Można oczywiście stwierdzić, że krytyka zawarta w logotypie Kalmana po ponad 30 latach straciła na aktualności. Zasady, według których projektowanie graficzne uznaje coś za „dobre” lub „poprawne”, ulegają nieustannym zmianom. Przywykliśmy, na przykład, do odcyfrowywania obrazów w niskiej rozdzielczości, błędów i niedoskonałości. Jednak pytanie, czy warto odchodzić od utartych szlaków projektowych, pozostaje istotne.

Dla dizajnerów wszystko jest dizajnem

W drodze szkolenia lub kształcenia i nabywania doświadczenia zawodowego projektanci przyswajają nie tylko teoretyczną i praktyczną wiedzę, ale również projektowy sposób myślenia, czy też dizajnerskie spojrzenie na świat. Tym samym muszą postrzegać problemy polityczne, społeczne, gospodarcze czy ekologiczne jako problemy projektowe. Problemy, które trzeba rozwiązać; nawet te problemy, które nie wymagają albo nie mają rozwiązania, są „rozwiązywane” przez dizajn. U wielu projektantów presja „rozwiązywania problemów” i wyprodukowania w tym celu czegoś (materialnego lub niematerialnego) prowadzi do postrzegania świata jako wymagającego ulepszenia lub zmiany. Jednakże natura tych zmian zależy od stopnia, w jakim zawodowi projektanci potrafią je sobie wyobrazić oraz od indywidualnych ograniczeń uznawanymi kryteriami i celami ich profesji. Już w 1971 roku Victor Papanek stwierdził, że każdy może być postrzegany jako projektant, a „wszystko, co prawie cały czas robimy, ma związek z projektowaniem”⁵; dizajnerski sposób myślenia w subdyscyplinach projektowania lub oddanych nieprofesjonalistom (na przykład myślenie projektowe, projektowanie społecznie zaangażowane, projektowanie partycypacyjne) pozostaje myśleniem zawodowego projektanta.

Na przykład wiele projektów partycypacyjnych pomimo szczerych intencji włączenia i poważnego potraktowania głosów spoza profesji projektowej pokazuje, z jakim trudem zawodowi dizajnerzy odchodzą od swoich ideałów:

wybierają metody i oceniają efekty według kryteriów profesji, instruują amatorów za pomocą koncepcji zawodowego dizajnu lub uznają wkład nieprofesjonalnych projektantów dopóty, dopóki do złudzenia przypomina dominujący dyskurs zawodowy. Skoro profesjonalne kryteria, koncepcje i metody są na tyle autorytatywne, że przenikają nawet do sytuacji projektowania partycypacyjnego, zrozumiałe jest założenie ze strony zawodowych projektantów, że ich dizajnerskie spojrzenie oraz określony typ wiedzy i umiejętności stanowią jedyne słuszne projektowe podejście do świata.

Rozsądek bez rozsądku

Racje dziedziny projektowania mają być gwarantowane twierdzeniem samych projektantów, że ich założenia są słuszne, a przynajmniej „rozsądne”⁶. Rozróżnienie pomiędzy twierdzeniami „rozsądnymi” a „nierozsądnymi” umacnia granice oddzielające ludzi z branży od outsiderów. Pierwszej grupie przypisuje się wypowiedzi „rozsądne”, podczas gdy osoby z zewnątrz myślą i działają – zdaniem tych wtajemniczonych – w sposób „nierozsądny”. W odniesieniu do specjalistycznej wiedzy projektowej oznacza to, że koncepcje, metody i podejścia, które stały się jej częścią, postrzegane są jako sprawdzone, natomiast koncepcje i podejścia wyrażane lub obierane przez outsiderów (na przykład pospolitych projektantów) uważa się za nieracjonalne. Tym samym nieuznanych projektantów przedstawia się często jako nieudolnych i naiwnych; mówi się również, że działają na chybił trafił i nieświadomie, a efekty ich pracy wykluczane są z kanonu projektowego. Przeprowadzone przeze mnie badania wykazały jednak, że podejście nieprofesjonalistów nie jest ani bardziej arbitralne, ani mniej kontrolowane od podejścia zawodowych dizajnerów, a potoczna wiedza projektowa ma wiele wspólnego z tą profesjonalną⁷. Oczywiście, różnice istnieją. Mówi się, że ekspert lepiej wykorzystuje wiedzę teoretyczną w formie zasad i modeli, podczas gdy wiedza praktyków bywa bardzo pragmatyczna. Nie zmienia to faktu, że jedna i druga opierają się na szeregu założeń, zainteresowań, preferencji, prób, gotowych receptur i rutynowych sposobów postępowania⁸, które pomagają analizować i odpowiadać na sytuacje projektowe.

Zanurzenie się w „nierozsądnym” przynosi ciekawe rezultaty. Wynikłe sytuacje mogą przeczyć utartym wyjaśnieniom, a wytyczne ustalone przez zawodowych projektantów nie znajdują w nich zastosowania, a nawet tracą sens. Być może dlatego potoczne podejścia są tak inspirujące – ignorowanie profesjonalnych zasad i celów pozwala na wyznaczanie nowych ścieżek. Podobnie było ze sztuką fotografii, do której w latach 70. XX wieku fotografowie tacy jak William Eggleston i Stephen Shore wprowadzili „estetykę migawki”. Pozornie niedbałe potraktowanie ideałów profesji, zastosowanie negatywów kolorów i przedstawianie przedmiotów codziennego

użytku nie tylko doprowadziło do powstania nowej estetyki, ale też narzuciło dyscyplinie fotografii artystycznej obrazy w pewnym sensie niewyjaśnialne, wykraczające poza jej definicyjny zakres.

Wiedza wyłączona z dyskursu zawodowego z punktu widzenia profesji może być uważana za „nierozsądną”, można ją jednak również określić po prostu jako inną formę wiedzy projektowej. W porównaniu z wiedzą specjalistyczną wiedza potoczna w znacznie większym stopniu dopuszcza rzeczy osobliwe. Bez problemu akceptuje sprzeczności, uznaje osobiste preferencje, a wynikające z niej nastawienie otwarte jest na zachcianki i nieprawidłowości. Oznacza to, że proces projektowy zasilany wiedzą potoczną z dziedziny dizajnu może być ekstremalny: skrajnie pragmatyczny lub nader osobisty, abstrahujący od konwencji. Projektowe podejście codzienne toleruje sprzeniewierzenie się historii i może odnosić się do teorii powszechnie uznawanych za obalone. Może opierać się na fałszywych założeniach, przeczuciach i wielkich niewiadomych. Może również wyrastać z konfliktu – nie w kwestii tematu, ale uwarunkowań leżących u podłoża zadania projektowego. Co więcej, nie musi się martwić o wytworzenie produktu rynkowego, czegoś nowego czy oryginalnego, o czym będzie głośno w kręgach projektowych. Wolno mu unikać analizy i pozostać nierozpoznawalnym. Niemniej jednak ma zdolność generowania artefaktów, sytuacji i doświadczeń.

Nieznane terytoria?

Wraz z odkrywaniem innych możliwości designerskiego spojrzenia na świat przed zawodowymi projektantami otwierają się sposoby postrzegania, działania i myślenia zarzucone w trakcie formalnego kształcenia projektowego lub praktyki w dziedzinie dizajnu. Są to postawy, z których zrezygnowano lub których nie brano pod uwagę. W tym kontekście „odprojektowanie” kompetencji zawodowych może stać się narzędziem analizy i dociekań wiodących do zrozumienia innych podejść do dizajnu, a przez to lepszego pojęcia specyfiki własnej, wyuczonej i zinternalizowanej postawy. Może nawet prowadzić do pełnego zapomnienia, zrzeczenia się wiedzy zawodowej, a w rezultacie do trwałego zwrotu w koncepcji, a nie tylko tymczasowego zawieszenia standardów profesji. Zwrot ten natomiast zmusi projektantów do znalezienia sobie nowego miejsca, pozostawania równocześnie wewnątrz i na zewnątrz zawodowego dizajnu.

Czy jednak projektanci potrafią odwrócić się od dziedziny, z którą związani są przez przynależność i praktykę zawodową? Czy łatwo jest przestać postrzegać świat „dizajnerskim okiem”, ukształtowanym wieloletnią pracą i wysiłkiem? Jak trudno odrzucić zinternalizowane zasady, zignorować dyskurs, sprzeciwić się nawykowi? Czy będą w stanie obsadzić ogród, zreperować rower, zrobić zdjęcie, napisać list w edytorze tekstu bez – świadomego lub nieświadomego – odniesienia się do kwestii kreatywności,

oryginalności czy wydajności; kwestii typowych dla zawodowego dyskursu projektowego? Badając zjawisko dizajnu codziennego zdałam sobie sprawę, że ten proces może okazać się wielkim wyzwaniem. Zawodowe koncepcje i sposoby postrzegania zawsze utrudniały traktowanie codziennego projektowania jako dziedziny samej w sobie. Dopiero pracowite odzieranie się z nawyków i osądów pozwoliło mi przeciwdziałać wyuczonym reakcjom, a później zakwestionować reguły, zasady i intencje sterujące moim oglądem i oceną sytuacji. Proces ten jest wymagający również dlatego, że wymusza na zawodowych projektantach przyjrzenie się przede wszystkim sobie samym. Wykształcenie i doświadczenie kształtują ich relacje ze światem oraz sposób, w jaki starają się wywierać na niego wpływ – projektantom niełatwo odrzucić raz przyjętą postawę, która wyznacza przyszłe formy interakcji.

Odprojektowywanie kompetencji projektowych

Wiele opisów i analiz umiejętności projektowych oferuje sposoby ich nabycia⁹, ale nie ich utraty, nie mówiąc o celowym pozbyciu się – powodem może być niepostrzeżenie takiej sytuacji jako korzystnej. Zgromadzona wiedza (a dokładniej wiedza specjalistyczna) zmienia nowicjusza w eksperta. Osiągnięcie tego poziomu: morza doświadczenia, znajomości wcześniejszych rozwiązań i wiedzy, pozwala dizajnerom na umiejętne podejście do sytuacji projektowych. Równie ważna jest reorganizacja już posiadanej wiedzy, przejawiająca się w stopniu wyrafinowania koncepcji lub biegłości w łączeniu różnych elementów praktyki i teorii. W tym ujęciu, w wyniku oduczania się kompetencji projektowych, wiedza zawodowa nie ulega uszczupleniu. Raczej projektanci zanurzają się w procesie, który restrukturyzuje wiedzę projektową i skutkuje fundamentalną zmianą perspektywy.

Co więcej, zagłębianie się w inne postawy projektowe wymaga od dizajnerów otwartości na zmianę własnego podejścia pod ich wpływem, tak jak antropolodzy akceptują zmiany zachodzące w nich samych w wyniku kontaktu z innymi ludźmi. Projektanci oduczający się kompetencji zawodowych nie wkraczają na nieznane terytoria, tylko sprawiają, że na swoje zwykłe terytoria patrzą świeżym okiem. Zamiast stylizować pracę projektową na „niezaprojektowaną”, idą o krok dalej, ponieważ oduczenie się dizajnerskiego podejścia wymaga głębszego zastanowienia. Dlaczego myślą o dizajnie w określony sposób? Do jakiego stopnia bycie zawodowymi projektantami stanowi część ich samych? Kiedy bycie „nierozsądnym” okazuje się lepszym rozwiązaniem? Pozostając bez wpływu na stabilność fundamentalnych pojęć dotyczących istoty dizajnu (przez co nie stanowią zagrożenia dla zawodowego projektowania), oduczanie zawodowej wiedzy i umiejętności projektowych ukazuje, jak profesja postrzega samą siebie, jak wyznacza swoje aktualne kryteria, reguły i założenia, które ważą na szkoleniu, doświadczeniu i sposobach myślenia o dizajnie. Traktowane w kategoriach

procesów uczenia się, mogą umożliwić reorganizację i odnowienie spojrzenia projektowego, a nawet poszerzenie samego pojęcia dizajnu.

—
Tłumaczenie z [oryginału angielskiego](#) Alicja Gorgoń.

Przypisy

1. L. Farrelly, *Tibor Kalman: Design and Undesign*, Thames and Hudson, London 1998, s. 12.
2. Zob. P. Hall, M. Bierut, *Tibor Kalman: Perverse Optimist*, Booth Clibborn Editions, London 1998, s. 396–397; R. Poynor, *No More Rules: Graphic Design and Postmodernism*, Laurence King, London 2013, s. 81.
3. Zob. *Reputations: Tibor Kalman: Moira Cullen Interviews Tibor Kalman*, „Eye” Spring 1996, www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-tibor-kalman
4. S. Heller, T. Fernandes, *So You Want to Become a Graphic Designer?*, w: tychże, *Becoming a Graphic Designer: A Guide to Careers in Design*, John Wiley & Sons, New York 1999, s. 9.
5. V. Papanek, *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*, przeł. J. Holzman, Recto Verso, Łódź 2012, s. 23.
6. Zob. M. Foucault, *The Order of Discourse*, trans. I. McLeod, w: *Untying the Text: A Post-Structuralist Reader*, ed. R. Young, Routledge & Kegan Paul, Boston – London 1981, s. 53.
7. Zob. S. Owens, *Design Is Ordinary*, praca doktorska, University of Reading, 2012.
8. Zob. A. Schütz, *On Phenomenology and Social Relations*, University of Chicago Press, Chicago – London 1970.
9. Zob. H.L. Dreyfus, S.E. Dreyfus, *Expertise in Real World Contexts*, „Organization Studies” 2005, 26, no. 5, s. 779–792; K. Dorst, *Design Research: A Revolution-waiting-to-happen*, „Design Studies” 2008, 29, s. 4–11.

Bibliografia

1. *Reputations: Tibor Kalman: Moira Cullen Interviews Tibor Kalman*, Spring 1996, „Eye”, www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-tibor-kalman
2. H.L. Dreyfus, S.E. Dreyfus, *Expertise in Real World Contexts*, „Organization Studies” 2005, 26, no. 5, s. 779–792.
3. K. Dorst, *Design Research: A Revolution-waiting-to-happen*, „Design Studies” 2008, 29, s. 4–11.
4. L. Farrelly, *Tibor Kalman: Design and Undesign*, Thames and Hudson, London 1998.

5. M. Foucault, *The Order of Discourse*, trans. I. McLeod, w: *Untying the Text: A Post-Structuralist Reader*, ed. R. Young, Routledge & Kegan Paul, Boston – London 1981, s. 48–78.
6. P. Hall, M. Bierut, *Tibor Kalman: Perverse Optimist*, Booth Clibborn Editions, London 1998.
7. S. Heller, T. Fernandes, *So You Want to Become a Graphic Designer?*, w: *tychże, Becoming a Graphic Designer: A Guide to Careers in Design*, John Wiley & Sons, New York 1999, s. 4–13.
8. S. Owens, *Design Is Ordinary*, praca doktorska, University of Reading, 2012.
9. V. Papanek, *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*, przeł. J. Holzman, Recto Verso, Łódź 2012.
10. R. Poynor, *No More Rules: Graphic Design and Postmodernism*, Laurence King, London 2013.
11. A. Schütz, *On Phenomenology and Social Relations*, University of Chicago Press, Chicago – London 1970.

Abstrakt

Poniższy artykuł rozważa pojęcie odprojektowania poprzez badanie możliwości zawieszenia lub zapomnienia nabytej wiedzy projektowej, na przykład w wyniku zarzucenia przez projektantów zawodowych kryteriów, metod i celów w poszukiwaniu alternatywnych rozwiązań. Podejście to może skutkować stworzeniem nowej estetyki lub stanowić podstawę dla analizy krytycznej, jak również umożliwić nowe spojrzenie na dizajn. Omówiono tutaj konsekwencje „odprojektowania” oraz potencjał leżący w zrzeczeniu się kompetencji zawodowych w tej dziedzinie.

Artykuł dostępny online:

<https://formy.xyz/artikul/odprojektowac-projektowanie/>

dostęp: 10.04.2026

6 Undoing design

Abstract EN

This paper considers the notion of undesign by exploring the possibility of suspending or unlearning one's design knowledge. This may, for instance, be the case when a designer decides to abandon professional criteria, methods or goals in order to pursue alternate paths. This approach may result in new aesthetics or form the basis of critique, but it may also lead to a new perspective on design. This paper discusses the consequences of "undoing" design, and the inherent potential of relinquishing domain expertise.

Keywords: undesign, design expertise, design knowledge, everyday design