fot. Simon Mader

prof. Michael Renner

Profesor komunikacji wizualnej i kierownik Instytutu Komunikacji Wizualnej (Visual Communication Institute, The Basel School of Design HGK FHNW). Obecnie pełni obowiązki dziekana HGK FHNW. Dla Rennera sam proces projektowy jest zarówno centralnym tematem badań, jak i metodologią dającą wgląd w sposób tworzenia znaczeń za pomocą obrazów. Wykłada i prowadzi warsztaty w Europie i poza nią, dużo publikuje, zasiada w międzynarodowych jury i komitetach doradczych; członek AGI.

6 Społeczne oddziaływanie dizajnu – wnioski dla nauczania komunikacji wizualnej

społeczne oddziaływanie designu

sytuacje problemowe [matters of concern]

komunikacja wizualna

zwrot wizualny

kompetencje wizualne

Dizajn to działalność zaangażowana w sytuacje problemowe [matters of concern] – kwestie, które wywołują społeczne obawy. Jedną z nich jest dyskryminacja społeczna. Okazuje się, że analiza studenckich projektów podejmujących ten problem może być źródłem wniosków dotyczących przyszłości nauczania komunikacji wizualnej.

Myślenie wykraczające poza wpływ gospodarczy

W neoliberalnych społeczeństwach zachodnich wpływ sztuki wciąż szacowany jest najefektywniej na bazie jej udziału w produkcie krajowym brutto. Z punktu widzenia gospodarki sztuka stała się towarem generującym znaczną wartość finansową i przyczyniającym się jak każdy inny produkt czy usługa do wzrostu PKB. Sztuka stosowana, projektowanie produktów, projektowanie wnętrz i komunikacja wizualna często postrzegane są jako element wspierający sprzedaż i popularyzację produktów i usług, przez co przyczyniający się do wzrostu PKB[1]. Osiągnięcia gospodarcze sektora kulturalnego zyskują wprawdzie uznanie, jednak dziedzina ta charakteryzuje się również dużą segmentacją, brakiem własnego lobby i, w konsekwencji, brakiem publicznej reprezentacji.

Nawet przy założeniu, że wiara w znaczenie wyników gospodarczych jest najbardziej efektywnym argumentem w dyskusji politycznej, wpływ sztuki i dizajnu na społeczeństwo XXI wieku musi być rozpatrywany w perspektywie szerszej niż jedynie gospodarcza[2].

Rozważając niektóre ze znaczących opinii ze strony nauk humanistycznych i społecznych, które odniosły się do wpływu dizajnu na społeczeństwo, można

zacząć od eseju Petera Sloterdijka *Rzecz potężna*[3]. Opisuje on nowoczesny rozwój jako spiralny ruch, w czasie którego nieustannie rośnie złożoność świata. Wskutek tego procesu następuje coraz większa specjalizacja indywidualnych kompetencji. Każda osoba rozumie zaledwie odsetek otaczającej nas obecnie rzeczywistości. W tej sytuacji dizajn ma pomagać w przezwyciężaniu naszej niekompetencji. Wprowadził on termin „szarlatan-dekorator" (Scharlatan-Ausstatter) na określenie działalności projektowej. Sloterdijk twierdzi, że dizajn przypomina rytuały odprawiane przez naszych przodków, mające wywrzeć wpływ na wydarzenia poza zasięgiem ich zrozumienia i kontroli. Kiedyś taniec deszczu miał oswajać pogodę. Dzisiaj interfejs daje nam złudzenie panowania nad złożonością technologii, której prawie wcale nie rozumiemy.

3 września 2008 roku w swoim wykładzie zatytułowanym *Ostrożny Prometeusz? Kilka kroków w stronę filozofii dizajnu* wygłoszonym na spotkaniu Networks of Design Międzynarodowego Towarzystwa Historii Dizjanu (International Design History Society Falmouth) w Kornwalii Bruno Latour nazwał Petera Sloterdijka „kluczowym filozofem dizajnu"[4]. Odniósł się też do zaproponowanego przez Sloterdijka opisu dzisiejszego świata, w którym nie ma już rzeczy naturalnych, a tym samym niezaprojektowanych. Według Sloterdijka nie ma żadnego zewnętrza. Żyjemy w świecie zachodzących na siebie powłok, prowadzących z jednej stworzonej przez człowieka otoczki do następnej. Poza takim opisem antropocenu Latour zaproponował również wyjaśnienie rozwoju dizajnu w kontekście reprezentowanej przez siebie dziedziny STS (Science and Technology Studies) – badań nad nauką i techniką. Twierdzi on, że podobnie jak w przypadku STS, gdzie na przestrzeni ostatniej dekady obiekty [objects] stały się rzeczami [things], a konkrety [matters of fact] zostały zastąpione przez sytuacje problemowe – kwestie, które wywołują nasze obawy, dizajn nie ma już na celu wytworzenia materialnego *obiektu*, ale *rzeczy* – wyniku interakcji społecznej i negocjacji pomiędzy materiałami a człowiekiem.

Tym samym dizajn wychodzi poza dyskurs czysto estetyczny. Porównując opis dizajnu Latoura z wcześniejszą propozycją Jeana-François Lyotarda[5], możemy wywnioskować, że zgodnie postrzegają oni projektowanie jako skupienie na szczególe, powiązane z umiejętnościami, sztuką i rzemiosłem. Obaj twierdzą, że społeczeństwo odgrywa kluczową rolę w pracy projektanta, różnią się jednak w określeniu, jakich kwestii dotyczy sam dizajn. Sloterdijk, a za nim Latour rozszerzają znaczenie terminu „dizajn", twierdząc, że w zasadzie wszystko dzisiaj jest zaprojektowane, podczas gdy Lyotard konkretnie określa projektanta graficznego jako artystę dążącego do wynalezienia nowych rzeczy. Jego zdaniem treści wizualne muszą wyróżniać się spośród zbiorczego archiwum obrazów, jeśli mają przyciągnąć uwagę przechodnia. Muszą być intrygujące, zaskakujące, a nawet szokować. Zdaniem Lyotarda wpływ dizajnu na społeczeństwo jest nieprzewidywalny,

podczas gdy w ujęciu Latoura dizajn – jako sytuacja problemowa – powstaje w wyniku procesu partycypacyjnego.

Wróćmy jednak do pytania, jak określić wpływ dizajnu, wychodząc poza czynnik gospodarczy. Przytoczone powyżej źródła stanowią spojrzenie spoza dziedziny projektowej. Z punktu widzenia Sloterdijka wpływ dizajnu polega na przekazaniu kontroli w ręce jednostki – osoby kompetentne lub potrafiące stwarzać takie pozory zyskują władzę i autorytet.

Według Lyotarda wpływ dizajnu można opisać jako nieustające poszukiwanie wykraczające poza pamięć zbiorową, poza to, co już widzieliśmy. W tym sensie dizajn stanowi element rozwoju estetycznego i jest blisko powiązany z kulturą wizualną. Jest on materialnym obiektem, konkretem zgodnie z definicją Latoura, w przeciwieństwie do rzeczy, której powstanie wynika z dostrzeżonego problemu. Jak należy rozumieć stwierdzenie, że dizajn powinien przejść od konkretu do sytuacji problemowej? Rozważanie czegoś jako kwestii oznacza martwienie się o coś. Jako społeczeństwo skupiamy się na określonych problemach blisko związanych z codziennością, takich jak zdrowie, sprawiedliwość, przemoc, zrównoważony rozwój, równość itd. Kwestie te zależą od systemu wartości ugruntowanego w danym społeczeństwie. Niezmiennie mierzą się z nimi nowości technologiczne, gospodarcze, polityczne i środowiskowe. Są nagłaśniane lub marginalizowane w mediach. Wiemy, że dzisiaj mogą być strategicznie rozpowszechniane z wykorzystaniem globalnych mediów społecznościowych. Dizajn transformacji [transformation design] głosi, że opisywanie i moderacja kwestii społecznych to najbardziej palące problemy dotyczące przyszłości dziedziny projektowej[6]. Można krytycznie zapytać, jak dizajn miałby uczestniczyć w wykonaniu tego zadania? Czy nie ma innych dyscyplin specjalizujących się w analizie i moderowaniu zmian społecznych: nauk społecznych, politycznych, gospodarczych lub psychologii społecznej?

Praktyka wykraczająca poza wpływ gospodarczy

Odchodząc od cytowanych powyżej poważnych stanowisk spoza dyscypliny projektowej, możemy przyjrzeć się opisom wpływu wywieranego przez dizajn z punktu widzenia konkretnych przykładów pochodzących z jego praktyki. Poniżej wykorzystano analizę projektu z obszaru komunikacji wizualnej dla omówienia efektu, jaki projektowanie wizualne może wywołać w społeczeństwie.

Posłużę się przykładem projektu Nadji Lanfranchi. W ramach pracy magisterskiej złożonej w 2017 roku w Instytucie Komunikacji Wizualnej (Visual Communication Institute, The Basel School of Design HGK FHNW) stworzyła ona trzy indywidualne portrety osób, które doświadczyły dyskryminacji wielokrotnej[7]. Intersekcjonalność lub, dokładniej, dyskryminacja wielokrotna oznacza dyskryminację osoby należącej do kilku

dyskryminowanych grup. Projekt podnosi ten temat w celu zwiększenia świadomości społecznej tego mało znanego problemu. W swojej pracy Lanfranchi wyjaśnia, czym jest dyskryminacja wielokrotna, co oznacza dla doświadczających jej osób i jak można ją przedstawić wizualnie, aby podnieść świadomość tego tematu w społeczeństwie. Blisko współpracując z trojgiem 30-latków, Elinor, Meloe i Pascalem, Lanfranchi, stworzyła trzy portrety wizualne.

Elinor, której rodzice pochodzą z Filipin, wychowała się w Stanach Zjednoczonych. Dzisiaj mieszka w Szwajcarii, w dzielnicy Zurychu charakteryzującej się intensywnym życiem nocnym i powszechnością prostytucji. Kobieta często doświadcza kategoryzacji jako prostytutka w drodze do pracy, robiąc zakupy w lokalnych sklepach lub próbując wynająć mieszkanie.

Meloe jest transpłciowym gejem o ciemnym kolorze skóry, który wychował się w Szwajcarii. Jest elokwentnym prawnikiem; lubi poetyckie slamy – pojedynki na słowa. Meloe często bywa zaskoczony komentarzami poetów-rywali na temat swojego koloru skóry czy kobiecego wyglądu.

Pascal to lewicowy gej pochodzący z byłej Jugosławii. Uczęszczał do szkoły w Szwajcarii, teraz studiuje na szwajcarskim uniwersytecie. Ma świadomość, że jego orientacja seksualna w połączeniu z pochodzeniem kulturowym i zapatrywaniami politycznymi wywołują napięcia w życiu codziennym.

W toku procesu projektowego Nadja Lanfranchi umożliwiła portretowanym podzielenie się swoim osobistym doświadczeniem, poglądami i spojrzeniem na kwestię dyskryminacji wielokrotnej. Na bazie ich opinii oraz przestudiowanego dyskursu społecznego w odniesieniu do tematu dyskryminacji wielokrotnej i intersekcjonalności stworzyła wiele wizualizacji dla każdej z trzech osób. W iteracyjnym procesie kilkakrotnie konsultowała się z Elinor, Meloe i Pascalem, aby uwzględnić ich wkład w ostatecznej wersji portretów (fot. 1).
Portret Elinor ma postać fotografii ukazującej ją w dzielnicy, w której mieszka (fot. 2). Za pomocą przycisku można aktywować lub wyłączyć punktowy reflektor UV. Ultrafiolet podkreśla kontekst życia nocnego oraz ukazuje wypowiedź Elinor w lewym górnym rogu fotografii. Osoby odwiedzające wystawę dowiadują się, że kobieta doświadczyła dyskryminacji, próbując wynająć mieszkanie. Instalacja pozwala odbiorcom dostrzec własne uprzedzenia. Portret Meloe składa się z serii czterech broszurek (fot. 3). Każda z nich, przy użyciu formy typograficznej, odnosi się do innego aspektu dyskryminacji. Decyzję o wykorzystaniu typografii autorka podjęła wspólnie z Maloe, dla którego język jest ulubioną formą ekspresji. Pascal określa sam siebie jako „lewicowca – geja – jugo” (fot. 4). Jego portret ma postać automatu do gier, ironicznie odnosząc się do politycznych, homofobicznych i rasistowskich stereotypów. Pociągnięcie za dźwignię jednorękiego bandyty

wylosuje kombinację trzech różnych dyskryminacji. Jeśli będą one zgodne z dyskryminacjami, których doświadcza Pascal, gracz wygrywa.

Fot. 1. Nadja Lanfranchi, praca magisterska 2017, Multiple Discrimination [Dyskrymiancja wielokrotna], instalacja złożona z trzech portretów osób doświadczających dyskryminacji wielokrotnej. Archiwum Visual Communication Institute, The Basel School of Design HGK FHNW

Fot. 2. Nadja Lanfranchi, praca magisterska 2017, Multiple Discrimination [Dyskryminacja wielokrotna], portrety Elinor. Archiwum Visual Communication Institute, The Basel School of Design HGK FHNW. Dostępna jest również animacja; zob. https://nadialanfranchi.ch/mehrfach-diskriminiert-elinor/

Fot. 4. Nadja Lanfranchi, praca magisterska 2017, Multiple Discrimination [Dyskryminacja wielokrotna], portrety Pascala. Archiwum Visual Communication Institute, The Basel School of Design HGK FHNW. Dostępna jest również animacja; zob. https://nadialanfranchi.ch/mehrfach-diskriminiert-pascal/

Fot. 3. Nadja Lanfranchi, praca magisterska 2017, Multiple Discrimination [Dyskryminacja wielokrotna], portrety Meloe. Archiwum Visual Communication Institute, The Basel School of Design HGK FHNW. Dostępna jest również animacja; zob. https://nadialanfranchi.ch/mehrfach-diskriminiert-meloe/

Praca Lanfranchi to tylko jeden z projektów odnoszących się do kwestii społecznych realizowanych w Instytucie Komunikacji Wizualnej. Ana Brankovic, na przykład, zaangażowała mieszkańców miejskiej dzielnicy w publikację magazynu, aby wzmocnić wymianę kulturalną poprzez tworzenie wizualnych artefaktów[8]. Kolejnym przykładem może być projekt badawczy realizowany obecnie przez Aylin Yildirim Tschoepe, Susanne Käser i Silvię Balzan przy wsparciu Swiss National Science Foundation, który zgłębia procesy tworzenia wizerunku w kontekście urbanistycznych procedur partycypacyjnych[9].

Ze względu na ograniczony zakres niniejszego opracowania, mającego na celu omówienie idei dizajnu jako sytuacji problemowej, w ujęciu zaproponowanym przez Latoura z perspektywy praktyki komunikacji wizualnej, dalsza analiza będzie prowadzona na podstawie opisanego już projektu dotyczącego dyskryminacji wielokrotnej.

Procesy partycypacyjne lub wspólne w praktyce tworzenia wizerunku

Seria portretów Nadji Lanfranchi może być porównana do portretów rysunkowych lub malowanych. Jak pisałem w kontekście portretu, wyzwanie stanowi narysowanie twarzy będącej wizerunkiem danej osoby, a nie jedynie przedstawieniem przestrzennym[10]. Rysunki, które przekonująco przedstawiają indywidualny charakter i cechy, stanowią unikatowe inwencje

wizualne uzyskane w toku procesu eksperymentalnego. Przejście od nastawienia analitycznego skupionego na ogólnej sytuacji przestrzennej do reprezentacji indywidualności wymaga przezwyciężenia truizmów głęboko zakorzenionych w Zachodnim kontekście kulturowym. Opisany projekt, na przykład, wymagał przezwyciężenia stereotypów odnoszących się do ról przypisanych płciom, dotyczących innych kultur czy prekoncepcji dobrego portretu lub dobrego dizajnu itd. Portret jako rodzaj rysunku, szczególnie w projekcie Nadji Lanfranchi, jest dla młodych projektantów i artystów zaledwie punktem wyjścia do indywidualnych poszukiwań. Trzy portrety osób dotkniętych dyskryminacją wielokrotną wymagały narysowania każdego z nich jako unikatowej inwencji wizualnej, aby przekazać indywidualny punkt widzenia. Co więcej, rysowanie portretu danej osoby może być postrzegane jako działanie, w którego trakcie projektant i jego model wspólnie angażują się w stworzenie finalnego przedstawienia. Różnicę pomiędzy tradycyjnym rysunkiem portretowym a portretami wykonanymi przez Lanfranchi stanowi ich strategiczny cel. Tradycyjny portret dąży do przedstawienia jednostki, podczas gdy trzy opisane tutaj podobizny zostały zaprojektowane z zamiarem podniesienia świadomości odnośnie do ukrytej kwestii społecznej. Kolejne porównanie z obszaru wizualizacji tożsamości może być pomocne w omawianiu procesów partycypacyjnych. Co więcej, w rynkowej dziedzinie projektowania identyfikacji wizualnej firm tworzenie wizerunku – w najszerszym znaczeniu tego pojęcia: od szkicu na tablicy w sali konferencyjnej po ostateczną broszurę opatrzoną logotypem – można określić jako podstawowy środek negocjacji wizerunku jednostek, organizacji i korporacji[11]. W procesie ustalania wizualizacji dla tożsamości nieodzowne jest zaangażowanie osób, których tożsamość ma być przedstawiana, podobnie jak w przypadku portretów w przytoczonym powyżej przykładzie. Projektanci tworzący portrety osób doświadczonych dyskryminacją wielokrotną lub identyfikację wizualną firmy przyjmują rolę ekspertów w zakresie „kompetencji wizualnych". Ich wkład można porównać do funkcji tłumacza przekładającego strategię firmy na znak wizualny, który ma być rozpoznawalny oraz reprezentować charakter i cele organizacji. Projektant jest ekspertem w tworzeniu rozpoznawalnego obrazu za pomocą iteratywnego procesu zarówno angażującego, jak i wyłączającego odbiorców. Z drugiej strony przyjmuje rolę eksperta w ewaluacji szkicu w zakresie jego percepcji, odczytania w danym kontekście kulturowym oraz stopnia, w jakim odchodzi on od oczekiwanego wizerunku.

Identyfikacja wizualna organizacji musi być tworzona, rzecz jasna, w bliskiej współpracy z jej członkami. Na podstawie wszystkich wyżej opisanych projektów możemy stwierdzić, że uczestnictwo należy rozumieć jako dialog i negocjacje pomiędzy ekspertami w dziedzinie wizualnej a grupą społeczną mającą konkretny cel komunikacyjny oraz określone kompetencje. W czasach, kiedy piśmienność nie była powszechna, charakteryzowanie i zapis interakcji społecznych wymagały udziału pisarzy; w czasach

charakteryzujących się zwrotem wizualnym [iconic turn][12], kiedy rozwój technologiczny sprzyja wzrostowi komunikacji za pomocą obrazu, komunikacja wizualna – jako dziedzina tworzenia i analizy obrazów – znalazła się w centrum procesów społecznych. Jako że w porównaniu do wysiłku wkładanego w nauczanie umiejętności czytania i pisania w kontekście ogólnego wykształcenia „kompetencje wizualne" nie są dobrem powszechnym, nasze zrozumienie tych kompetencji jest dopiero w stadium początkowym. Z tej perspektywy chciałbym zanegować interpretację „sytuacji problemowej" Latoura jako nawołania do czystego aktywizmu. Projektanci nie powinni zrezygnować z pozycji ekspertów w zakresie „kompetencji wizualnych" i stać się jedynie aktywistami. Te dwie role nie muszą się wprawdzie wykluczać, jednak przewiduję, że dla dokonania zmian społeczeństwo bardziej niż kiedykolwiek potrzebuje kompetencji w zakresie tworzenia i analizy obrazów.

Wnioski dla nauczania komunikacji wizualnej

Dokonując ewaluacji opisanego powyżej projektu w odniesieniu do jego wpływu na społeczeństwo, możemy zaliczyć go do kategorii projektów studenckich o słabym oddziaływaniu na rzeczywistość. Z drugiej strony bezpieczne środowisko uczelni pozwoliło na eksplorację i ocenę danego procesu w celu podkreślenia, że dizajn dotyczy sytuacji problemowych. Projekt ten może być postrzegany jako model roli komunikacji wizualnej w wieloaspektowym społeczeństwie. Nadja Lanfranchi doczekała się odzewu w postaci niezliczonych zaproszeń do uczestnictwa w konferencjach, wystawach i inicjatywach organizowanych przez aktywistów. Dzisiaj utrzymuje się z projektowania kampanii oraz środków komunikacyjnych dla pozarządowej organizacji TERRE DES FEMMES oraz dla Szwajcarskiej Akademii Rozwoju (Swiss Academy for Development SDA) w Bernie. Jej projekt, jak i obecna działalność jako ekspertki w dziedzinie „kompetencji wizualnych" mogą posłużyć zdefiniowaniu wpływu komunikacji wizualnej w kategoriach innych niż wkład gospodarczy. Projekt dotyczący dyskryminacji wielokrotnej podnosi świadomość i przyciąga uwagę. Prowokuje do refleksji nad umocowanymi kulturowo osądami dotyczącymi otaczającego nas świata. Leżąca u jego podstaw współpraca pozwala na nową interpretację tegoż świata. Projekt proponuje przyjęcie krytycznej postawy oraz pomaga kwestionować zastany system wartości. Zapewnia zorientowanie w temacie i wyjaśnienia go za pomocą wizualizacji. Oferuje lepszy świat poprzez naświetlenie niesprawiedliwości i nierówności. Przedstawia scenariusze przyszłości, w których nierówność została przezwyciężona. Przyczynia się do rozwoju kultury estetycznej, pokazując to, co niewidoczne, zaskakujące i intrygujące.

Ujmując wymienione oddziaływania jako ogólne cele dla nauczania komunikacji wizualnej i projektowania graficznego, można zadać pytanie, jak należy kształcić dzisiejszych studentów, aby mogli odgrywać rolę ekspertów w

zakresie „kompetencji wizualnych” w społeczeństwie jutra. Proponuję rozważenie trzech podstawowych kwestii.

(1) Konieczny jest solidny fundament w postaci podstaw projektowania jako szkoły wrażliwości i analizy wizualnej. Studenci powinni nabywać te doświadczenia na drodze eksperymentu, z naciskiem na rozwinięcie w nich świadomości stopnia, do jakiego decyzje estetyczne zależą od fizycznych ograniczeń człowieka oraz kontekstu społeczno-kulturowego, co pozwoli na uniknięcie uznania przez nich jednowymiarowego estetycznego dogmatu.

(2) Ćwiczenie zastosowania „kompetencji wizualnych” nabytych w toku wykonywania podstawowych zadań projektowych powinno odbywać w kontekście współpracy. Aspekty etyczne, zaangażowanie odbiorcy i rolę projektanta należy poddawać krytycznej analizie i refleksji. Studenci powinni sobie uświadomić, co dokładnie wnoszą poprzez swoją działalność i że wykracza ona poza zwiększenie sprzedaży produktu.

(3) Do wykorzystania „kompetencji wizualnych” w kontekście wymiany społecznej konieczna jest umiejętność pracy i komunikacji z przedstawicielami innych dziedzin. Poza zdolnością definiowania formy i zarządzania procesami projektowymi skuteczna praca w interdyscyplinarnym zespole wymaga znajomości dyskursów obowiązujących w środowisku nauk ścisłych i humanistycznych.

Edukacja uwzględniająca powyższe aspekty pozwoli przygotować studentów do uczestniczenia w rozwiązywaniu istotnych kwestii społecznych. Prawdopodobnie nie będą oni definiować lub moderować problemów na szeroką skalę, jednak umożliwi im to aktywny wkład w negocjacje społeczne.

Chciałbym również odnieść się do partycypacyjnego aspektu dizajnu wskazanego przez Latoura. Jest mało prawdopodobne, aby inwencje wizualne były tworzone przez pojedynczego autora, jak i grupę uczestników dyskutujących o rozwiązaniu wizualnym w procesie partycypacyjnym. To raczej zespołowa praca przedstawicieli różnych dziedzin daje początek nieoczekiwanym rozwiązaniom wynikającym ze wspólnego uczestnictwa w procesie projektowym.

—

tłumaczenie: Alicja Gorgoń

Przypisy

1. Zob. M. Söndermann, J. Kobuss, *Designwirtschaft Baden-Württemberg 2018. Direkte und indirekte Effekte der Designwirtschaft für die Gesamtwirtschaft*, kulturwirtschaft.de/wp-content/uploads/2019/08/Designwirtschaft-Baden-Wuerttemberg-2018.pdf; G.S. Ulrich, *Taschenstatistik Kultur in der Schweiz, Bundesamt für Kultur*, bak.admin.ch/dam/bak/de/dokumente/kulturpolitik/zahlen_und_statistiken/Taschenstatistik-Kultur-in-der-Schweiz-2019.pdf.download.pdf/BAK_Taschenstatistik%20Kultur_2019_Web-1.pdf
2. Zob. M.J. Sandel, *What Money Can't Buy: The Moral Limits of Markets*, Farrar, Straus and Giroux, New York 2012.
3. Zob. P. Sloterdijk, *Das Zeug zur Macht: Bemerkungen zum Design als Modernisierung von Kompetenz*, w: *Der ästhetische Imperativ. Schriften zur Kunst*, hrsg. P. Weibel, P. Sloterdijk, Fundus, Hamburg 2007, s. 138–61.
4. Zob. B. Latour, *A Cautious Prometheus? A Few Steps toward a Philosophy of Design*, w: F. Hackney, J. Glynne, V. Minton, *Networks of Design: Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society (UK), University College Falmouth, 3–26 September*, Universal-Publishers, Boca Raton 2008, s. 2–10.
5. Zob. J.F. Lyotard, *Paradox on the Graphic Artist*, w: tegoż, *Postmodern Fables*, tłum. G. Van Den Abbeele, University of Minnesota Press, Minneapolis 1993, s. 33–45.
6. Zob. P.F. Stephan, *Designing "Matters of Concern" (Latour); A Future Design Challenge?*, w: *Transformation Design*, ed. W. Jonas, S. Zerwas, K. von Anshelm, Birkhäuser, Basel – Boston 2015, s. 202–226.
7. Zob. nadialanfranchi.ch/mehrfach-diskriminiert/
8. Zob. diplomhgkfhnw.ch/2016/visuelle-kommunikation/ana-brankovic/
9. Zob. p3.snf.ch/Project-176459 i fhnw.ch/de/die-fhnw/hochschulen/hgk/institute/institut-visuelle-kommunikation/forschung-am-institut-visuelle-kommunikation/snf-projekt
10. Zob. M. Renner, *The Challenge of Drawing a Face*, w: *Face and Identity*, ed. G. Boehm, O. Budelacci, G. Di Monte, M. Renner, Wilhelm Fink, Paderborn 2014, s. 166–189.
11. Zob. M. Renner, *Word to Image – Image to Word: The Contribution of Visual Communication to Understanding and Dialog*, w: *Proceedings of DRS2016: Design + Research + Society – Future-Focused Thinking*, ed. P. Lloyd, E. Bohemia, vol. 3, s. 1073–1088, DOI 10.21606/drs.2016.
12. Zob. G. Boehm, *Was ist ein Bild*, Wilhelm Fink, Paderborn 1995; W.J.T. Mitchell, *Metaobrazy*, przeł. A. Rucińska-Barnaś, w: *Sztuka w sztuce*, red. D. Jałowik, M. Kozioł, M.A. Potocka, MOCAK, Kraków 2017, s. 10–68.

Bibliografia

1. G. Boehm, *Was ist ein Bild*, Wilhelm Fink, Paderborn 1995.

2. B. Latour, *A Cautious Prometheus? A Few Steps toward a Philosophy of Design*, w: F. Hackney, J. Glynne, V. Minton, *Networks of Design: Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society (UK), University College Falmouth, 3–26 September*, Universal-Publishers, Boca Raton 2008, s. 2–10.

3. J.F. Lyotard, *Paradox on the Graphic Artist*, w: tegoż, *Postmodern Fables*, tłum. G. Van Den Abbeele, University of Minnesota Press, Minneapolis 1993, s. 33–45.

4. W.J.T. Mitchell, *Metaobrazy*, przeł. A. Rucińska-Barnaś, w: *Sztuka w sztuce*, red. D. Jałowik, M. Kozioł, M.A. Potocka, MOCAK, Kraków 2017, s. 10–68.

5. M. Renner, *The Challenge of Drawing a Face*, w: *Face and Identity*, ed. G. Boehm, O. Budelacci, G. Di Monte, M. Renner, Wilhelm Fink, Paderborn 2014, s. 166–189.

6. M. Renner, *Word to Image – Image to Word: The Contribution of Visual Communication to Understanding and Dialog*, w: *Proceedings of DRS2016: Design + Research + Society – Future-Focused Thinking*, ed. P. Lloyd, E. Bohemia, vol. 3, s. 1073–1088, DOI 10.21606/drs.2016.

7. M.J. Sandel, *What Money Can't Buy: The Moral Limits of Markets*, Farrar, Straus and Giroux, New York 2012.

8. P. Sloterdijk, *Das Zeug zur Macht: Bemerkungen zum Design als Modernisierung von Kompetenz*, w: *Der ästhetische Imperativ. Schriften zur Kunst*, hrsg. P. Weibel, P. Sloterdijk, Fundus, Hamburg 2007, s. 138–61.

9. M. Söndermann, J. Kobuss, *Designwirtschaft Baden-Württemberg 2018. Direkte und indirekte Effekte der Designwirtschaft für die Gesamtwirtschaft*, kulturwirtschaft.de/wp-content/uploads/2019/08/Designwirtschaft-Baden-Wuerttemberg-2018.pdf

10. P.F. Stephan, *Designing "Matters of Concern" (Latour); A Future Design Challenge?*, w: *Transformation Design*, ed. W. Jonas, S. Zerwas, K. von Anshelm, Birkhäuser, Basel – Boston 2015, s. 202–226.

11. G.S. Ulrich, *Taschenstatistik Kultur in der Schweiz, Bundesamt für Kultur*, bak.admin.ch/dam/bak/de/dokumente/kulturpolitik/zahlen_und_statistiken/Taschenstatistik-Kultur-in-der-Schweiz-2019.pdf.download.pdf/BAK_Taschenstatistik%20Kultur_2019_Web-1.pdf

Abstrakt

The following paper provides a discussion of how the impact of design on society can be described beyond an economical contribution. The first section of the paper summarizes three prominent meta-perspectives on the design field and focuses on the claim that design should be a *matter of concern* (Latour 2008). The second section is a detailed description of a practical Master thesis project in visual communication consisting of three portraits of individuals facing multiple discrimination. The respective portraits were developed in close co-operation with the protagonists, with the goal to raise awareness for this hidden issue. In the third section, the participatory aspect of the described project on multiple discrimination is compared to the interaction between the artist and the model in the process of drawing a portrait, as well as the co-operation between the client and the designer in the development of a corporate identity. This comparison allows us to clarify the role of the visual communication designer and to infer three requests for a future-oriented education in visual communication in the final section of the contribution.

Keywords: impact, matter of concern, visual communication, iconic turn, visual literacy

Artykuł dostępny online:

https://formy.xyz/en/artykul/spoleczne-oddzialywanie-dizajnu-wnioski-dla-nauczania-komunikacji-wizualnej/

dostęp: 10.04.2026

6 Społeczne oddziaływanie dizajnu – wnioski dla nauczania komunikacji wizualnej

Abstract EN

Poniższe opracowanie rozważa możliwości opisania oddziaływania dizajnu na społeczeństwo w perspektywie innej niż ekonomiczno-gospodarcza. Pierwsza część tekstu podsumowuje trzy znaczące metaspojrzenia na dziedzinę projektową i przedstawia dizajn jako działalność zaangażowaną w sytuacje problemowe [matters of concern] – kwestie, które wywołują społeczne obawy. W drugiej części zawarto szczegółowy opis projektu magisterskiego z obszaru komunikacji wizualnej składającego się z trzech portretów osób doświadczających dyskryminacji wielokrotnej. Poszczególne portrety powstały w bliskiej współpracy z ich modelami i mają na celu podniesienie świadomości ukrytego problemu. W części trzeciej porównano aspekt partycypacyjny wspomnianego projektu na temat dyskryminacji wielokrotnej z interakcją pomiędzy artystą a modelem w procesie rysowania portretu, jak również ze współpracą pomiędzy klientem a projektantem przy tworzeniu identyfikacji wizualnej firmy. Porównanie to pozwoliło na objaśnienie roli projektanta komunikacji wizualnej i wysunięcie w ostatniej części niniejszego opracowania trzech wniosków dotyczących przyszłościowego nauczania komunikacji wizualnej.