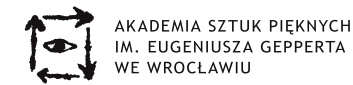


design

BAROMETR ZMIAN SPOŁECZNYCH

Publikacja przygotowana z okazji wystawy „Design – barometr zmian społecznych”
The publication accompanied the exhibition “Design – a Barometer of Social Change”

Galeria | Gallery
Sztuka Na Miejscu
15.11.2022 – 5.12.2022
Kuratorka | Curator
Beata Ludwiczak
Projektantka wystawy | Exhibition designer
Ada Brożyna
Wydawca | Publisher
Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu
The Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław
pl. Polski 3/4, 50-156 Wrocław
tel. +48 71 343 80 31, 32, 33, 34
www.asp.wroc.pl



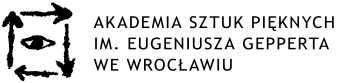
Publikacja finansowana z funduszy Akademii Sztuk Pięknych
im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu
Publication funded by The Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław

© Copyright by Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu
Wrocław 2022. Wszystkie prawa zastrzeżone / All rights reserved
Wydanie pierwsze | First edition
Wrocław 2022

Redakcja | Editing
Beata Ludwiczak
Teksty | Texts
Agata Danielak-Kujda
Beata Ludwiczak
Marta Płonka
Piotr Jędrzejewski
Dominika Sobolewska
Bartosz Jakubicki
Szymon Hanczar
W opisach projektów dyplomowych wykorzystano fragmenty prac pisemnych ich autorów / In the descriptions of diploma projects fragments of written theses of their authors were used
Korekta językowa | Proof-reading
Tekst polski / Polish text
Monika Byczek, Beata Ludwiczak
Tekst angielski / English text
Beata Ludwiczak
Tłumaczenie | Translation
Agata Marszałek (artykuły / articles)
Beata Ludwiczak (opisy kategorii zmian społecznych oraz projektów dyplomowych / descriptions of the categories of social changes and diploma projects)
Projekt graficzny, przygotowanie do druku | Graphic layout and Pre-press
Jacek Kujda
Zdjęcia | Photo credits, s./p.:
A. Gulczewska: 22, 23; A. Ejsymont: 24, 27; J. Pęczak: 4, 34, 35, 36, 37; S. Iwanowska: 38, 39;
K. Pilna: 40, 41; A. Chochotowicz: 54, 55; K. Łaski: 56, 57; D. Sobolewska: 60, 61, 62, 63;
B. Kępczyński: 72, 73, 74, 75; M. Kluba: 76, 77; F. Lenarcik: 78, 79; P. Woźny: 80, 81;
A. Kwaśniewska: 82, 83; W. Żytko: 84, 85; Z. Trawińska: 86, 87; B. Jakubicki, A. Wojtyła-Młynarczyk: 91, 93; A. Semrau-Lech: 104, 105; J. Sergiel: 116, 117; M. Dorochowicz: 118, 119;
N. Plajzer: 121, 122, 123; A. Sitek: 124, 125
Nakład | Circulation
300 egz./copies
Druk i oprawa | Print & binding
ZAPOL Sobczyk sp.k., al. Piastów 42, 71-062 Szczecin
ISBN: 978-83-67584-01-2

design

BAROMETRA ZMIAN SPOŁECZNYCH



Would it be risky to claim that being a designer is the oldest profession in the world? I believe it's not risky. After all, someone designed the first seat, the first pot, the first... everything we need. Does that, then, define us as a species? Perhaps, because we keep moving forward, pushing boundaries, designing and educating the next generations of designers. Along the way, we've repeatedly redefined design, and it seems we still haven't kept up with defining what it actually is. Recent technological advancements have made it possible for us to familiarize ourselves with newer and newer areas beyond ordinary reality. In this context, the questions that Y.N. Harari asks, whether homo sapiens is capable of understanding the world they themselves created and if there is still any clear boundary separating reality from fiction¹ are of great importance.

We are indeed trying to understand, and guide the development of young designers in such a way that their future work will be valuable in all aspects, including the social one.

The Faculty of Interior Architecture, Design and Stage Design's exhibition, titled "Design – a Barometer of Social Change", presents theses that address various aspects of socially oriented design.

At the same time that we are experiencing a remarkable technological leap, the state of the Earth is deteriorating dramatically. The continuation of the current standard of living is definitely in question. We are therefore at a turning point, and the future will call for fresh perspectives on what to do. We are uncertain right now whether we can keep living the way we are, or if we will need to consciously break with the past and invent new ways to survive. To quote Harari, who outlines a possible development in this situation: "Big Data algorithms might create digital dictatorships in which all power is concentrated in the hands of a tiny elite while most people suffer not from exploitation, but from something far worse – irrelevance"², we aim to participate in the conversation about our future without losing sight of humanistic values.

1. Y.N. Harari, *21 Lessons for the 21st Century*, Kraków 2018, p.20.

2. Ibidem, p.18.

Czy ryzykownym stwierdzeniem jest, że najstarszy zawód świata to designer? Moim zdaniem nie, bo ktoś przecież zaprojektował pierwsze siedzisko, pierwszy garnek, pierwsze... wszystko, czego potrzebujemy. Czy więc definiuje nas to jako gatunek? Być może, bo wciąż idziemy do przodu, przekraczamy granice, projektujemy i kształcimy kolejne pokolenia projektantów. Po drodze wielokrotnie redefiniowaliśmy to, czym jest design i wydaje się, że wciąż nie nadążamy z określeniem tego, czym jest. Ostatnie lata i rozwój technologii pozwalają na osvajanie coraz to nowszych obszarów wykraczających poza zwykłą rzeczywistość. W tym kontekście pytania, które zadaje Y. N. Harari: „Czy homo sapiens jest w stanie zrozumieć świat, który sam stworzył? Czy istnieje nadal jakaś wyraźna granica oddzielająca rzeczywistość od fikcji?”¹ ma duże znaczenie.

Próbujemy zrozumieć i tak ukierunkować rozwój młodych designerów, aby ich przyszła praca była wartościowa pod każdym względem, również społecznym.

1. Y.N. Harari, *21 lekcji na XXI wiek*, Kraków 2018, s.20.

prof. Agata Danielak-Kujda

„Design – barometr zmian społecznych” to tytuł wystawy Wydziału Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii, na której pokazujemy prace dyplomowe, poruszające różne aspekty projektowania ukierunkowanego na potrzeby społeczne.

Obserwujemy niezwykle skok technologiczny, a jednocześnie dramatyczną sytuację stanu Ziemi. Zachowanie jakości życia stoi pod dużym znakiem zapytania. Znaleźliśmy się więc na przystawowym zakręcie i nadchodzący czas będzie wymagał nowych wizji – co dalej. Jeszcze nie wiemy, czy możemy kontynuować to, jak żyjemy, czy będziemy musieli zdecydowanie odciąć się od przeszłości i stworzyć zupełnie nowe sposoby na przetrwanie. Cytując Harariego, który rysuje możliwy rozwój sytuacji: „Algorytmy oparte na big data mogą tworzyć cyfrowe dyktatury, w których cała władza skupia się w rękach wąskiej elity, podczas gdy większość ludzi cierpi nie z powodu wyzysku, lecz z powodu czegoś znacznie gorszego – utraty znaczenia”², chcemy wpisać się w dyskurs nad tym, jaka będzie nasza przyszłość, nie tracąc z pola widzenia wartości humanistycznych.

2. Ibidem. s.18.



DESIGN

– BAROMETR ZMIAN SPOŁECZNYCH

dr Beata Ludwiczak

Amerykańska studentka wzornictwa, Deborah Adler, zajęta się przeprojektowaniem butelki na leki na receptę w rezultacie niebezpiecznego zdarzenia w rodzinie, kiedy to jej babcia, przez pomyłkę, zażyła leki przepisane swojemu mężowi. Deborah odkryła, że nie był to jednostkowy przypadek – w Stanach Zjednoczonych około 60% pacjentów korzystających z leków na receptę popełnia pomyłki w tej rutynowej czynności.

W efekcie przeprowadzonego procesu projektowego powstała butelka opatentowana jako ClearRx, która nie tylko została wdrożona do produkcji i przez 15 lat była wykorzystywana przez sieć aptek Target, ale zdobyła kilka nagród i znajduje się w kolekcji Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku.

Butelka ClearRx została zaprojektowana tak, aby korzystanie z niej było proste, intuicyjne i umożliwiała personalizację. Skupienie się na użytkownikach, w tym przypadku w znacznej części na osobach starszych, nie całkiem sprawnych ruchowo czy niedowidzących, podpowiedziało kilka rozwiązań wyróżniających ten produkt wśród innych.

Wydłużony, zwężający się ku górze kształt butelki ułatwia jej chwytanie. Pojemnik ma duże, płaskie boki, dzięki czemu tekst na umieszczonej na nich etykiecie jest dobrze widoczny. Bardzo starannie przemyślany został czytelny i logiczny układ komunikowanych przez etykietę informacji, które można uzupełnić przez włożenie dodatkowej karty z zaleceniami do kieszeni z tyłu, mieszczącej, w razie potrzeby, niedużą lupę. Ciekawym pomysłem jest zastosowanie wymiennych kolorowych pierścieni pod nakrętką. Dzięki temu każdy członek rodziny może oznaczyć swoje buteleczki z lekami osobnym kolorem, eliminując niebezpieczeństwo

zażycia niewłaściwego leku, ale też dając słabym, szczególnie wrażliwym ludziom poczucie pewnej samodzielności.

Klienci aptek Target docenili butelki ClearRx i kiedy, po wchłonięciu firmy przez inną sieć farmaceutyczną, zostały one wycofane z użycia, dali wyraz swojemu niezadowoleniu w mailach i mediach społecznościowych. Design, który bierze pod uwagę potrzeby użytkownika i jest wrażliwy na zmiany zachodzące w społeczeństwie, słowem – design prospołeczny, ma szansę rozpoznać gnębiące ludzi problemy i w skuteczny sposób je rozwiązać.

Co to jest design prospołeczny?

Design prospołeczny, będący reakcją na skomercjalizowanie i podporządkowanie działań projektantów dążeniu do maksymalnych zysków finansowych, jest tendencją w projektowaniu, która skupia się na pracy dla dobra społeczeństw i lokalnych społeczności. Jako podstawy swoich wyborów stawia empatię, zrozumienie prawdziwych potrzeb użytkowników (także tych, którzy znajdują się poza systemem, w którym dominuje konsumpcja i zysk), dążenie do rozwoju społecznego poprzez uwzględnianie zasady sprawiedliwości społecznej, równych szans dla wszystkich czy zrównoważonej gospodarki. Poprzez rozwiązywanie codziennych, konkretnych problemów design prospołeczny przyczynia się do tworzenia świata, w którym wszystkim jest lepiej i łatwiej żyć.

Według autorów raportu pt. „Social Design Futures”, dotyczącego badania zleconego przez brytyjską Radę Badań Artystycznych i Humanistycznych w 2013 roku, „społeczny design” odnosi się do wszelkich działań opartych

na projektowaniu, skupionych na celach wspólnotowych i społecznych. Czynniki, które wpłynęły na rosnącą popularność społecznie odpowiedzialnego projektowania, to coraz większa wiedza na temat strategicznego wykorzystania metodologii projektowej *design thinking*, świadomość znaczenia innowacji społecznych i przedsiębiorczości, trudności i kryzysy gospodarcze, a także tendencje ku nowoczesnym, otwartym sposobom sprawowania władzy, albo współtrądzienia.

Projektowanie społeczne jest zbiorem pojęć i aktywności, które mogą pojawić się na poziomie lokalnym, krajowym i światowym. Dotyczy zagadnień związanych, na przykład, ze służbą zdrowia, wykluczeniem społecznym, sytuacją osób starszych czy nieheteronormatywnych. Jest praktykowany nie tylko przez profesjonalnych projektantów, studentów i pedagogów z wyższych uczelni, ale także promowany i wykorzystywany przez instytucje sektora publicznego i aktywistów sektora niepublicznego.

Autorzy „Social Design Report” rozróżniają trzy najbardziej widoczne podejścia do społecznego designu w badanych przez siebie uczelniach wyższych:

1. *Design for Social Innovation* – który obejmuje eksperckie konsultacje projektowe, pomagające zidentyfikować, wspierać i rozwijać potencjał do zmieniania praktyk społecznych. Przewiduje ścisłą współpracę z uczestnikami w celu zbadania codziennych praktyk i poglądów, i rozwija rozwiązania projektowe na drodze prototypowania, wdrożenia i ewaluacji.
2. *Socially Responsive Design* – projektanci są ekspertami w poszczególnych dziedzinach wiedzy – jak zdrowie, przestępczość czy władze lokalne – ale wnoszą do nich wiedzę, pozwalającą lepiej rozumieć, na czym polega projektowanie. Tutaj tradycyjny układ kresek litery „T” opisującej działalność projektową – czyli projektant, który do pewnego stopnia rozumie dziedziny pokrewne i posiada głęboką wiedzę na temat technicznych i procesowych elementów designu – jest odwrócony.
3. *Design Activism* – jest bardziej otwarty w swoich intencjach politycznych niż dwie poprzednie kategorie. Obejmuje tworzenie artefaktów i doświadczeń związanych z dyskusją i protestami politycznymi, ale jego efektem mogą też być projekty, które są interwencjami w życie codzienne, jednocześnie zwiększającymi świadomość dotyczącą zbiorowych wyzwań. Zwykle funkcjonuje poza strukturami komercyjnymi bądź rządowymi i stara się działać poprzez organizacje pozarządowe, spontaniczne akcje społeczne czy grupy nacisku.

Projektowanie prospołeczne w Akademii Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu

Chociaż ogólnie wszystkie działania projektowe można rozumieć jako działania społeczne, termin projektowanie prospołeczne podkreśla koncepcje i działania wykonywane w ramach partycypacyjnego podejścia do badań w celu generowania i tworzenia nowych sposobów na urzeczywistnianie zmian dla wspólnego, społecznego dobra, a nie głównie dla celów komercyjnych. Widocznym znakiem zaangażowania kadry pedagogicznej ASP we Wrocławiu w projektowanie społecznie odpowiedzialne jest funkcjonująca od 2020 roku Pracownia Projektowania Prospołecznego, którą kieruje dr Krzysztof Kubasek.

Wystawa „Design – barometr zmian społecznych” prezentuje wybrane dyplomy zarówno magisterskie, jak i licencjackie Wydziału Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii¹, które, zdaniem kuratorki i komitetu merytorycznego, najlepiej ilustrują myśl przewodnią zawartą w tytule. Przedstawione efekty przeprowadzonego procesu projektowego, w postaci banerów, modeli czy prototypów, pokazują, w jaki sposób młodzi projektanci identyfikują zmiany zachodzące w społeczeństwie, rozwijają swoją wrażliwość społeczną i uczą się poszukiwać odpowiedzi na kolejne pytania, jakie stawia przed nami życie w swojej XXI-wiecznej dynamice.

Projekty realizowane na Wydziale i prezentowane na wystawie były podejmowane w odpowiedzi na różne kategorie zmian społecznych. Różne też mogą być ich przyczyny – zmieniająca się struktura pokoleniowa, przemiany kulturowe związane z migracjami czy zmiany zachodzące w środowisku naturalnym. Istotnym bodźcem do zmian w społeczeństwie był okres pandemii, ale też polityczna i gospodarcza sytuacja w Polsce i na świecie.

Zmiana podejścia wobec osób z niepełnosprawnościami jest zagadnieniem, które zainspirowało powstanie kilku interesujących projektów. Marianna Witkowska², w swoim dyplomie magisterskim z 2021 roku, zajęła się zaprojektowaniem sztucców w duchu projektowania uniwersalnego. Celem podjętego tematu była pomoc dla osoby ze stwardnieniem rozsianym, choć wypowiedź pisemna projektantki dowodzi, że podejmując go, była świadoma zmian demograficznych

1. Wśród prac prezentowanych na wystawie nie ma reprezentacji z Katedry Scenografii, ze względu na artystyczny charakter tworzonych w niej prac.
2. M. Witkowska, *Projektowanie uniwersalne sposobem na samodzielne funkcjonowanie osób z niepełnosprawnościami*, dyplom magisterski z 2021 r., promotor: P. Jędrzejewski.

zachodzących w społeczeństwie, nadchodzącego niżu demograficznego i trudności ze znalezieniem opieki nad osobami, które nie są w stanie samodzielnie funkcjonować.

Katarzyna Pilna³ z kolei skoncentrowała się na poprawieniu i ułatwieniu jakości komunikacji z dziećmi ze spektrum autyzmu. Celem było stworzenie narzędzia do komunikacji, które dziecko zawsze mogłoby mieć przy sobie i niezależnie od sytuacji móc kontaktować się z opiekunem. Po przeprowadzeniu badań i procesu projektowego powstał projekt torby Taktila z tabliczkami mieszczącymi symbole przestrzenno-dotykowe na klapie. Torba posiada również funkcję użytkową. Tabliczki można łączyć ze sobą, tworząc książkę do nauki symboli.

Problemem autyzmu zajął się też Bruno Szenk⁴, projektując system wspierający rozwój dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu w oparciu o analizę potencjału stymulacji taktylnej w kontekście terapii zaburzeń rozwoju. Produktem finalnym jest zestaw ośmiu jednako-wych pod względem koloru i kształtu form, z których każda stanowi niepowtarzalną kombinację trzech zmiennych taktylnych (twardość, ciężar, chropowatość) w dwóch stopniach. Razem tworzą one system, którego celem jest wspomaganie terapeuty w pracy z dzieckiem zaburzonym rozwojowo.

Sara Iwanowska⁵ pracowała nad projektem bionicznej protezy ręki przy współpracy z firmą BioEngineering (celem było stworzenie produktu, który wesprze osoby po amputacji kończyny górnej w samodzielnym wykonywaniu czynności dnia codziennego), podczas gdy Marta Czepczor⁶ postanowiła pomóc rodzinom osób niestyszących i niedostyszających, zrozumieć lepiej problemy, z jakimi borykają się ich najbliżsi. Projekt aplikacji wraz z materiałami promującymi (jak kalendarze, plakaty czy naklejki) ma na celu, jak pisze autorka, popularyzację informacji na temat zasad komunikacji z osobami posiadającymi wadę słuchu.

Jolanta Pęczak⁷ stworzyła serię animacji poświęconych chorobom wynikającym z nieprawidłowego funkcjonowania układu nerwowego. Celem podjęcia tematu było kształtowanie zdolności empatii u oglądających animacje osób.

W ostatnich latach w Polsce zauważa się duże zmiany dotyczące **percepcji płci kulturowej oraz tożsamości płciowej**. Zachodzące w naturalny sposób transformacje w obyczajowości i mentalności wzbudzają lęk u wyznających bardziej tradycyjne poglądy grup społeczeństwa, a reakcje te są niejednokrotnie wykorzystywane do generowania dalszych negatywnych emocji i ideologicznych manipulacji. Studentki Wydziału AWWiS podejmują te zagadnienia zgodnie z intencjami designu prospołecznego, czyli w celu dążenia do wspólnego społecznego dobra po wnikliwym rozpoznaniu aktualnej sytuacji społecznej i zastosowaniu procesu projektowego skupionego na człowieku (*human-centered design*).

Andżelika Gulczewska⁸ zaprojektowała kampanię społeczną z wykorzystaniem historii osób nieheteronormatywnych, przybliżając ich postacie, jak również trudne sytuacje, z jakimi przyszło im się mierzyć w obecnym, często nieprzyjaznym, klimacie panującym w Polsce.

Agnieszka Ejsymont⁹ zaprojektowała książkę na temat historii i terażniejszości kobiecej kultury rowerowej. Publikacja, która jest pisemną pracą dyplomową i dziełem projektowym jednocześnie, przedstawia bardzo ważne społecznie zjawisko uniezależniania się i poczucia własnej sprawczości połowy społeczeństwa, w którym narzędziem zmiany był i jest środek transportu, tym istotniejszy w antropocenie, że nieszkodliwy dla środowiska naturalnego.

Marta Karkocha¹⁰ zajęła się zaprojektowaniem zespołowej zabawki dla dzieci od lat pięciu, realizującej zasadę równych możliwości przedstawicieli obu płci. Podczas zabawy uczestnicy uczą się, że każda osoba w zespole jest ważna i że kluczem do sukcesu jest współpraca.

3. K. Pilna, *Obiekty wspomagające funkcjonowanie dzieci z zaburzeniami w spektrum autyzmu*, dyplom magisterski z 2021 r., promotor: P. Jędrzejewski.

4. B. Szenk, *System wspierający rozwój dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu*, dyplom licencjacki z 2018 r., promotor K. Kubasek.

5. S. Iwanowska, *Koncepcja wzornicza bionicznej protezy ręki. Przy współpracy z firmą bioengineering*, dyplom licencjacki z 2022 r., promotor: P. Stocki.

6. M. Czepczor, *„Nasz nowy cichy świat” – narzędzia wspomagające osoby, których bliscy stracili słuch*, dyplom licencjacki z 2021 r., promotorka: M. Płonka.

7. J. Pęczak, *Animacja jako sposób budowania empatii*, dyplom magisterski z 2022 r., promotorka: M. Płonka.

8. A. Gulczewska, *„Opowiem ci o sobie” – Historie osób nieheteronormatywnych. Kampania społeczna z wykorzystaniem tradycyjnych i nowych mediów*, dyplom licencjacki, 2021 r., promotorka: M. Płonka.

9. A. Ejsymont, *Nieźle szprychy. O kobietach w kulturze rowerowej*, dyplom magisterski, 2021 r., promotorka: M. Płonka.

10. M. Karkocha, *Ewolucja zabawek dla dzieci w kontekście zmian obyczajowo-kulturowych*, dyplom magisterski, 2019 r., promotor: P. Jędrzejewski.

Zagadnienia ekologiczne w projektowaniu pojawiły się w kilku pracach dyplomowych, między innymi u Borysa Kępczyńskiego¹¹, w odniesieniu do zjawiska tzw. „transportu ostatniej mili”, a także u Weroniki Żytko¹², która podjęła temat z obszaru meblarstwa. Kępczyński skupił się na poszerzaniu możliwości bagażowych rowerów projektując modułowy system bagażowy „Pelican”, przeznaczony szczególnie dla kurierów rowerowych. Żytko zaprojektowała mebel tapicerowany, z wykorzystaniem naturalnych materiałów i tradycyjnych metod wytwórczych.

Mobilność społeczeństwa, szczególnie pokolenia milenialsów i kolejnych generacji, jest wyzwaniem w zakresie projektowania mebli podjętym przez Agatę Kwaśniewską¹³, z efektem w postaci zestawu użytkowego, ułatwiającego aranżację przestrzeni, czy Filipa Lenarcika¹⁴, który zaprojektował system mebli dla współczesnego pokolenia. Oba projekty są przeznaczone dla osób, które często zmieniają miejsce pobytu.

Coraz większa **cyfryzacja życia** wywiera negatywny wpływ szczególnie na osoby najmłodsze, zatem projektowanie zabawek może stanowić panaceum na przebadzowanie i przeciążenie informacyjne, może także zachęcać do kreatywnego tworzenia (Zuzanna Trawińska¹⁵). Okres pandemii to popularyzacja pracy zdalnej, co nie uszło uwadze Małgorzaty Łeń¹⁶, która zaprojektowała stół do pracy w domu dla osób kreatywnych.

Pewną reakcją na cyfryzację życia jest pragnienie **powrotu do rzemiosła**, wpisujące się w szersze zjawisko „powolnego życia” (*slow life, slow movement*) – w tym obszarze Marta Stawińska¹⁷ zaprojektowała stół wspomagający produkcję rzemieślniczą w warunkach domowych, a Karolina Duda¹⁸ – zestaw

biżuterii. Praca Dudy jest zresztą koncepcją szerszą, będącą w zasadzie planem aktywizacji osób wykluczonych we współpracy z zakładami rzemieślniczymi pod nadzorem koordynatora starającego się o wsparcie finansowe.

Wrażliwość na los zwierząt, współmieszkańców naszej planety, zaowocowała takimi projektami, jak schronienie zastępcze dla nietoperzy w mieście Anny Chochotowicz¹⁹ oraz szczurarium Karoliny Łaski²⁰.

To tylko niektóre z prezentowanych na wystawie kategorii zagadnień społecznych, będących potwierdzeniem tytułowej tezy, że design, jak wrażliwy barometr, reaguje na zmiany zachodzące w społeczeństwie i stara się odpowiedzieć na wynikające z nich potrzeby.

Współprojektowanie

Opisując projektowanie społecznie odpowiedzialne, autorzy raportu „Social Design Futures” porównują je do terminu-parasola, który obejmuje różne typy działalności projektowej skoncentrowane na kwestiach społecznych. Niejednokrotnie różnią je motywacje czy sposób podejścia do rozwiązywanych problemów. Wydaje się, że jednym z istotnych wyznaczników projektowania prospołecznego jest pierwiastek partycypacji, czyli włączenia różnego typu interesariuszy w proces podejmowania projektowych decyzji.

Wśród typów działań, które niewątpliwie przynależą do designu prospołecznego, choć różnią się stopniem włączenia końcowego użytkownika w proces projektowy, należą projektowanie partycypacyjne, inaczej mówiąc współprojektowanie (*co-design*), aktywizm projektowy (*design activism*), design krytyczny oraz projektowanie dysrupcyjne.

Projektowanie partycypacyjne jest obecnie szeroko rozpowszechnione przez metodologię *design thinking*. Ten sposób projektowania wydaje się być naturalną konsekwencją czasów, w jakich żyjemy, a w jakich pękają tradycyjne, sztywne struktury i hierarchie społeczne. Już nie tylko eksperci mogą wnieść wartość swojej wiedzy i doświadczenia do procesu projektowego, wręcz przeciwnie, użytkownicy, klienci, szeroko pojęci interesariusze zostają zaproszeni do współpracy nad wymyślaniem najlepszego rozwiązania danego problemu. Jest to podejście egalitarne,

demokratyczne, w którym ważniejsza od sztywnej, pionowej hierarchii jest sieć współpracowników.

Pojęcie „aktywizmu projektowego” opisuje stan nieustannej zawodowej czujności, czy efektem projektowania nie będą nieużyteczne produkty w nadmiernych ilościach. Aktywizm projektowy można zdefiniować jako tworzenie produktów z bezpośrednim nawiązaniem do kwestii społecznych, środowiskowych czy politycznych. Może on przybrać formę interwencji, a wtedy podejmuje wyzwania zmiany istniejących środowisk lub przeprojektowania ich.

Projektowanie dysrupcyjne z kolei odnosi się do działań, które poszukują propozycji alternatywnych do dobrze znanych i akceptowanych opinii, strategii, mentalności czy sposobów postępowania, które jak dotąd przez nikogo nie były podawane w wątpliwość. Interwencje projektowania dysrupcyjnego często dotyczą działań na niewielką skalę i skupiają się na wyodrębnionym, niedużym problemie w celu podjęcia próby znalezienia lepszego rozwiązania. Niejednokrotnie chodzi o poprawę istniejącej sytuacji, która dotyczy pewnej wybranej grupy ludzi – w tym sensie design dysrupcyjny różni się od aktywizmu projektowego, że nie prowadzi on krytyki systemu społecznego na szerszą skalę. Zaangażowanie użytkowników pojawia się na ostatnim etapie procesu projektowego, kiedy mogą oni ocenić, czy zaproponowane zmiany rzeczywiście skutecznie poprawiają ich sytuację²¹.

Celem designu krytycznego jest rozwijanie i promowanie krytycznej postawy wśród projektantów i użytkowników poprzez efekty procesu projektowego. W tym rodzaju projektowania prospołecznego charakterystyczne jest to, że projektant otrzymuje rolę eksperta, a zaangażowanie użytkowników nie jest przewidziane. W jakiś sposób design krytyczny znajduje się na marginesie designu prospołecznego, ponieważ celem działania projektowego jest krytyka różnorakich kwestii społecznych, na drodze kwestionowania i odwracania postaw konformistycznych, bierności i dominujących wartości ideologii kapitalistycznej, kierując się w stronę emancypacji społecznej. Rezultaty projektowania w duchu designu krytycznego mają wartość symboliczną, kulturową, egzystencjalną czy dyskusyjną,

a funkcjonalność polega na prowokowaniu debat i dyskusji na temat roli designu w kontekście społecznym.

Przyglądając się pracom zgłoszonym na wystawę „Design – barometr zmian społecznych” i analizując przedstawiony w rozprawach dyplomowych proces projektowania widać, że niektóre z nich można przyporządkować do kategorii aktywizmu społecznego.

Agnieszka Gulczewska stara się zmienić podejście do osób nieheteronormatywnych, Maja Rakowska – zobiektywizować sposób postrzegania aplikacji randkowych i sposobu korzystania z nich, Agnieszka Ejsymont – promować otwartość, równość i tolerancję.

Według definicji podanej w „Social Design Futures”, niektóre projekty mogą zaliczać się do przykładów designu dysrupcyjnego. Marta Karkocha, projektując swoją zabawkę dla dzieci od lat pięciu, ingeruje w mały wycinek rzeczywistości, ale ma nadzieję przyczynić się do zmian w postrzeganiu ról i potencjału chłopców i dziewczynek. Natalia Plajzer projektuje grę planszową wymagającą zaangażowania minimum dwóch osób, ale w rzeczy samej chciaaby ochronić całe pokolenie przed nadmiarem bodźców. Zgodnie z założeniem, że w projektowaniu dysrupcyjnym zaangażowanie użytkownika zaczyna się w końcowym etapie procesu projektowego, w celach ewaluacji projektu i wprowadzenia ewentualnych ulepszeń, taki właśnie jest realizowany proces projektowy w przypadku wymienionych dyplomów (jak również w przypadku wielu innych realizacji dyplomowych na Wydziale). Projektanci kontaktują się z użytkownikami na etapie prac badawczych, przeprowadzając ankiety, wywiady lub obserwacje, w miarę możliwości testują z potencjalnymi odbiorcami wykonane modele lub prototypy w fazie końcowej. Generowanie koncepcji należy w tym przypadku wyłącznie do projektanta.

Partycypacja użytkownika nie jest w ogóle przewidziana w przypadku designu krytycznego. W Katedrze Wzornictwa są podejmowane próby projektowania w duchu designu krytycznego bądź spekulacyjnego, jednak nie powstały jeszcze w tej kategorii prace dyplomowe. Jednak np. praca semestralna Katarzyny Musiańskiej pt. „Produkt polski” w przewrotny, ironiczny sposób wzięta pod lupę zwyczaj nielegalnego wyrzucania śmieci do lasu przez naszych rodaków.

Projektowanie partycypacyjne jest natomiast niezbędne w przypadku projektowania usług, dziedziny wzornictwa zajmującej się tworzeniem nowych usług i doskonaleniem już istniejących, z wykorzystaniem

11. B. Kępczyński, *Poszerzanie możliwości bagażowych rowerów w kontekście transportu ostatniej mili*, dyplom magisterski z 2022 r., promotor: P. Stocki.

12. W. Żytko, *Naturalne materiały i tradycyjne metody wytwórcze w dobie współczesnego nadkonsumpcjonizmu*, dyplom magisterski z 2019 r., promotor: J. Kukuta.

13. A. Kwaśniewska, *Projekt zestawu użytkowego ułatwiającego aranżację przestrzeni przeznaczony dla osób często zmieniających miejsce pobytu*, dyplom licencjacki z 2022 r., promotor: K. Kubasek.

14. F. Lenarcik, *Mobilis. System mebli dla dynamicznego pokolenia*, dyplom magisterski z 2021 r., promotor: J. Kukuta.

15. Z. Trawińska, *Projektowanie przedmiotów wspomagających zabawy integracyjne*, dyplom magisterski z 2017 r., promotorka: A. Danielak-Kujda.

16. M. Łeń, *Współczesne uwarunkowania do wykonywania pracy zawodowej w domu – wybrane zagadnienia projektowe*, dyplom magisterski z 2021 r., promotor: T. Gacek.

17. M. Stawińska, *Projekt wspomagający produkcję rzemieślniczą*, Praca pisemna: *Fenomen popularności rzemiosła i rzemiołnictwa w czasach współczesnych*, dyplom magisterski z 2018 r., promotor: T. Gacek.

18. K. Duda, *Nowe technologie we współczesnym rzemiośle*, „*Propozycja projektowa w działaniu społecznym wspierającym rzemiosło*”, dyplom magisterski z 2019 r., promotorka: A. Danielak-Kujda.

19. A. Chochotowicz, *Schronienie zastępcze dla nietoperzy w mieście*, dyplom magisterski z 2021 r., promotor: P. Jędrzejewski.

20. K. Łaski, *Zestaw produktów przeznaczonych do domowego chowu szczurów*, praca pisemna: *Domowy chów gryzoni – wybrane zagadnienia projektowe*, dyplom magisterski z 2021 r., promotor: T. Gacek.

21. Jest to definicja projektowania dysrupcyjnego według autorów raportu „Social Design Futures” i ona właśnie posłużyła mi jako baza do analizy dyplomów pokazanych na wystawie. Świadoma jednak jestem, że szczególnie innowacje dysrupcyjne odnoszą się do innowacji „wywrotowych”, diametralnie przetwarzających dotychczasowe podejście, rozwiązania czy produkty, w przeciwieństwie do stopniowych, ewolucyjnych, inkrementalnych ulepszeń.

podejścia zorientowanego na użytkownika (*human-centered design*) i myślenia projektowego (*design thinking*). Projektowanie usług pojawiło się w Katedrze Wzornictwa jako nowy, prowadzony przeze mnie, kurs fakultatywny dla studentów studiów magisterskich i nie ma jeszcze przykładów zastosowania właściwej mu metodologii do projektu o charakterze prospołecznym. Projektowanie usług daje jednak doskonałe możliwości wykorzystania myśli projektowej w celu wprowadzania zmian społecznych, i tak będą ukierunkowane kolejne zadania semestralne.

Styl pracy pedagogicznej

Wystawa „Design – barometr zmian społecznych” pokazuje efekty finalnego etapu edukacji w zakresie projektowania w wybranych katedrach Wydziału Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii. Praca dyplomowa, czy to licencjacka, czy też magisterska, jest ukoronowaniem dwu – lub trzyletniego procesu kształcenia w zawodzie projektanta czy architekta wnętrz. Pozwala zaprezentować umiejętności nabyte w okresie studiów, a wykorzystane w ostatnim, dyplomowym semestrze (licencjat) lub roku (magister).

Kompetencje, jakie są oczekiwane od kandydata do stopnia poświadczającego ukończenie studiów, są przedstawione w opisie przedmiotów, jednak w przypadku designu dla zmian społecznych główny nacisk kładzie się na znajomość metodologii *design thinking*, umiejętność prowadzenia badań etnograficznych, zdolność do empatii, obserwacji, analizowania obszernego i niejednorodnego materiału badawczego, krytycznego myślenia, a także, w większości przypadków, współpracowania z różnymi grupami interesariuszy i dobrowolnego zrezygnowania z dominacji decyzyjnej.

Niewielu naukowców zajęło się powiązaniem stylu prowadzenia zajęć przez kadrę pedagogiczną w wyższych uczelniach na kierunkach wzorniczych, ze skutecznym nauczaniem wyżej wymienionych aspektów. Generalnie jednak środowisko akademickie zgadza się, że rozwojem u studentów postaw sprzyjających podejmowaniu i skutecznemu realizowaniu projektów prospołecznych sprzyja styl nauczania tzw. „skoncentrowany na studencie”, w przeciwieństwie do stylu „skoncentrowanego na nauczycielu”.

Zagadnienie to wydało mi się na tyle ciekawe, że zdecydowałam się zbadać styl pracy pedagogów w Katedrze Wzornictwa.

Według Nicosy Soulelesa, autora „Design for social change and design education: Social challenges versus teacher-centred pedagogies”, styl nauczania „skoncentrowany na nauczycielu” przewiduje, że pedagog jest wyłącznym i niekwestionowanym źródłem wiedzy, ponieważ pełni rolę eksperta w swojej dziedzinie. Zajęcia często odbywają się według modelu: „nauczyciel przemawia, uczeń słucha”, nie ma miejsca na proces dochodzenia do wiedzy i ewolucję poglądów równoległe ze zmianą zasobów poznawczych. W kontekście nauczania w uczelniach artystycznych krytykowany jest system grupowych przeglądów, w których nie jest przewidziana dyskusja, za to głos profesora jest dominujący. Mimetyczne założenia tego stylu i niewielkie znaczenie obiektywnych badań naukowych sprawiają, że ten styl nauczania prowadzi do tworzenia postaw indywidualistycznych, którym trudno jest podejmować współpracę z innymi grupami ludzi, specjalistami z innych dziedzin bądź „zwykłymi ludźmi”.

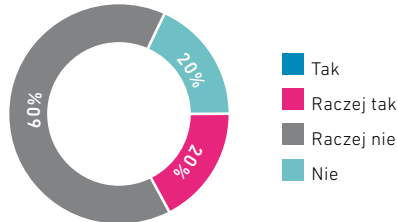
Z drugiej strony, styl nauczania „skoncentrowany na studencie” przewiduje spłaszczenie hierarchii nauczyciel – student, akceptuje proces nieustannego uczenia się również po stronie pedagoga i równość obu stron w podejmowaniu decyzji podczas pracy. Szczególnie wartościowa jest pedagogika oparta na praktycznym wykonywaniu różnych zadań, przy których współpraca jest elementem niezbędnym. Ten sposób pracy ze studentem pozwala mieć nadzieję na to, że młody adept projektowania będzie umiał współpracować z różnymi interesariuszami podczas podejmowania projektów z zakresu projektowania prospołecznego.

Analiza ankiet

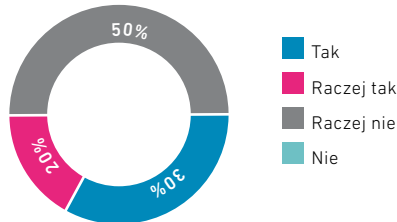
„Styl pracy pedagogów w Katedrze Wzornictwa”

W celu uzyskania odpowiedzi na pytanie, jaki styl pracy pedagogicznej dominuje w mojej macierzystej jednostce, rozesłałam ankietę do studentów i tegorocznych absolwentów studiów magisterskich w Katedrze Wzornictwa. Trzy pytania ankiety odnosiły się do cech nauczania skoncentrowanego na nauczycielu, trzy zaś odnosiły się do cech nauczania skoncentrowanego na studencie. Ankieta została przygotowana z wykorzystaniem Formularzy Google. Odpowiedzi, jakich mogli udzielać respondenci, brzmiały: „tak”, „raczej tak”, „raczej nie”, „nie”.

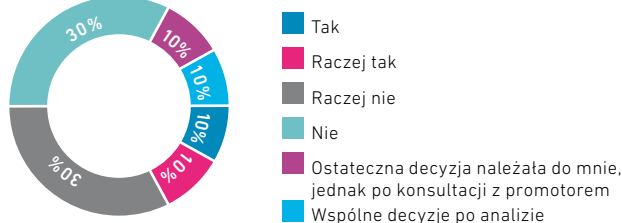
Promotor/ka był/a wyłącznym źródłem wiedzy o projektowaniu
10 odpowiedzi



Promotor/ka zajmował/a pozycję eksperta/ekspertki
10 odpowiedzi



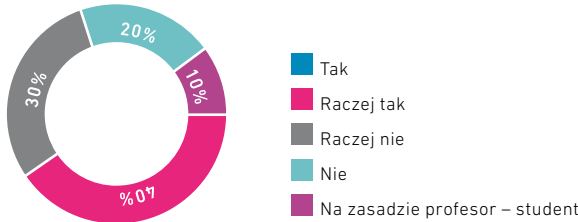
Promotor/ka podejmował/a ostateczną decyzję co do projektu, nad którym pracowałam/em
10 odpowiedzi



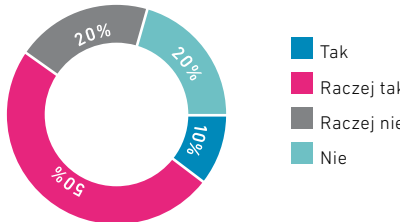
Wykresy 1-3. Wyniki ankiety dotyczące stylu nauczania „skoncentrowanego na nauczycielu”.
Źródło: opracowanie własne.

Biorąc pod uwagę wszystkie pytania dotyczące nauczania skoncentrowanego na nauczycielu, stosunek procentowy odpowiedzi, które potwierdzały taki styl pracy do tych, które go nie potwierdzały, wynosił 30 do 70.

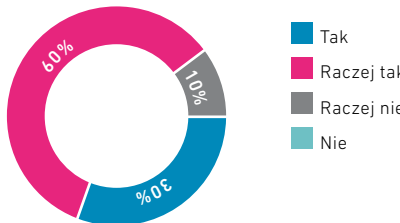
Promotor/ka uczestniczył/a w moim projektowaniu na nieomal równych zasadach
10 odpowiedzi



Promotor/ka uczył/a się podczas procesu projektowego podobnie jak ja
10 odpowiedzi



Promotor/ka zachował/a postawę nadrzędną, ale raczej asystującą w projektowaniu
10 odpowiedzi



Wykresy 4-6. Wyniki ankiety dotyczące stylu nauczania „skoncentrowanego na studencie”.
Źródło: opracowanie własne.

Biorąc pod uwagę wszystkie pytania dotyczące nauczania skoncentrowanego na studencie, stosunek procentowy odpowiedzi, które potwierdzały taki styl pracy w stosunku do tych, które go nie potwierdzały, wynosił 63,3 do 36,7.

Zatem oba zestawy pytań, zarówno wymieniające cechy nauczania skoncentrowanego na studencie jak i nauczania skoncentrowanego na nauczycielu, dowodzą, że w Katedrze Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu panuje ten pierwszy styl pracy ze studentami, co niewątpliwie sprzyja realizowaniu skutecznych projektów potwierdzających świadomość potrzeb społecznych i odpowiadających na zmiany, jakie zachodzą w społeczeństwie.

Oczywiście, bliższe przyjrzenie się wynikom ankiet pozwala też zauważyć, że mimo wszystko w 20% przypadków potwierdzono, że promotorzy są wyjątkowym źródłem wiedzy o projektowaniu, w 50% przypadków odpowiedziano, że promotorzy zajmowali pozycję ekspertów („tak” lub „raczej tak”), 20% odpowiedzi potwierdziło, że promotorzy podejmowali ostateczną decyzję co do studenckiego projektu.

Z drugiej strony, 60% osób zaprzeczyło, jakoby promotorzy mieli równy głos w projektowaniu dyplomowym, 40% osób nie zauważyło, by uczyli się oni podczas procesu projektowego, a 10% respondentów uznało, że niekoniecznie mieli rolę nadrzędną, ale asystującą.

Ta dokładniejsza analiza wskazuje, że styl kształcenia dostosowany do wyzwań współczesności i zadań, z jakimi spotkają się przyszli

projektanci w życiu zawodowym, nie jest jeszcze wprowadzony w sposób systemowy i warto poprowadzić dalszą refleksję na jego temat, do czego ma sprowokować przeprowadzona przeze mnie ankieta, z której niedoskonałości zdają sobie sprawę, a które także są warte przedyskutowania w przyszłości.

Wystawa „Design – barometr zmian społecznych” stanowi bardzo ciekawy przegląd zadań projektowych podejmowanych na Wydziale Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii, z zakresu projektowania społecznie odpowiedzialnego. Design prospołeczny może być odpowiedzią na zmiany, ale może też pozytywne zmiany inicjować. Wygląda na to, że zdobywana przez studentów wiedza i umiejętności warsztatowe, możliwości realizacyjne Wydziału, a także styl pracy pedagogów zapewniają kształcenie projektantów wrażliwych na potrzeby społeczne i przygotowanych do pracy dla dobra swoich społeczności. A przykład butelki na leki ClearRx pokazuje, że tego typu projekty mogą też mieć znaczący potencjał komercyjny.

Wrocław, 2022

Bibliografia:

Armstrong Leah, Bailey Jocelyn, Julier Guy, Kimbell Lucy, *Social Design Futures*, University of Brighton 2014 <https://cris.brighton.ac.uk/ws/portalfiles/portal/341933/Social-Design-Report.pdf>, (dostęp: 14.03.2022).

Brown Tim, *Zmiana przez design: jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność*, przet. Marta Hoffner, Wrocław 2013.

Souleles Nicos, *Design for social change and design education: Social challenges versus teacher-centred pedagogies*, [w:] The Design Journal, 20, <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1353037>, (dostęp: 14.03.2022).

Lidwell William, Manacsa Gerry, *Deconstructing product design. Exploring the form, function, usability, sustainability and commercial success of 100 amazing products*, Beverly, Massachusetts 2011.

Sztompke Piotr, *Socjologia zmian społecznych*, przet. Jacek Konieczny, Kraków 2005.

Papanek Victor, *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*, przet. Joanna Holzman, Łódź 2012.

Korzystałam także z opisów projektów zawartych w pracach dyplomowych wymienionych studentów.

Beata Ludwiczak, PhD

Design – a Barometer of Social Change

American design student Deborah Adler decided to redesign a prescription bottle. The reason was a dangerous family incident when her grandmother mistakenly took her husband’s pharmaceutical. Adler discovered that this was not an isolated case – in the United States, about 60% of individuals who use prescription drugs make mistakes in this routine activity.

As a result of the carried out design process, a bottle patented as ClearRx was created. Not only was it put into production and used by the Target drugstore chain for 15 years, but it also won several awards and is part of the collection of the Museum of Modern Art in New York.

The ClearRx bottle was designed to be easy to use, intuitive, and customizable. Focusing on users, in this case – mostly elderly people who may experience problems with mobility or eyesight, prompted several solutions that set this product apart from others.

The elongated, narrowing shape of the bottle makes it easy to grip. The sides of the container are large and flat, which makes the text on the label clearly visible, and the clear and logical layout of the information communicated on the label was carefully thought out. It is possible to add more information there by inserting an additional recommendation card into a pocket on the back of the bottle; the pocket also accommodates, if necessary, a small magnifying glass. What is interesting is the use of interchangeable colored rings under the cap. This allows each member of the family to mark their bottles with a separate color. This, in turn, eliminates the danger of taking the wrong medicine, but also gives frail, particularly vulnerable people a sense of some independence.

The customers of the Target pharmacy appreciated ClearRx bottles, and when they were withdrawn from the market after the company had been absorbed by another pharmaceutical chain, they expressed their dissatisfaction in emails and on social media. Design that takes into account the user's needs and is responsive to social changes – in short: prosocial design – has a potential to identify issues that people face and solve them in an effective way.

What is prosocial design?

Prosocial design, a response to commercialization and designers' activities being subordinated to the pursuit of maximum financial profit, is a design trend that focuses on working for the good of societies and local communities. Its guiding forces are empathy, an understanding of the real needs of users (including those outside the system in which consumption and profit dominate), and the pursuit of social development through taking into account the principles of social justice, equal opportunities for all, or sustainable economy. By providing solutions to concrete everyday problems, prosocial design contributes to creating a world where life is better and easier for all.

According to the authors of a report entitled "Social Design Futures" on a study commissioned by the UK Arts and Humanities Research Council in 2013, "social design" refers to any design-based activity focused on community and social goals. Among the factors that have influenced the growing popularity of socially responsible design are: growing awareness of the strategic use of design thinking methodologies, being aware of the importance of social innovation and entrepreneurship, economic difficulties and crises, and trends toward modern, open ways of governing, that is: co-governance.

Social design is a set of concepts and activities that can occur at the local, national and global level, and it addresses issues related, for instance, to health care, social exclusion, the situation of the elderly or of queer (non-heteronormative) people. It is practiced not only by professional designers, university students and educators, but also used and promoted by the institutions of the public sector, as well as non-public sector activists.

The authors of the "Social Design Report" distinguish three most prominent approaches to social design in the universities they surveyed:

1. *Design for Social Innovation* – it includes expert design consultation to help identify, support and develop the potential to change social

practices. It involves working closely with participants to examine everyday practices and viewpoints, and develops design solutions through prototyping, implementation, and evaluation.

2. *Socially Responsive Design* – designers are experts in particular areas of expertise – such as health, crime or local government – but they contribute to these areas knowledge and understanding of what design is all about. The traditional arrangement of the dashes in the letter "T" describing design activity – that is, a designer who understands related fields to some degree and has in-depth knowledge of the technical and process elements of design – is reversed here.
3. *Design Activism* – this kind of design is more open in its political intentions than the previous two categories. It includes creating artifacts and experiences related to political discussion and protest. However, it can also result in projects that are interventions into everyday life that raise awareness of collective challenges. It usually operates outside commercial or governmental structures and seeks to work through NGOs, spontaneous social actions or pressure groups.

Prosocial design at the Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław

While all design activities in general can be understood as social activities, the phrase "prosocial design" emphasizes concepts and activities performed as part of a participatory approach to research in order to generate and create new ways of making change a reality for the common social good, rather than mainly for commercial purposes. The Prosocial Design Studio, which has been in operation since 2020 and is run by Krzysztof Kubasek, PhD, visibly indicates the commitment of the teaching staff of the Academy of Art and Design in Wrocław to socially responsible design.

The exhibition "Design – a Barometer of Social Change" presents a selection of both master's and bachelor's theses from the Faculty of Interior Design, Design and Stage Design¹ which, according to the curators and the content committee, best illustrate the keynote contained in the exhibition title. The presented results of the design process, in the form of boards, models or prototypes, demonstrate in what way young designers identify the changes that take place in society, how they

1. Among the works presented at the exhibition, there are none from the Department of Stage Design due to the artistic nature of works created there.

develop their social sensitivity and learn to seek answers to questions that life keeps raising in its 21st-century dynamics.

The projects carried out at the Faculty and presented at the exhibition were created in response to different categories of social change. Their causes can also differ – a changing generational structure, cultural changes associated with migration, or changes in the environment. The pandemic period was an important stimulus for social change, and so was the political and economic situation in Poland and in the world.

Changing attitudes toward people with disabilities is an issue that has inspired the creation of several interesting projects. Marianna Witkowska², in her 2021 master's thesis, dealt with designing cutlery in the vein of universal design. The goal of the topic that she addressed was to help a person with multiple sclerosis, although the designer's written explanation proves that in undertaking it, she was aware of the demographic changes taking place in society, the impending demographic decline and the difficulties in finding care for people who are unable to function independently.

Katarzyna Pilna³, in turn, focused on improving and facilitating the quality of communication with children on the autism spectrum. The goal was to create a communication tool that a child could always carry with them and be able to communicate with a caregiver regardless of the situation. After conducting research and a design process, the design of the Taktila bag was created, with plates containing spatial-tactile symbols on the flap. The bag also has a utilitarian function: the plates can be linked together to form a book to learn symbols from.

Bruno Szenk⁴ also addressed the issue of autism by designing a system to support the development of children with autism spectrum disorders. The design is based on an analysis on the potential of tactile stimulation in the context of therapy for developmental disorders. The final product is a set of eight objects, identical in color and shape. Each of them is a unique combination of three tactile variables (hardness, weight, roughness) in two degrees. Together, they form a system designed to assist the therapist in working with a child with developmental disorders.

2. M. Witkowska, *Projektowanie uniwersalne sposobem na samodzielne funkcjonowanie osób z niepełnosprawnościami*, 2021 master's thesis, thesis supervisor: P. Jędrzejewski.

3. K. Pilna, *Obiekty wspomagające funkcjonowanie dzieci z zaburzeniami w spektrum autyzmu*, 2021 master's thesis, thesis supervisor: P. Jędrzejewski.

4. B. Szenk, *System wspierający rozwój dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu*, 2018 bachelor's thesis, thesis supervisor: K. Kubasek.

Sara Iwanowska⁵ worked on a bionic prosthetic hand project in cooperation with a bioengineering company (the goal was to create a product that would support people with upper limb amputations in performing daily activities independently). Marta Czepczor⁶ decided to help families of the deaf and hard-of-hearing to better understand the obstacles their loved ones face. The design of the app and the promotional materials (such as calendars, posters, and stickers) aim, as the author states, to popularize information on the guidelines for communication with people with hearing impairment.

Jolanta Pęczak⁷ created a series of animations about diseases resulting from malfunctions of the nervous system. The purpose of addressing this topic was to develop the capacity for empathy in those who watch the animations.

In recent years, Poland has seen major changes in **the perception of gender and gender identity**. The naturally occurring transformations in customs and mentality arouse fear in social groups with more traditional views. Their reactions are often used to generate further negative emotions and ideological manipulations. Students of the Faculty of Interior Architecture, Design and Stage Design address these issues in accordance with the intentions of prosocial design: to pursue the common social good after carefully recognizing the current social situation and applying a human-centered design process.

Andżelika Gulczewska⁸ designed a social campaign featuring the stories of non-heteronormative people – she introduced them and presented difficult situations they face nowadays, in the often hostile atmosphere in Poland.

Agnieszka Ejsymont⁹ designed a book on the past and the present of women's bicycle culture. The publication, which is a written thesis and a design work at the same time, depicts a very important social phenomenon: the independence and self-empowerment of half of society. A means

5. S. Iwanowska, *Koncepcja wzornicza bionicznej protezy ręki. Przy współpracy z firmą bioengineering*, 2022 bachelor's thesis, thesis supervisor: P. Stocki.

6. M. Czepczor, *„Nasz nowy cichy świat” – narzędzia wspomagające osoby, których bliscy stracili słuch*, 2021 bachelor's thesis, thesis supervisor: M. Płonka.

7. J. Pęczak, *Animacja jako sposób budowania empatii*, 2022 master's degree, thesis supervisor: M. Płonka.

8. A. Gulczewska, *„Opowiem ci o sobie” – Historie osób nieheteronormatywnych. Kampania społeczna z wykorzystaniem tradycyjnych i nowych mediów*, 2021 bachelor's thesis, thesis supervisor: M. Płonka.

9. A. Ejsymont, *Nieźle sprychny. O kobietach w kulturze rowerowej*, 2021 master's thesis, thesis supervisor: M. Płonka.

of transportation serves as a tool of change, all the more important in the Anthropocene because it does not damage the environment.

Marta Karkocha¹⁰ engaged in designing a toy for group play aimed at children aged five and over. The toy implements the principle of equal opportunities for representatives of both sexes. During the game, the children learn that each person in the team is important and that cooperation is the key to success.

Ecological issues in design have appeared in several theses, including Borys Kępczyński's work¹¹, with regard to the "last mile transportation" phenomenon, and in Weronika Żytko's work¹² – she took up the subject related to furniture making. While Kępczyński focused on expanding the luggage capacity of bicycles by designing a modular luggage system called "Pelican", created particularly for bicycle couriers, Żytko designed an upholstered piece of furniture using natural materials and traditional manufacturing methods.

Social mobility, especially of the millennial generation and the generations that follow, is a furniture design challenge taken up by Agata Kwaśniewska¹³. The result is a utility kit that facilitates spatial arrangement, designed for people who often change their place of stay, or Filip Lenarcik's¹⁴ system of furniture for the modern generation that frequently changes location.

Increasing digitization of life is negatively impacting young people in particular, so toy design can be a panacea for overstimulation and information overload, and can also encourage creative endeavor (Zuzanna Trawińska¹⁵). The pandemic period has led to the popularization of **remote work**, which has not been missed by Małgorzata Łeń¹⁶, who designed a table to work at home, intended for creative individuals.

10. M. Karkocha, *Ewolucja zabawek dla dzieci w kontekście zmian obyczajowo-kulturowych*, 2019 master's thesis, thesis supervisor: P. Jędrzejewski.

11. B. Kępczyński, *Poszerzanie możliwości bagażowych rowerów w kontekście transportu ostatniej mili*, 2022 master's thesis, thesis supervisor: P. Stocki.

12. W. Żytko, *Naturalne materiały i tradycyjne metody wytwórcze w dobie współczesnego nadkonsumpcjonizmu*, 2019 master's thesis, thesis supervisor: J. Kukuta.

13. A. Kwaśniewska, *Projekt zestawu użytkowego ułatwiającego aranżację przestrzeni przeznaczony dla osób często zmieniających miejsce pobytu*, 2022 bachelor's thesis, thesis supervisor: K. Kubasek.

14. F. Lenarcik, *Mobilis. System mebli dla dynamicznego pokolenia*, 2021 master's thesis, thesis supervisor: J. Kukuta.

15. Z. Trawińska, *Projektowanie przedmiotów wspomagających zabawy integracyjne*, 2017 master's thesis, thesis supervisor: A. Danielak-Kujda.

16. M. Łeń, *Współczesne uwarunkowania do wykonywania pracy zawodowej w domu – wybrane zagadnienia projektowe*, 2021 master's thesis, thesis supervisor: Tomasz Gacek.

The desire to return to craftsmanship, which is part of the broader phenomenon of *slow life/slow movement* is a certain response to the digitization of life – in this area Marta Stawińska¹⁷ designed a table to support performing craft work at home, and Karolina Duda¹⁸ – a jewelry set. Duda's work, moreover, is a broader concept, which is essentially a plan for supporting people who experience social exclusion, in cooperation with craftsmen and under the supervision of a coordinator who applies for financial support.

Being sensitive to the plight of animals, co-inhabitants of our planet, has resulted in projects such as a replacement shelter for bats in the city Anna Chochołowicz's¹⁹, and Karolina Łaski's²⁰ "rat home".

These are just some of the categories of social issues presented at the exhibition. They prove the thesis from the title of this work – that design, like a sensitive barometer, reacts to changes that occur in society and tries to respond to its arising needs.

Co-designing

When describing socially responsible design, the authors of the "Social Design Futures" report compare it to an umbrella term that encompasses different types of design activities focused on social issues. Many a time, they differ in their motivations or approaches to the problems they solve. It seems that one of the important determinants of prosocial design is the element of participation – that is, the inclusion of various types of stakeholders in the process of making design-related decisions.

Participatory design is now widely popularized by the *design thinking* methodology. This way of designing seems to be a natural consequence of the times we live in, in which traditional, fixed social structures and hierarchies are cracking. It is no longer only experts who can bring their knowledge and experience to the design process. On the contrary, everyone is encouraged to work together to find the best solution to a particular problem, including users, consumers, and broadly defined stakeholders.

17. M. Stawińska, *Projekt wspomagający produkcję rzemieślniczą*, written thesis: *Fenomen popularności rzemiosła i rękodzielnictwa w czasach współczesnych*, 2018 master's thesis, thesis supervisor: T. Gacek.

18. K. Duda, *Nowe technologie we współczesnym rzemiośle. „Propozycja projektowa w działaniu społecznym wspierającym rzemiosło”*, 2019 master's thesis, thesis supervisor: . A. Danielak-Kujda.

19. A. Chochołowicz, *Schronienie zastępcze dla nietoperzy w mieście*, 2021 master's thesis, thesis supervisor: P. Jędrzejewski.

20. K. Łaski, *Zestaw produktów przeznaczonych do domowego chowu szczurów*, written thesis: *Domowy chów gryzoni – wybrane zagadnienia projektowe*, 2021 master's thesis, thesis supervisor: T. Gacek.

This is an egalitarian, democratic approach in which a network of collaborators is more important than a fixed vertical hierarchy.

The term "design activism" describes a state of constant professional alertness to see if design will result in an excessive number of useless products. Design activism can be defined as creating products with direct reference to social, environmental, or political issues. It can take the form of intervention, and in that case, it takes on the challenges of changing the existing environments or redesigning them.

Disruptive design, on the other hand, refers to activities that seek alternative proposals to well-known and accepted opinions, strategies, mentalities or ways of doing things – ones that so far have not been questioned by anyone. Disruptive design interventions often involve small-scale activities and focus on an isolated, non-major problem to try to find a better solution to it. In many cases, the aim is to improve an existing situation that affects a certain, selected group of people. In this sense, disruptive design differs from design activism in that it does not conduct a larger-scale critique of the social system. The involvement of users comes at the final stage of the design process, when they can assess whether the proposed changes are successful in improving their situation²¹.

The goal of critical design is to develop and promote a critical attitude among designers and users through the effects of design process. In this type of prosocial design, what is characteristic is that the designer is given the role of an expert, and user involvement is not provided for. In some ways, critical design is on the margins of prosocial design. It is so because the goal of a design activity is to criticize various social issues through questioning and reversing conformist attitudes, passivity and the dominant values of capitalist ideology, and heading towards social emancipation. The results of designing in the vein of critical design have symbolic, cultural, existential or discussion-related value, and the functionality involves provoking debates and discussions on the role of design in the social context.

If we look at the works submitted to the "Design – a Barometer of Social Change" exhibition and analyze the design process presented

21. This is the definition of disruptive design according to the authors of the „Social Design Futures” report, and I used it as a basis for analyzing the thesis projects shown in the exhibition. I am aware, however, that disruptive innovations in particular refer to „subversive” innovations – ones that radically break through existing approaches, solutions or products, as opposed to gradual, evolutionary, incremental improvements.

in the theses, it becomes apparent that some of them can be assigned to the category of social activism.

Agnieszka Gulczewska seeks to change attitudes toward queer (non-heteronormative) people, Maja Rakowska – to objectivize the way we perceive dating apps and their use, Agnieszka Ejsymont – to promote openness, equality, and tolerance.

According to the definition offered in "Social Design Futures", some projects can qualify as examples of disruptive design. Marta Karkocha, by designing a toy for children aged five and over, interferes with a small section of reality, but hopes to contribute to changing the way we perceive the roles of boys and girls and their potential. Natalia Plajzer designs a board game that requires the involvement of a minimum of two people, but essentially, she would like to protect an entire generation from over-stimulation. According to the assumption that in disruptive design, user involvement begins at the final stage of the design process, for the purpose of evaluating the design and making possible improvements, this is the design process carried out in the case of theses mentioned above (as well as in the case of many other thesis projects at the Department). Designers interact with users at the stage of their research work through conducting surveys, interviews or observations. If possible, they also test the completed models or prototypes with potential users at the final stage. Generating concepts in this case is solely up to the designer.

Critical design in no way incorporates user interaction. At the Department of Design, there are attempts to design in the vein of critical or speculative design, but no theses have yet been created in this category. In the Department was created a semester work of Katarzyna Musialska, "Produkt polski", which takes a perverse, ironic look at the habit of illegal disposal of waste in the woods by our fellow countrymen.

Participatory design, meanwhile, is necessary for service design, a field of design concerned with creating new services and improving existing ones with the use of human-centered design and the design thinking approach. Service design has appeared in the Department of Design as a new optional course for graduate students that I teach, and there are no examples yet of applying its proper methodology to a project of prosocial nature. However, service design offers excellent opportunities to use design thinking in order to bring about social change, and this is the focus of next semester's assignments.

Style of pedagogical activity

The "Design – a Barometer of Social Change" exhibition shows the results of the final stage of design education in selected departments of the Faculty of Interior Architecture, Design and Stage Design. The thesis project, whether bachelor's or master's, constitutes the culmination of a two- or three-year training process in the education of a designer or interior architect. It allows students to present the skills acquired during their studies and used in the final, diploma semester (bachelor's) or year (master's).

The competencies expected of a candidate for a degree are presented in course descriptions, but in the case of design for social change, the main emphasis is put on understanding the methodology of design thinking, the ability to conduct ethnographic research, the ability to empathize, observe, and analyze extensive and heterogeneous research material, as well as think critically. What is also emphasized in most cases is the ability to collaborate with various interest groups and to voluntarily give up decision-making dominance.

Few researchers have addressed the relationship between the teaching style of faculty members at higher education institutions for design studies and the effectiveness of teaching said aspects. In general, however, the academic community agrees that what fosters the ability of students to develop attitudes conducive to undertaking and successfully carrying out prosocial projects is the so-called "student-centered" teaching style, as opposed to the "teacher-centered" style.

I found this matter so interesting that I decided to explore the working style of educators in the Department of Design.

According to Nicos Souleles, the author of "Design for social change and design education: social challenges versus teacher-centered pedagogies", the "teacher-centered" teaching style stipulates that the educator is the sole and unquestionable source of knowledge, as they act as experts in their field. Classes often follow the model: "the teacher speaks, the student listens", and there is no room for the process of knowledge acquisition and the evolution of views in parallel with changes in cognitive resources. In the context of teaching in art institutions, the system of group reviews, in which no discussion is provided for, and instead the professor's voice is dominant, has been criticized. The mimetic assumptions of this style and little relevance of objective scientific research mean that this style of teaching leads

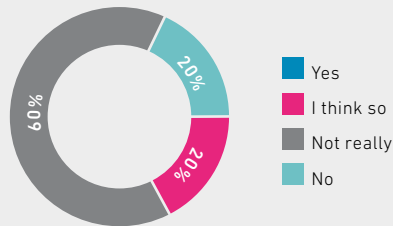
to individualistic attitudes – and with such attitudes, it is difficult to cooperate with other groups of people, specialists in other fields, or with "ordinary people."

By contrast, the "student-centered" teaching style allows for a flattening of the teacher-student hierarchy, accepts the process of continuous learning also on the part of the teacher, as well as the fact that both parties are equal in their decision-making process during work. Pedagogy that is based on practical performance of various tasks, where cooperation is essential, is particularly valuable. This way of working with the student gives hope that a young student of design will be able to cooperate with various stakeholders when engaging in prosocial design projects.

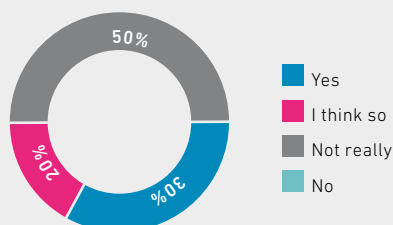
Survey analysis: "The working style of educators at the Department of Design"

In order to get an answer to the question: what teaching style prevails in my department, I sent out a survey to students and this year's graduate students of the Department of Design. Three questions of the survey referred to the characteristic traits of teacher-centered teaching, while the other three were related to the characteristic traits of student-centered teaching. The survey was prepared with Google Forms. The answers that respondents could give were: "yes", "I think so", "not really", and "no".

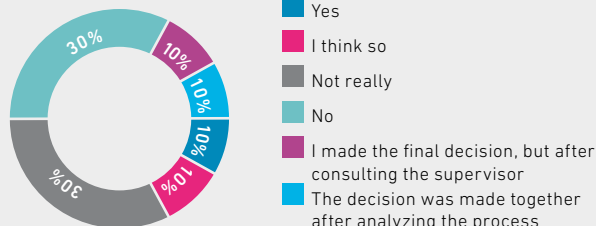
The thesis supervisor is the only source of design knowledge



The thesis supervisor took on the position of an expert



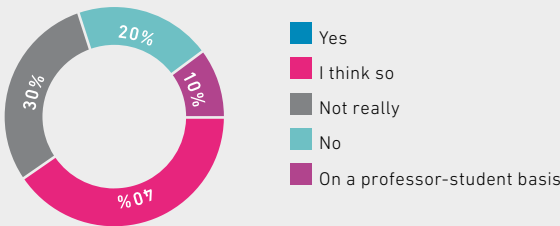
The thesis supervisor made the final decision about the project I was working on



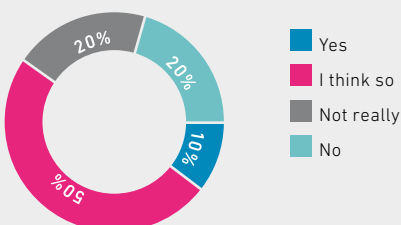
Charts 1-3. Survey results on the "teacher-centered" teaching style. Source: author's research.

Taking into account all the questions about teacher-centered teaching, the percentage ratio of responses that confirmed this working style to those that did not, was 30 to 70.

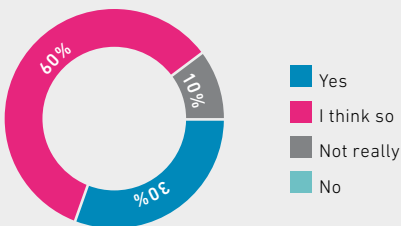
The thesis supervisor participated in my design process on nearly equal terms as I did



The design process was a learning experience for the thesis supervisor, just as it was for me



The thesis supervisor maintained a superior but mostly supportive attitude in the design process



Charts 4-6. Survey results on the "student-centered" teaching style. Source: author's research.

Taking into account all the questions about student-centered teaching, the percentage ratio of responses that confirmed this working style to those that did not, was 63.3 to 36.7.

Therefore, both sets of questions, either listing the traits of student-centered teaching or teacher-centered teaching, prove that the former style of working with students prevails in the Department of Design at the Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław. This is unquestionably favorable to the execution of successful projects that demonstrate an awareness of social requirements and an ability to adapt to the changes taking place in society.

Still, a closer examination of the survey findings also reveals that in 20% of cases, it was proven that the supervisors were the sole sources of design knowledge, in 50% of instances supervisors were said to have taken on the position of experts ("yes" or "I think so"), and 20% of responses confirmed that the supervisors made the final decision on the student's project.

On the other hand, 60% of the respondents denied that supervisors had an equal say in the thesis, 40% of the respondents did not notice that they learned during the design process, and 10% of the respondents felt that they did not necessarily have a superior role, but rather a supportive one.

This closer analysis indicates that the style of education adapted to today's challenges and the tasks that future designers will face in their professional lives is not yet implemented in a systemic way. It would be important to further reflect on it, and the survey I conducted is supposed to provoke this reflection. I am also aware of the shortcomings of this survey – they, too, are worth discussing in the future.

The "Design – a Barometer of Social Change" is a very interesting overview of the design tasks undertaken at the Faculty of Interior Architecture, Design and Stage Design in the field of socially responsible design. Prosocial design can serve as a response to change, but it can also initiate positive change. It seems that the knowledge and workshop skills acquired by the students, the implementation capabilities of the Faculty, as well as the working style of the educators are a guarantee of educating designers who are sensitive to social needs and prepared to work for the benefit of their communities. The example of the ClearRx bottle proves that such projects can also have significant commercial potential.

Wrocław, 2022

SOURCES

Armstrong Leah, Bailey Jocelyn, Julier Guy, Kimbell Lucy, *Social Design Futures*, University of Brighton 2014 <https://cris.brighton.ac.uk/ws/portalfiles/portal/341933/Social-Design-Report.pdf>, (viewed: 14/03/2022).

Brown Tim, *Zmiana przez design: jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność*, translated by Marta Hoffner, Wrocław 2013.

Souleles Nicos, *Design for social change and design education: Social challenges versus teacher-centred pedagogies*, [in:] The Design Journal, 20, <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1353037>, (viewed: 14/03/2022).

Lidwell William, Manacsa Gerry, *Deconstructing Product Design. Exploring the Form Function, Usability, Sustainability and Commercial success of 100 Amazing Products*, Beverly, Massachusetts 2011.

Sztompke Piotr, *Socjologia zmian społecznych*, translated by Jacek Konieczny, Kraków 2005.

Papanek Victor, *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*, translated by Joanna Holzman, Łódź 2012.

I also used project descriptions that were part of the theses prepared by the students mentioned above.

Percepcja płci kulturowej oraz tożsamości płciowej

W ostatnich latach w Polsce zauważa się duże zmiany dotyczące percepcji płci kulturowej oraz tożsamości płciowej. Zachodzące w naturalny sposób transformacje w obyczajowości i mentalności wzbudzają lęk u wyznających bardziej tradycyjne poglądy grup społeczeństwa, a reakcje te są niejednokrotnie wykorzystywane do generowania dalszych negatywnych emocji i ideologicznych manipulacji. Studentki i studenci podejmują te zagadnienia zgodnie z intencjami designu prospołecznego, czyli w celu dążenia do wspólnego społecznego dobra po wnikliwym rozpoznaniu aktualnej sytuacji społecznej i zastosowaniu procesu projektowego skupionego na człowieku.

Perception of gender and gender identity

In recent years, Poland has seen major changes in the perception of gender and gender identity. The naturally occurring transformations in customs and mentality arouse fear in social groups with more traditional views. Their reactions are often used to generate further negative emotions and ideological manipulations. Students of the Faculty of Interior Architecture, Design and Stage Design address these issues in accordance with the intentions of prosocial design: to pursue the common social good after carefully recognizing the current social situation and applying a human-centered design process.



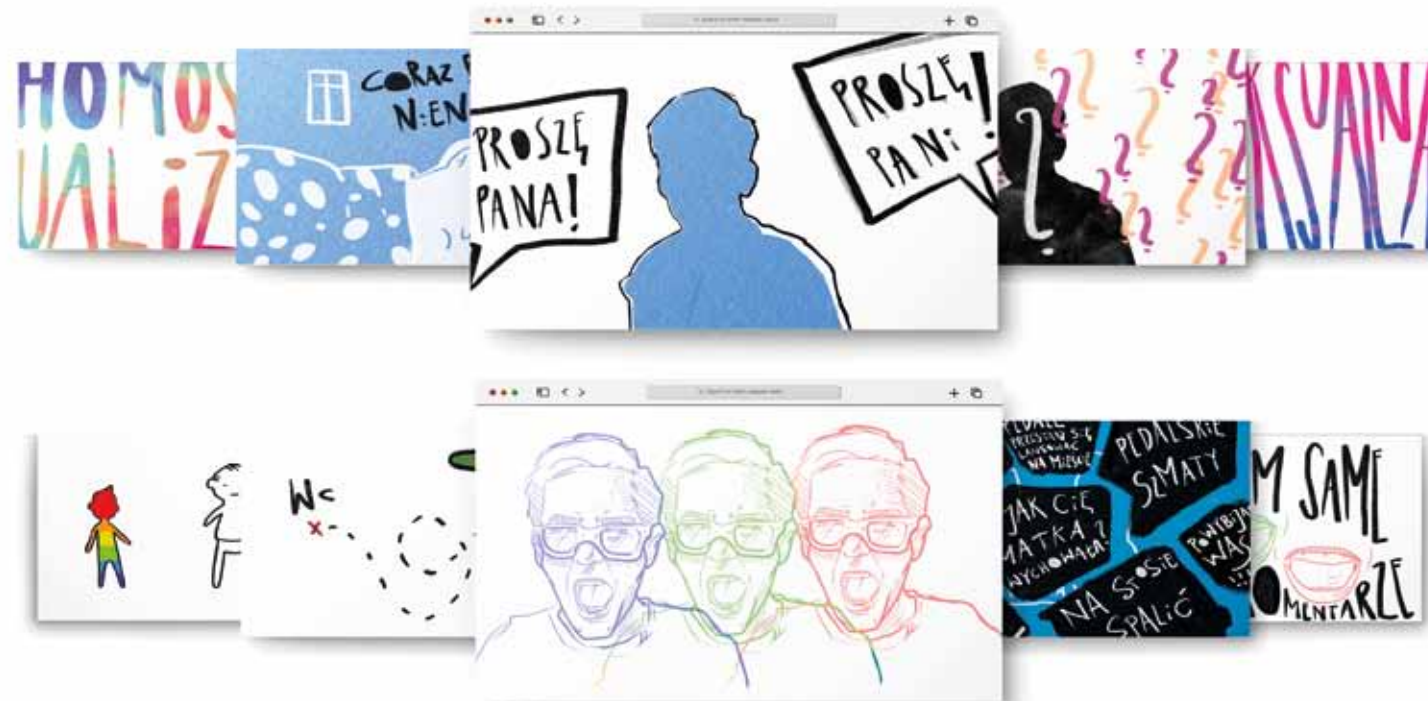
Andżelika Gulczewska

„Opowiem ci o sobie” – Historie osób nieheteronormatywnych.
Kampania społeczna z wykorzystaniem tradycyjnych i nowych mediów.
Dyplom licencjacki z 2021 roku, Katedra Wzornictwa,
promotorka: dr hab. Marta Płonka.
Projekty: Prototyp strony internetowej, animacje, projekty plakatów.

Projekt polegał na stworzeniu kampanii pomagającej młodym osobom nieheteronormatywnym odnaleźć się w otaczającej rzeczywistości oraz jest próbą wywołania zmiany w postrzeganiu osób LGBT+ przez społeczeństwo. Jest zapisem prawdziwych historii opowiedzianych podczas przeprowadzonych wywiadów z osobami o odmiennej orientacji psychoseksualnej oraz tożsamości płciowej. Bohaterami opowiedzianych historii są osoby, które otwarcie mówią o swojej seksualności, a ich wybór nie jest przypadkowy. Opracowane historie, w formie animacji, zostały wybrane jako reprezentatywne dla poszczególnych liter w skrócie „LGBT” (Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender).

“I will tell you about myself” – stories of nonheteronormative people.
A social campaign utilizing the traditional and new media.
BFA diploma 2021, Department of Design,
thesis supervisor: Marta Płonka, university professor.
The project includes website prototype, animations, designs of posters.

The project included creating a campaign helping young, nonheteronormative people find themselves in the reality that surrounds us, and is an attempt to bring about changes in the perception of LGBT+ people in the society. It is a record of true stories told during interviews with people of various psychological and sexual orientation and gender identity, in the form of animations inspired by these stories. The heroes of the stories are persons, who speak openly about their sexuality, while their selection is not random. The animated stories were selected as representative for successive letters making up the abbreviation LGBT (Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender).





Agnieszka Ejsymont

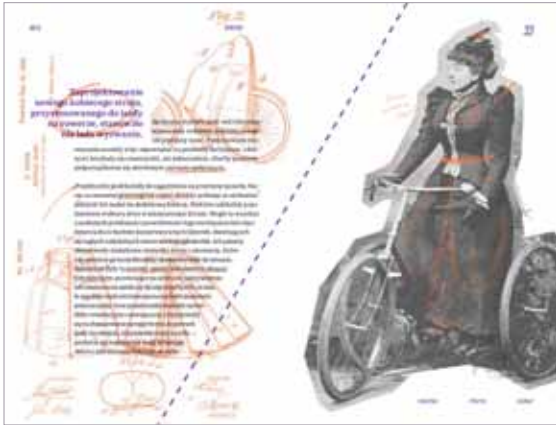
„Nieżłe szprychy”. O kobietach w kulturze rowerowej.
Dyplom magisterski z 2021 roku, Katedra Wzornictwa,
promotorka: dr hab. Marta Płonka.
Projekt książki

W ostatnich latach następuje rozkwit kobiecej kultury rowerowej. Widać to na co dzień na ulicach miast, na których pojawia się coraz więcej rowerzystek. Dziewczyny dojeżdżają rowerem do szkoły i pracy, pracując jako kurierki rowerowe. Sporą popularnością cieszą się także rowerowe grupy *girls only* (przeznaczone tylko dla dziewczyn). Stwarzają one komfortowe, wspierające środowisko dla tych, które stawiają dopiero swoje pierwsze kolarskie kroki. Pozytywne zmiany widać także w profesjonalnym wymiarze tej dyscypliny. Dzięki intensywnym działaniom sytuacja kolarstwa kobiecego stopniowo się polepsza, a jego obecność w świadomości społecznej i mediach wzrasta. Dotarcie do tego etapu kosztowało jednak немало wysiłku. Na przestrzeni lat kobiety mierzyły się z najróżniejszymi przeszkodami w walce o swoje miejsce w tym zdominowanym przez mężczyzn środowisku. Za każdym razem jednak udawały się, a ich siłę, siostrzeńską solidarność i determinację. Swoją dzisiejszą pozycję kobiece kolarstwo zawdzięcza wielu wspaniałym kobietom, które przyczyniły się i wciąż przyczyniają do jego rozwoju na wielu płaszczyznach – tytułowym Niezłym Szprychom.

„Nieżłe szprychy”. About women in the cycling culture.
MFA diploma 2021, Department of Design,
thesis supervisor: Marta Płonka, university professor.
The book project

In the recent years women's cycling culture is blooming. It can be seen every day on the streets, on which more and more female cyclists appear. Girls go to school or work by bike, or work as couriers. Remarkably popular are cycling groups girls only. They create comfortable, supportive environment for those, who are only starting their trip on the bike. Positive changes can be seen also in the professional dimension of the discipline. Thanks to intensive activities the situation of women's cycling is gradually improving, while its presence in the social awareness and media is growing. Reaching this stage, however, cost a lot of effort. Throughout the years women faced various obstacles in their fight for their own place in this environment dominated by men. Each time they proved their strength, sisterly solidarity and determination. Their current position female cycling owes to a lot of magnificent women, who have been contributing to its progress on many levels.





PO CO NAM DESIGN, JEŚLI NIE MOŻE KRZYCZEĆ?

dr hab. Marta Płonka

Postawione w tytule poniższego eseju pytanie jest oczywiście prowokacją. Jestem przekonana, że w kwestii uzyskania odpowiedzi znalazłabym spore grono zwolenników tej tezy, jak również oponentów, którzy słusznie wskazaliby na rolę designu jako cichego (choć bardzo skutecznego) reformatora naszego stylu życia, nie potrzebującego krzyku czy nawet głośnej manifestacji swojej obecności, aby skutecznie i trwale oddziaływać na relacje społeczne, mody kulturowe czy postawy światopoglądowe etc. Tak, uważam za znaczący związek, jaki zachodzi między projektowaniem – designem, a kondycją potrzeb społecznych i politycznych ludzi. Oczywiście, aktualnym pozostaje również kolejne pytanie – czy to my wybieramy estetykę, czy też to estetyka, odczytywana w jej kontekście aksjologicznym, wybiera nas? Ten problem podniosłam między innymi w teoretycznych rozważaniach ujętych w mojej pracy habilitacyjnej¹ i intuicyjnie, także pod względem zainteresowań badawczo-projektowych, traktuję eksplorację wskazanego obszaru za kluczowe zadanie.

Odnosząc się do samej definicji designu – jak często zwraca się uwagę, nie jest ona jednoznaczna, a już tym bardziej nie zamyka możliwości dla jej rozszerzania czy też redefiniowania². Design to wszystko, co możemy zaobserwować od zamysłu do projektu i jego wdrożenia. W tej przestrzeni definicji mamy więc bardzo wiele płynnych etapów, a każdy z nich daje pole do popisu, zarówno pod względem tworzenia (rozszerzania) definicji, jak i koncentrowania się na badaniu poszczególnych faz projektowych. Wreszcie – mając już gotowy projekt (produkt/ przedmiot designu), założywszy, że powstał on w wyniku poszukiwania rozwiązań dla postawionego problemu (projekt ma go rozwiązywać lub wspomagać rozwiązanie – użytkownie i kreatywnie) lub też efekt naszej pracy

ma dopiero antycypować potrzeby dotąd nierozpoznane, cóż z nim zrobić? Tu dochodzimy do kolejnego poziomu gry (jeśli mogę pozwolić sobie na skojarzenie z terminologią charakterystyczną dla kultury gier) – upowszechnienie, promocja i sprzedaż. Los produktu designu jest nierozwalnie związany z tym etapem. Obserwacja i skuteczna analiza tego, co dzieje się z naszym wdrożonym projektem, przez kogo jest używany, jakie jego cechy budzą entuzjazm, a co może wpływać na emocjonalną obojętność, a nawet niechęć użytkowników, powinny pozostawać ważne dla autorów (projektantów) i ich otoczenia. Ta wiedza dostarczy nam tyle samo konstruktywnych refleksji, co model serca wydrukowany przestrzennie, tak chętnie analizowany przez współczesnych chirurgów.

Reasumując – design to nie tylko niełatwe i szerokie pojęcie, ale, co dla nas projektantów najistotniejsze, nadal pozostawia nam wiele swobody i możliwości. W tym kontekście, zanim przejdę do prezentacji wybranych prac, które stanowią część wystawy „Design – barometr zmian społecznych”, chcę wrócić do początkowego pytania: *Po co nam design, jeśli nie może krzyczeć?*, i nakreślić, w jakim celu je postawiłam. Otóż chciałabym widzieć design jako czynnego uczestnika procesu demokracji. Warto nadmienić, że pojęcie demokracji, nadmiernie nadużywane lub upraszczane, dość często zaciera nam jej właściwy obraz. Skupmy się zatem na priorytetach, są to: równość, wolność, racjonalność i uśrednienie, jak mogłabym sparafrazować lakonicznie refleksje filozofa demokracji, Alexisa de Tocqueville’a³. Niepokojąco w uszach współczesnych może brzmieć słowo „uśrednienie”. Nic dziwnego, bowiem każdorazowo eskalujemy emocjonalnie i znaczeniowo takie słowa (klucze) jak: wyjątkowy, unikatowy, indywidualny, przeznaczony dla ciebie, niesamowity, ekstremalnie odważny... Tyle, że skupiając się na jednym brzegu skali, pomijamy głęboki sens, jaki kryje

1. M. Płonka, *Idea przekazu treści dzieł wybranych twórców. Autorskie opracowanie publikacji albumowych i wydawnictw katalogowych dla instytucji kultury i placówek dydaktycznych*, Wrocław 2019.

2. *Historia designu*, red. E. Wilhide, Warszawa 2020.

3. Por. A. de Tocqueville, *O demokracji w Ameryce*, Warszawa 2005.

się w pojęciu – wspólnoty. Naturalnie wspólnota nie powinna niwelować potrzeby wyróżniania się, inności i jej poszanowania. Wręcz odwrotnie – wspólnota ma dawać gwarancję do bycia podmiotem indywidualnym, a jednocześnie sprawiać, że my, ludzie różni, wiemy, jak ze sobą żyć i co najważniejsze, chcemy razem żyć w przestrzeni opartej na szacunku i próbie zrozumienia, czego kwintesencją jest dialog. A jak wiadomo, dialog–rozmowa potrafi być dynamiczna, prowokująca, a czasem ocierać się o krzyk. Dlatego design potrafiący głośno manifestować swoją obecność, odnosząc się przy tym do dialogu w obrębie demokracji, jest jak najbardziej interesujący i potrzebny.

Przez poprzednie stulecia, a natężając swoje wpływy od wieku XVIII, design zmieniał nasze codzienne życie, czy też odpowiadał na głębokie potrzeby i oczekiwania wobec zmian. Weźmy wzornictwo z pierwszej połowy XX wieku i jego oddziaływanie na społeczeństwo. Dalej – lata 60. tego samego wieku – potocznie uznawane za rewolucję obyczajową. Czy ta zmiana byłaby możliwa bez projektów, bez estetycznego wyobrażenia sobie nowej formy ekspresji człowieka? Nie sądzę. Podobnie dzieje się z współczesnymi eksperymentami tworzenia sztucznej inteligencji czy wdrożeniami projektów opartych na technologii 3D. Tu wszędzie mamy do czynienia z procesem projektowym – od koncepcji, poprzez estetyczną stronę modeli, tworzenie profili użytkownika, aż po zaplanowanie i opracowanie komunikacji. Design leży u podłoża każdego z tych przedsięwzięć.

Pozostaje mi więc przedstawić prace trzech projektantek, które zajmując się problematyką i wyzwaniem, jakie postawiła przed nimi komunikacja wizualna, przygotowały projekty, które frapująco i z silnym akcentem opowiadają nam o współczesnym świecie i społeczeństwie.

Agnieszka Ejsymont, autorka pracy *Nieźle szprychy. O kobietach w kulturze rowerowej*, prowokuje już samym tytułem, odnosząc się do języka mogącego uchodzić za czerpiący ze źródła seksizmu. Jednocześnie, co warto zauważyć – określenie „szprycha” kojarzy się z patyną poprzedniego wieku, być może nawet słowo to dla wielu

młodszych odbiorców będzie kompletnym zaskoczeniem jako określenie atrakcyjności kobiety. Dlatego kod kulturowy, humor i retro odniesienie razem wzięte odczarowują, moim zdaniem, ewentualne negatywne konotacje, a wręcz budują obraz (profil) nowej kobiety: aktywnej na polu życia, zaangażowanej w sport, pewnej swych umiejętności i śmiało dążącej do celu, oraz nie obawiającej się dobrej strony zwycięstwa.

Andżelika Gulczewska, autorka pracy *Opowiem Ci o sobie. Historie osób nieheteronormatywnych*, stworzyła kampanię społeczną z wykorzystaniem tradycyjnych i nowych mediów. To temat gorący i ważny. Jak istotny dla sfery publicznej i obszaru polityki, to wie każdy, kto choć pobieżnie orientuje się w dyskursie socjologicznym czy codziennej publicystyce. Nowe media w tym wypadku wydają się jak najbardziej właściwe, bo otwierają pole do intymnego i indywidualnego nawiązania kontaktu z historiami osób nieheteronormatywnych, dają impuls do zrozumienia i akceptacji.

Jolanta Pęczak, autorka pracy *Animacja jako narzędzie kształtowania empatii*, odwróciła uwagę od wyłącznie technicznego (warsztatowego) definiowania i oceny projektów animacji, co skłaniało nas (zbyt chętnie) do patrzenia na analizowane obrazy tylko przez pryzmat ich wyjątkowej estetyki czy walorów biegłości warsztatowej. Projektantka sięga po kontekst psychologii i medycyny, aby pokazać nam, w jaki sposób buduje się postawy i zdolności empatyczne przy zastosowaniu technik animacji.

Czy wyżej wymienione prace projektowe mieszczą się w próbie otrzymania odpowiedzi na pytanie o krzyczący design? Chciałabym, aby każdy z odbiorców mógł sam poszukać odpowiedzi, analizując przekaz Auterek, ich umiejętności techniczne oraz to, jaką społeczność wzięty na warsztat i dla czego. Z całą pewnością, każda z prac zasługuje na uwagę, ponieważ odnosi się do spraw i tematów gorących, ważnych dla nas jako wspólnoty.

Bibliografia:

de Tocqueville Alexis, *O demokracji w Ameryce*, Warszawa 2005.

Historia designu, ed. E. Wilhide, Warszawa 2020.

The question posed in the title of the following essay is obviously a provocation. In terms of getting an answer, I am sure that I would find quite a number of supporters of this thesis, and also its opponents who would rightly point out the role of design as a silent (though very effective) reformer of our way of life, which does not need a scream or even a loud manifestation of its presence to effectively and permanently affect social relations, cultural fashions, or worldviews, etc. Yes, I do consider the connection that occurs between design and the condition of people’s social and political needs to be significant. Naturally, yet another question also remains relevant – do we choose aesthetics, or does aesthetics, interpreted in its axiological context, choose us? I have raised this problem, among others, in the theoretical considerations included in my habilitation¹ thesis, and I consider the exploration of the indicated area as a key task intuitively, also in terms of research and design interests. With regard to the definition of design itself – as it is often pointed out, it is not clear-cut, and it certainly leaves room for its extension or redefinition². Everything that we can see, from concept to project to implementation, is design. Therefore, there are a lot of fluid stages in this definitional space, and each one allows for exploration—both in terms of developing (expanding) definitions and focusing on specific design phases. Finally – what should we do with an already completed project (product or design object) if it was created as a result of looking for solutions to the issue at hand (the project is intended to resolve the issue or support solutions in a creative or utilitarian way) or if its sole purpose was to foresee needs that had not yet been identified? Here is when the game moves on to the next stage, which is popularization, promotion, and sales (if I may freely associate it with terminology typical of gaming culture). The fate of the design product is inextricably linked

1. M. Płonka, *Idea przekazu treści dzieł wybranych twórców. Autorskie opracowanie publikacji albumowych i wydawnictw katalogowych dla instytucji kultury i placówek dydaktycznych*, Wrocław 2019.

2. *Historia designu*, ed. E. Wilhide, Warszawa 2020.

Marta Płonka, university professor

What Do We Need Design For If It Can’t Scream?

to this stage. The authors (designers) and their surroundings should continue to place a high value on observation and effective analysis of what happens to our implemented design, by whom it is used, what features inspire enthusiasm, and what may impact emotional indifference or even dislike of users. This knowledge will provide us with as much constructive reflection as the spatially printed heart model so eagerly analyzed by contemporary surgeons. I’ll sum up by saying that while design is a challenging and broad concept, what matters most to us designers is that it still provides us a lot of freedom and possibilities. I wish to go back to the original question in this regard: *What do we need design for if it can't scream?* before moving on to the presentation of chosen works that are featured in the exhibition, and I would like to outline the reason I posed it. Well – I would like to see design play an active part in the democratic process. It is worth mentioning that the concept of democracy, overused or oversimplified, quite often obscures its proper image for us. So let us concentrate on the priorities, and these are: equality, freedom, rationality and averaging, as I might laconically paraphrase the reflections of the philosopher of democracy Alexis de Tocqueville³. The word “averaging” may sound alarming in the ears of contemporary people. No surprise there, considering how frequently we use emotive and meaningful phrases like “outstanding”, “unique”, “individual”, “meant for you”, “wonderful”, and “very daring”. So much so that when we only pay attention to one side of the spectrum, we overlook the rich meaning of the idea of community. Naturally, the necessity for distinction, otherness and respect for it should not be eliminated by community. On the contrary: the community is meant to guarantee each person’s right to be an individual subject while also teaching us — a diverse group of individuals — how to coexist and most importantly, to be willing to do so in a space built on mutual respect and understanding, the very foundation of which is dialogue.

3. Cfr: A. de Tocqueville, *O demokracji w Ameryce*, Warszawa 2005.

We all know that dialogue-conversation can be intense, confrontational, and occasionally verge on shouting. Therefore, design that is able to loudly manifest its presence, while referring to dialogue within democracy, is most interesting and necessary.

Throughout the previous centuries, and intensifying its influence since the 18th century, design transformed our daily lives, or responded to deep needs and expectations for change. Take the design of the first half of the 20th century and its impact on society. And later, in the 1960s of the same century, when customs were generally thought to have undergone a revolution. Without design, without the aesthetic imagining of a new form of human expression, would this change have been possible? I do not think so. The same is true for current attempts to develop artificial intelligence or for the realization of 3D-based technology. Every step of this process, including conceptualization, model aesthetics, creating usage profile, planning, and developing communication, is part of the design process. Design lies at the heart of each of these endeavors.

It is now up to me to present the works of three female designers who, in response to the issues and challenges presented by visual communication, have produced works that are both fascinating and potentially informative about the modern world and society.

Agnieszka Ejsymont, the author of *Nieźłe szprychy. O kobietach w kulturze rowerowej*, provokes with the very title, referring to language that can be seen as drawing from the source of sexism. At the same time – and this is worth noting – the term “spoke”⁴ is associated with the patina of the previous century. The word may be surprising to the younger public as a term for a woman’s attractiveness. Therefore, in my opinion, the cultural codes, humor, and retro references dispel any potential negative connotations and even help to create the profile of a new kind of woman who is active in life, involved in sports, confident in her abilities, brave in pursuing her goals, and unafraid of the bright side of victory.

Andżelika Gulczewska, the author of *Opowiem Ci o sobie. Historie osób nieheteronormatywnych*, created a social campaign using traditional and new media. This is a heated and important subject. Anyone with even a vague understanding of social discourse or daily journalism is aware of

how relevant it is to the public sphere and the arena of politics. The use of new media in this situation seems to be most appropriate because it allows for close, personal interaction with the stories of non-heteronormative people, and gives a push for understanding and acceptance.

Jolanta Pęczak, the author of *Animacja jako narzędzie kształtowania empatii*, has shifted the emphasis away from purely technical (workshop) definition and evaluation of animation projects, which has caused us to (all too readily) look at the analyzed images through the prism of their distinctive aesthetics or workshop proficiency. The designer uses examples from psychology and medicine to demonstrate how attitudes and empathy skills are developed through the use of animation techniques.

Do the aforementioned design works fit into an attempt to get an answer to the question of screaming design? Each viewer should be able to find the answer to that on their own by considering the author’s messages, their technical skills, the community they chose to work on (and why). All of the works certainly deserve attention, as they address hot-button issues and subjects important to us as a community.

SOURCES

de Tocqueville Alexis, *O demokracji w Ameryce*, Warszawa 2005.
Historia designu, ed. E. Wilhide, Warszawa 2020.

4. “Spoke” – *szprycha* – has another meaning in Polish; it’s a colloquial way to describe an attractive woman, a bombshell [translator’s note].

Zmiana podejścia wobec osób z niepełnosprawnościami

Postawy społeczne dostrzegające potrzeby osób z niepełnosprawnościami wyrosły z ruchów na rzecz praw obywatelskich tych grup. Zakładają, że społeczeństwo może i powinno wyrównywać szanse dostępności usług dla wszystkich, bez względu na sprawność. Mówi o tym na przykład konwencja Organizacji Narodów Zjednoczonych o prawach osób z niepełnosprawnościami. Stanowi ona przełom w myśleniu prawnym o osobach z niepełnosprawnościami – zamiast traktować je jak „obiekty” leczenia i ochrony socjalnej, mówi o nich jako o „podmiotach”, będących w stanie dochodzić swoich praw i podejmować decyzje o własnym życiu. Konwencja określa także obszary, w których należy wprowadzać udogodnienia dla osób z niepełnosprawnościami, aby mogły one skutecznie korzystać ze swoich praw. Jednym z takich obszarów jest szeroko pojęte projektowanie.

Changing attitudes towards people with disabilities

Social attitudes recognizing the needs of people with disabilities grew from civil rights movements acting on behalf of these groups, and assume that society can and should level the chances of services’ availability for all, regardless their abilities. It is included, for example, in the United Nations Convention on the rights of persons with disabilities, which was a turning point in the legal treatment of these persons – instead of perceiving them as „objects” of treatment and social security, it refers to them as „subjects”, able to demand their rights and take decisions about their own lives. The convention also determines the areas, in which improvements for persons with disabilities should be introduced, in order for them to execute their rights efficiently. One of these areas is design in its broad sense.

Jolanta Pęczak

Animacja jako sposób budowania empatii.
Dyplom magisterski z 2022 r., Katedra Wzornictwa,
promotorka: dr hab. Marta Płonka.
Projekt: Graficzne przedstawienie chorób układu nerwowego w formie animacji.

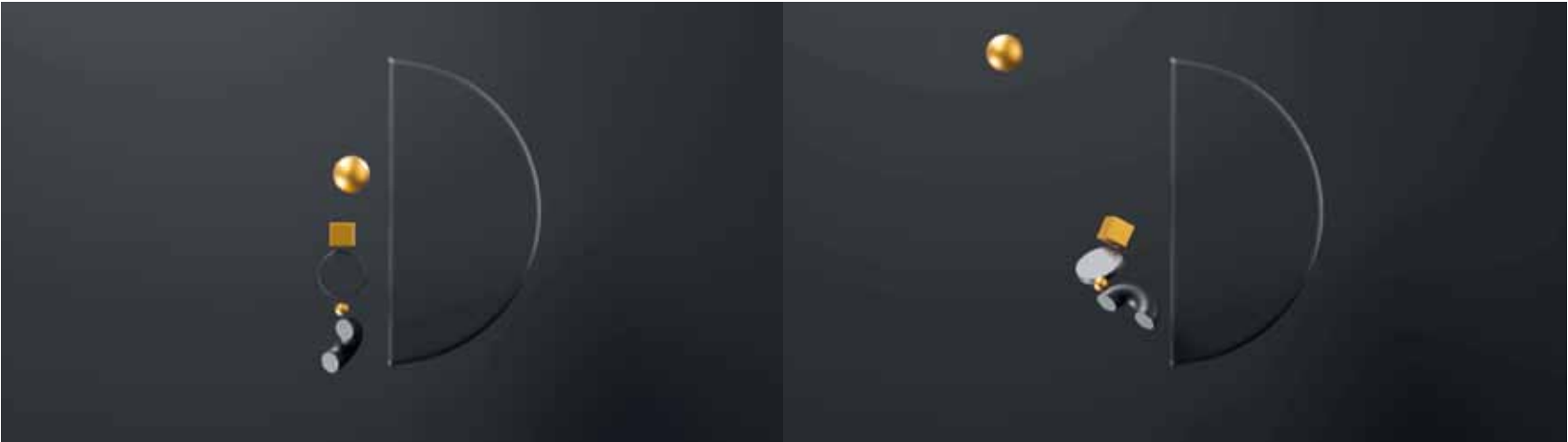
Obejmuje on stworzenie serii abstrakcyjnych komunikatów wizualnych obrazujących schorzenia neurologiczne takie jak: migrena oczna, zespół Tourette’a, hemibalizm, płasawica Huntingtona oraz choroba Parkinsona. Stanowią one przekrój chorób ośrodkowego i obwodowego układu nerwowego, od częstszych i relatywnie niegroźnych, do nieuleczalnych, prowadzących do uzależnienia chorych względem osób trzecich. Rola wiedzy w tej materii jest nieoceniona, ponieważ to dzięki niej jesteśmy w stanie lepiej zrozumieć chorych, a także uświadomić sobie, jakie trudności, ograniczenia czy wyzwania może stawiać chorym ich własne ciało. Edukowanie na temat poszczególnych schorzeń wydaje się być przepustką do budowania i utrzymywania prawidłowych relacji jednostek w społeczeństwie oraz bycia empatycznym. Jest warunkiem odrzucenia uprzedzeń oraz stereotypów dotyczących sposobu funkcjonowania, a także wyglądu osób z niepełnosprawnościami. Przekazywanie wiedzy na temat chorób układu nerwowego może odbywać się przy użyciu najróżniejszych sposobów i kanałów komunikacji, wśród których mocną pozycję zajmuje animacja.

Animation as a way of building empathy.
MFA diploma 2022, Department of Design,
thesis supervisor: Marta Płonka, university professor.
Project: Graphical presentation of neurological illnesses in the form of animation.

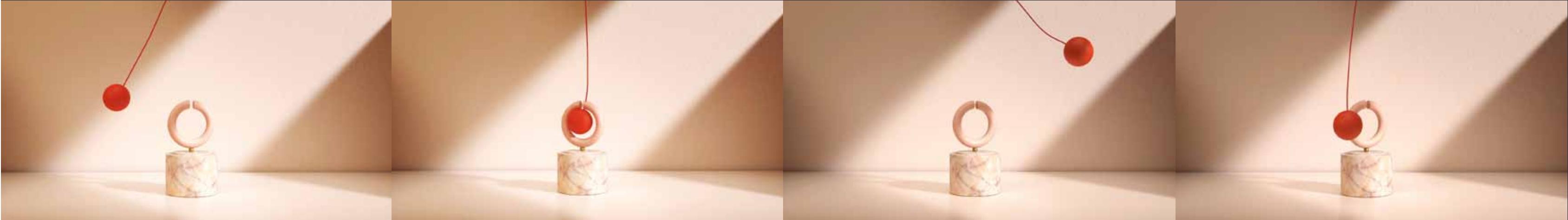
It comprises a series of abstract visual messages, picturing neurological illnesses such as: ocular migraine, Tourette’s syndrome, hemiballismus, Huntington’s disease as well as Parkinson’s disease. They form a spectrum of neurological diseases, from the more frequent and relatively mild to the incurable ones, which bring about a loss of life’s independence. The role of knowledge here is invaluable, because thanks to it we are able to better understand the afflicted people, as well as become aware what kind of difficulties, limitations or challenges can be caused by a person’s sick body. Educating about the illnesses seems to be the way to build appropriate relationships between individuals in a society, as well as to be empathic. It is a method of rejecting prejudices and stereotypes about ways of functioning as well as the appearance of persons with disabilities. Communicating knowledge about neurological illnesses can be realized through various means and ways of communication, among which animation holds a strong position.



Animacja obrazująca migrenę oczną | Animation picturing ocular migraine



Animacja obrazująca hemibalizm | Animation picturing hemiballismus



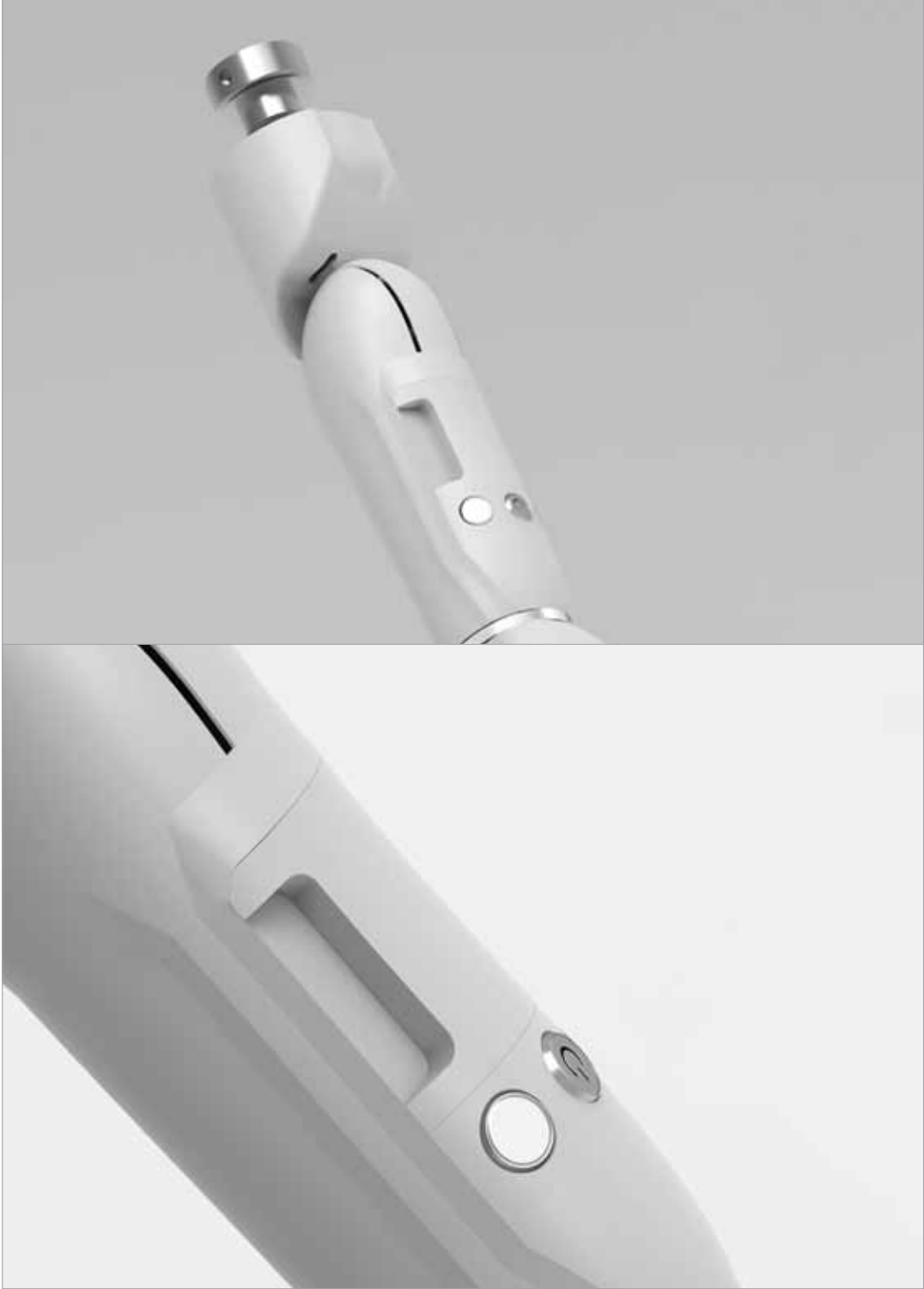
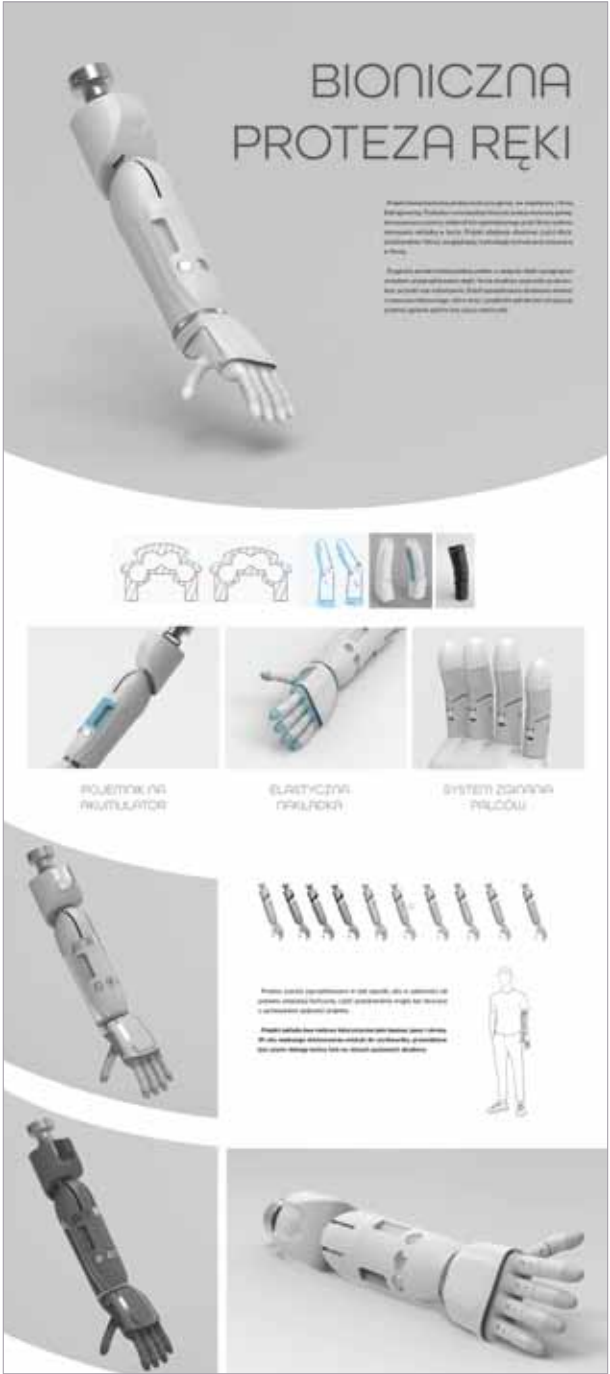
Animacja obrazująca płasawicę Huntingtona | Animation picturing Huntington's disease



Animacja obrazująca zespół Tourette'a | Animation picturing Tourette's syndrome



Animacja obrazująca chorobę Parkinsona | Animation picturing Parkinson's disease



Konceptcja wzornicza bionicznej protezy ręki.
Dyplom licencjacki 2022 r., Katedra Wzornictwa,
promotor: dr hab. Piotr Stocki.
Projekt: Biomechaniczna proteza kończyny górnej.

Projekt bionicznej protezy miał na celu stworzenie produktu, który wesprze osoby po amputacji kończyny górnej w samodzielnym wykonywaniu czynności dnia codziennego. Powstał we współpracy z wrocławską firmą BioEngineering, której efektem jest proteza kończyny górnej, sterowana przy pomocy elektrod lub opatentowanego przez firmę systemu sterowania wkładką w butcie. Projekt obejmuje obudowę części dłoni, przedramienia i łokcia, uwzględniając technologię wytwarzania stosowaną w firmie. Oryginalny produkt został poddany analizie, a następnie, dzięki wyciągnięтым wnioskom, przeprojektowaniu uległy: forma obudowy, pojemnika na akumulator, przyciski oraz wykończenie. Ponadto został zaprojektowany dodatkowy element z tworzywa elastycznego, który wraz z projektem palców jest propozycją systemu zginania palców bez użycia elektroniki.

Sara Iwanowska

A design concept of a bionic prosthetic of the upper limb.
BFA diploma 2022, Department of Design,
thesis supervisor: Piotr Stocki, university professor.
Project: Biomechanical prosthesis of the upper limb.

The design of the bionic prosthetic was aimed at creating a product, which would support people after upper limb amputations in performing daily activities independently. It was made in cooperation with the company BioEngineering from Wrocław. The company produces upper limb prosthetics operated by means of electrodes or a system operating from the insole of a shoe, patented by the company. The project comprises a casing for part of the hand, forearm and elbow, taking into account the company's manufacturing technology. The original product was analyzed and, on the basis of the conclusions, the following parts were re-designed: the form of the casing, the battery's container, buttons and the finishing treatment. Besides, an additional element from flexible plastic was designed, which together with the design of the fingers is a proposition of a system of clenching fingers without the use of electronics.



Katarzyna Pilna

Obiekty wspomagające funkcjonowanie dzieci z zaburzeniami w spektrum autyzmu.
Dyplom magisterski z 2021 roku, Katedra Wzornictwa,
promotor: prof. Piotr Jędrzejewski.
Projekt: Torba Taktila z tabliczkami mieszczącymi symbole przestrzenno-dotykowe na klapie, posiadająca również funkcję użytkową.

Tabliczki można łączyć ze sobą, tworząc książkę do nauki symboli. Celem autorki było stworzenie narzędzia do komunikacji, które dziecko zawsze mogłoby mieć przy sobie i niezależnie od sytuacji mogło kontaktować się z opiekunem. Takie narzędzie pozwoli przeciwdziałać wykluczeniu dzieci, u których występują zaburzenia mowy. Dzięki poprawnej komunikacji jesteśmy w stanie w pełni poznać potrzeby dziecka, zmniejszyć stres oraz odpowiednio dopasować program terapii. Po dokładnej analizie codziennej rutyny dziecka i konsultacjach ze specjalistami powstał produkt, którego cechami są: poręczność, kompaktowość, intuicyjność, łatwość percepcji, wytrzymałość oraz dostępność w kilku rozmiarach.

Objects facilitating functioning of children on the autism spectrum.
MFA diploma 2021, Department of Design,
thesis supervisor: professor Piotr Jędrzejewski.
Project: The Taktila bag for children on the autism spectrum, with plates
featuring spatial-tactile symbols on the flap.

The bag also has a utilitarian function: the plates can be linked together to form a book to learn symbols from. The goal of the designer was to create a communication tool, that a child could always carry with them and be able to communicate with a caregiver regardless of the situation. Such a tool will prevent exclusion of kids with speech problems. Thanks to correct communication we are able to recognize the kid's needs to fully reduce stress and match the therapeutic programme accordingly. After a careful analysis of the kids' everyday routine and consultations with the specialists, a product was designed, whose advantages are: usability, compactness, intuitiveness, ease of perception, durability and availability in several sizes.



prof. Piotr Jędrzejewski

Czy design może być postrzegany jako barometr zmian społecznych

Barometr

- « przyrząd do mierzenia ciśnienia atmosferycznego »
- « to, co stanowi podstawę oceny jakiegoś zjawiska, wskazuje na jego nasilenie, poziom »¹

Może niezręcznie jest dyskutować z definicją pojęcia przedstawioną w Słowniku Języka Polskiego, ale drugiemu, przenośnemu znaczeniu wyrazu, zdefiniowanemu przez Słownik, bliżej by chyba odpowiadał termometr. Wstajemy rano, spoglądamy na termometr i wiemy, jaka jest temperatura. Z tej wiedzy nie uzyskamy jednak żadnych informacji na przyszłość. Wiemy, ile wynosi temperatura i ewentualnie, czy wzrosła, czy zmalała. Bez szerszego kontekstu, na przykład informacji dotyczących pory dnia, roku, czy stanu pogody, na podstawie samych danych o temperaturze nie przedstawimy żadnej prognozy na przyszłość. Co innego barometr. Dowiadujemy się, że ciśnienie wzrasta albo maleje i możemy, z pewnym określonym prawdopodobieństwem, wysnuć wniosek, że dalej będzie pogodnie, lub że pogoda się niebawem załame, pomimo że nic, poza zmianą ciśnienia, jeszcze na to nie wskazuje. W takim ujęciu barometr jest, w pewnym sensie, przyrządem do przewidywania nieodległej przyszłości i takie jest chyba przenośne, potoczne rozumienie tego określenia. Takie też raczej znaczenie należałoby przypisywać określeniu „barometr” w tytule wystawy i towarzyszącego jej katalogu.

Wzornictwo przemysłowe

(polski odpowiednik terminu *industrial design*²) projektowanie wzorów wyrobów przeznaczonych do masowej produkcji, którego celem jest rozwijanie kultury materialnej społeczeństwa przez podnoszenie estetyki wytwarzanych przemysłowo przedmiotów codziennego użytku³.

- « wygląd przedmiotów użytkowych »
- « projektowanie przedmiotów użytkowych »⁴

I znów, zarówno Słownik Języka Polskiego, jak i Encyklopedia PWN podkreślają to najbardziej potoczne rozumienie tego, czym jest design. Odpowiada on za kształtowanie wyglądu produktu. To jest w zasadzie prawda. W tym miejscu należałoby jednak dopowiedzieć „tak, ale...” i to „ale” powoduje, że design jest, lub może należałoby powiedzieć, powinien być, zespołem działań nieporównywalnie obszerniejszych.

Popatrzmy na dowolnie wybrane zwierzę. Koń, jaki jest każdy widzi⁵, ale jego forma i wszystkie szczegóły widoczne dla oka są w stu procentach zdeterminowane jego budową anatomiczną i cechami, którymi charakteryzuje się jego zachowanie, i które determinują jego możliwości i ograniczenia. Nie inaczej jest z każdym wytworem przemysłu lub rzemiosła. Aby powstał nowy przedmiot cechujący się określonym wyglądem i precyzyjnie spełniający określone funkcje, trzeba podjąć cały zespół działań nierozdzielnie związanych z budową wewnętrzną przedmiotu, technologią jego wytwarzania, sposobem użytkowania, przechowywania itd.

Jeżeli przeciętny polski obywatel kojarzy termin „design”, to jest on właśnie łączony wyłącznie z cechami wizualnymi obiektów. Pewien znajomy projektant z Łodzi opowiadał mi kilka lat temu, jak sąsiadka zagadnęła go w windzie, pytając, czym się zajmuje. Odpowiedział, że designem. Sąsiadka na chwilę zaniemówiła, po czym zapytała: „Niemożliwe! Robi pan paznokcie?”.

2. Wzornictwo przemysłowe [industrial design], [in:] *Encyklopedia PWN*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/wzornictwo-przemyslowne;3999272.html>, (dostęp: 21/09/2022).

3. Design, [in:] *Słownik Języka Polskiego PWN*, <https://sjp.pwn.pl/szukaj/design.html>, (dostęp: 21.09.2022).

4. <https://sjp.pwn.pl/szukaj/design.html>, (dostęp: 21.09.2022).

5. B. Chmielowski, *Nowe Ateny*, Lwów 1745, t. I, s. 475.

1. Barometr, [in:] *Słownik Języka Polskiego PWN*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/barometr;2443042.html>, (dostęp: 21.09.2022).

Definicji designu jest wiele i oczywiście nie należy ich szukać w encyklopedii czy słowniku. Jedne są bardziej ogólne, inne bardziej szczegółowe. Zawsze jednak można wskazać wyjątki, które się takiej czy innej definicji wymykają. Szukając porównania, niemożliwym jest określić, kiedy, dodając żółtej farby do farby czerwonej, możemy powiedzieć, że już uzyskaliśmy kolor pomarańczowy, a kiedy jeszcze powinniśmy mówić o czerwieni. Czasami łatwiej jest określić, czym design nie jest. W moim prywatnym rozumieniu design zawsze proponuje rozwiązanie jakiegoś problemu. Prowadzenie działań badawczych jest raczej domeną nauki, a wskazywanie na drążące ludzkość problemy, często te jeszcze wcześniej niedostrzeżone, są raczej domeną sztuki. Można powiedzieć, że to właśnie artyści, obdarzeni ponadprzeciętną wrażliwością, wcześniej niż reszta społeczeństwa potrafią przeczuć pewne nadciągające zmiany.

W Galerii Neon wrocławskiej Akademii Sztuk Pięknych mogliśmy niedawno obejrzeć wystawę zatytułowaną „Empathic Design”, której kuratorką była pani Dominika Sobolewska. W opisie wystawy, na stronie internetowej uczelni, możemy przeczytać: „Staramy się przedstawić dowody na to, że projektowanie może interweniować w kwestie odpowiedzialnego rozwoju nie tylko jako środek do rozwiązywania problemów, ale także jako mechanizm rozumienia emocji, nastrojów społecznych, ich relacji z naturą oraz jako narzędzie do manifestowania, krytykowania, edukowania czy prototypowania naszej przyszłości”⁶. Jak widać, moje prywatne próby definiowania, czym jest design, także nie wytrzymują kontaktu z rzeczywistością.

Granice zakresów różnych obszarów ludzkiej działalności nie są nienaruszalne. Często się przemieszczają, a także pokrywają się ze sobą. Zresztą, gdyby nie te obszary wspólne, często porozumienie się między specjalistami z różnych dziedzin byłoby bardzo utrudnione, co z kolei hamowałoby postęp.

Co do tego, czy istnieje jakaś wyraźna granica pomiędzy designem i sztuką, opinie są bardzo skrajne. W moim odczuciu taka ostra granica nie

istnieje. W polskim systemie edukacji designerów kształci się tradycyjnie na uczelniach plastycznych, ale na świecie wcale to nie jest regułą. Bardzo często są to uczelnie politechniczne. Można się też pokusić o stwierdzenie, że nie istnieje wyraźna granica pomiędzy designem a inżynierią.

Znane są przykłady, kiedy ikonami designu stały się obiekty, w trakcie powstawania których nie zaprzątano sobie głowy projektowaniem wzor- niczym skierowanym na poszukiwania kształtu produktu w odniesieniu do uwarunkowań estetycznych. To, że akceptujemy ich powierzchowność, wynika z tego, że są niebywale skuteczne w spełnianiu swojej podstawowej funkcji. Podobnie rzecz się ma w przypadku wszystkich form stworzonych przez przyrodę, a to na nich ludzkość ukształtowała swoje widzenie świata i swoje oceny dotyczące proporcji. W przyrodzie ostało się tylko to, co zdolało się oprzeć wszystkim wyzwaniom i przeciwnościom. Wytwory człowieka podlegają oddziaływaniu tej samej grawitacji i wszystkich innych praw fizycznych. Patrzymy na nie i oceniamy także z podobnej perspektywy.

Willys MB był przetomową konstrukcją z okresu II wojny światowej, przeznaczoną dla amerykańskiej armii. American Enterprise Institute w 2010 roku określił go mianem „najbardziej znaczącego designu w historii motoryzacji”⁷. Siła tego designu wynikała ze skutecznego połączenia cech użytkowych i konstrukcyjnych. Willys MB, zwany także Jeepem, stał się powszechnie używanym w armiach aliantów, lekkim, uniwersalnym pojazdem. Produkowany masowo w zakładach Willysa i Forda (Ford GWP) był ładowany na statki i wysyłany na front. Przednia szyba odkrytego nadwozia składała się na płasko, koła były demontowane i wkładane do środka pojazdu. Samochody ładowały w prostopadłościennych skrzyniach, które można było ustawiać jedna na drugiej⁸. Ostateczna forma była wynikiem różnych, często sprzecznych czynników i wymagań.

Przetarg na samochód terenowy dla amerykańskiego wojska wygra- ła początkowo firma American Bantam Car Co. Kształt tego pojazdu,

7. <https://autovinogroup.com/1945-willys-mb-jeep.html>, (dostęp: 21.09.2022).

8. <https://www.techpedia.pl/index.php?str=tp&no=22746>, (dostęp: 21.09.2022).

jak twierdzą historycy, także miał pewien wpływ na ostateczną formę Willysa. Forma Bantama opierała się z kolei częściowo na innych, przed- wojennych konstrukcjach firmy⁹.

Nie zmienia to faktu, że konstrukcja Jeepa, która wyewoluowała pod ogromną wojenną presją w bardzo krótkim czasie, stała się ikoną i proto- plastą współczesnych osobowych pojazdów terenowych wszelkiej maści. Kolejnymi krokami milowymi były: Landrover (1948), Jeep Wagoneer (1962), Range Rover (1969), a następnie niezliczona liczba innych konstrukcji.

Ten znany powszechnie przykład unaocznia inną oczywistą prawdę, że design jest jednak najczęściej procesem, który jest interdyscyplinarny i uzależniony od wielu różnych uwarunkowań. W ostatecznym rozra- chunku często trudno jest jednoznacznie wyabstrahować sam design z gotowego produktu. Dlatego, na potrzeby niniejszych rozważań, raczej byłbym skłonny myśleć o pewnych przedmiotach i okolicznościach ich powstania jako o potencjalnych barometrach zmian, niż próbować z nich „wydobywać” sam design i na jego podstawie analizować problem.

Wracając do barometru. Samotny barometr, wskazujący jakąś określoną tendencję, jeszcze niczego konstruktywnego nie wnosi. Potrzebny jest jeszcze wnikliwy obserwator, który na niego patrząc, potrafi wyciągnąć odpowiednie wnioski. Czy Willysa MB można było uznać za barometr społecznej zmiany? Uwidoczniał on, że można skonstruować niewielki osobowy pojazd, który może poruszać się sprawnie poza utwardzonymi drogami. Pierwszym oczywistym rozwinięciem idei stał się uniwersalny pojazd roboczy, którego adresatami byli rolnicy, leśnicy i różnego rodzaju służby cywilne. Maurice Wilks, główny projektant brytyjskiej marki Rover, wraz ze swoim bratem Spencerem Wilksem, dostrzegł taki właśnie poten- cjał drzemiący w wojskowym Jeepie i na jego podstawie opracowali pojazd cywilny Land Rover¹⁰. Nikt jednak wtedy nie dostrzegał jeszcze możli-

9. <https://skoda-vologda.ru/pl/sovety/opisanie-villis-istoriya-villis-mb-tehnicheskie-harakteristiki-jeep-willys.html>, (dostęp: 21.09.2022).

10. <https://www.history.com/this-day-in-history/original-land-rover-debuts-at-auto-show>, (dostęp: 21.09.2022).

wości zaoferowania pojazdu terenowego w wersji komfortowej, w której można by było podróżować po bezdrożach w luksusowych warunkach, na przykład wyłącznie dla przyjemności. Pierwszymi pojazdami tego typu były, wspomniane powyżej: amerykański Jeep Wagoneer i brytyjski Range Rover. Zanim powstały, od II wojny światowej musiało jednak upłynąć dwadzieścia lat. Odbudowano gospodarki, zaspokojono najbardziej palące potrzeby. Zmieniło się także podejście do kształtowania otoczenia pracy człowieka. W latach pięćdziesiątych, ubrany w kufajkę i beret z antenką, traktorzysta podskakiwał w trakcie jazdy po wybojach, siedząc na wytło- czonym z blachy niewielkim siodelku. Współczesny kierowca traktora siedzi na dyrektorskim podgrzewanym fotelu w klimatyzowanej kabinie. Podobne podejście do komfortu użytkowania można zauważyć nawet w tych „roboczych” z założenia osobowych samochodach terenowych.

Doszło do przewartościowań. Dzisiaj rynek samochodowy opanowały pojazdy typu SUV (*sport utility vehicle*). Są to samochody łączące w sobie cechy samochodu osobowego i terenowego. Biorąc pod uwagę, że jest to obecnie chyba najczęściej widywany typ nowych pojazdów, trudno sobie wyobrazić żeby ich właściciele rzeczywiście regularnie (jeżeli w ogóle) wykorzystywali ich terenowe właściwości.

Podobny paradoks dotknął, przed kilkunastoma laty, rynek rowerów. W położonym na nizinie Wrocławiu, w każdym większym markecie, królowały „rowery górskie”, z co najmniej osiemnastoma przełożeniami.

W latach siedemdziesiątych w Kalifornii zaczęto amatorsko budować rowery wytrzymujące ekstremalne zjazdy. Jeden z uczestników tego ruchu, Gary Fisher, przekuł swoje hobby w dobrze prosperującą firmę¹¹. Idea roweru górskiego po latach tak się upowszechniła i tak mocno została wypromowana, że w pewnym momencie rowery tego typu opanowały rynek. Absurdalność tej sytuacji zwiększał fakt, że tanie „marketowe” rowery, zwane „góorskimi”, tak naprawdę nie nadawały się do jazdy po górach. Jakość materiałów, z jakich były wykonane, nie pozwalała na bardziej

11. <https://www.blogmtb.pl/2016/12/historia-rowerow-gorskich-w-piguce.html>, (dostęp: 21.09.2022).

ekstremalne traktowanie. Nieco podobnie zresztą sytuacja się przedstawia ze współczesnymi samochodami SUV. Wiele z nich nie wytrzymałoby intensywniejszej eksploatacji w rzeczywistych warunkach terenowych.

Znane są też sytuacje, kiedy jakiś wizjoner usiłuje za pomocą nowego produktu wykreować jakieś nowe zachowania społeczne. W 1979 roku firma Sony wypuściła na rynek przenośne urządzenie do odtwarzania muzyki z kaset pod nazwą Walkman. Akio Morita, japoński przedsiębiorca i współzałożyciel firmy Sony, musiał przymusem przekonać swoich podwładnych do tego, aby na poważnie zajęli się zaprojektowaniem i wdrożeniem do produkcji jego wizjonerskiego pomysłu¹². Walkman stał się hitem i, w zasadzie, wszystkie późniejsze przenośne odtwarzacze muzyki wywodzą się od tej idei. Co jednak jest zaskakujące – idea twórcy była zupełnie inna. Pierwsze Walkmany były wyposażone w dwa gniazda słuchawek. Morito wyobrażał sobie parę młodych ludzi, którzy spacerując wspólnie słuchają tej samej muzyki z jednego odtwarzacza. Nowy produkt zyskał powszechną akceptację i rzeczywiście zmienił zachowania społeczne. Druga para słuchawek okazała się jednak zupełnie zbędna. Obserwujemy na ulicy i śródkach komunikacji setki osób z „muzyką na uszach”, które są samotne w tłumie, odizolowane od reszty świata, zatopione w doznaniach słuchowych, niedzielonych z nikim innym.

Czy w latach czterdziestych, na podstawie analizy możliwości Willysa MB, można się było przeczuć, co się stanie 70 lat później? Czy obserwując młodych ludzi, którzy zabawiali się zjeżdżaniem ze stromej góry na rowerze, można było przypuszczać, że za 40 lat rower górski stanie się synonimem roweru?

Zaraz, zaraz na podstawie obserwacji barometru możemy co najwyżej przewidzieć, jaka pogoda będzie jutro, a co najwyżej na parę dni naprzód. Przepowiadanie przyszłości w przypadku pogody jest zadaniem niezmiernie złożonym. Wymaga analizy ogromnej ilości danych. Nie radzą sobie z tym najpotężniejsze komputery. W grę wchodzą

12. A. Morita, E.M. Reingold, M. Shimomura, *Made in Japan: Akio Morita i Sony*, New York 1986, s. 75-83.

zjawiska chaotyczne, które może nie są do końca niezdeterminowane, co niepoliczalne z matematycznego punktu widzenia¹³. W przypadku przepowiadania dynamiki zmian społecznych z pewnością także mamy do czynienia z gigantyczną liczbą zmiennych.

Ludzki umysł działa jednak na zupełnie innej zasadzie niż komputer. Udziela odpowiedzi bez konieczności analizowania absolutnie wszystkich możliwych rozwiązań. Wnikliwe umysły obdarzone są ponadprzeciętną intuicją, potrafią kojarzyć fakty bardzo od siebie odległe i pozornie ze sobą niezwiązane. Przykładem takiej osobowości był niewątpliwie Stanisław Lem, wizjoner, filozof i autor utworów fantastyczno-naukowych, które, de facto, stanowiły rodzaj poligonu doświadczalnego dla jego wizjonerskich koncepcji. Sam Lem miał ostrożny stosunek do nazywania siebie futurologiem, jednak tak chyba można by go, bez cienia przesady, określić. Jak wynika z jego wspomnień, właśnie analizowanie tego, dokąd zaprowadzi nas cywilizacja, było tym, co pochłaniało go najbardziej. Jego pionierska publikacja „Summa technologiae”, wydana w 1964 roku, traktowała między innymi o sztucznej inteligencji, rzeczywiście wirtualnej czy nanotechnologii, które w tych czasach należały raczej do sfery *science fiction* niż poważnej nauki.

Na drugim biegunie mamy, o ponad sześćdziesiąt lat wcześniejszą, wypowiedź Charlesa H. Duella, szefa biura patentowego USA, który w 1899 roku stwierdził, że wszystko, co było do wynalezienia, zostało już wynalezione. Jak widać, ludzie kompetentni (człowiek niekompetentny chyba by nie został szefem biura patentowego?) też potrafili się bardzo pomylić¹⁴.

Historia wynalazczości potwierdza, że wiele wynalazków powstawało w dziejach wielokrotnie i było na powrót zapomnianych. Dopiero kiedy otoczenie społeczne i gospodarcze tworzyło odpowiedni grunt, przebijają

13. P. Davies, *Demon w maszynie, jak ukryte sieci informacji wyjaśniają tajemnice życia*, Kraków 2020.

14. <https://www.ican.pl/b/wszystko-juz-bylo-czyli-jak-wymyslic-cos-nowego/13dMSByXu>, (dostęp: 21.09.2022).

się do szerszej świadomości. Powszechnie pamiętamy, że żarówkę wynalazł Edison. Jasno świecącą żarówkę zaprezentował publicznie wcześniej, bo w 1880 roku, Joseph Swan¹⁵. Prasa odnotowała pokaz, traktując go jako ciekawostkę bez jakiegoś większego praktycznego znaczenia. Thomas Alva Edison, uchodzący wręcz za synonim wynalazcy, był tak naprawdę raczej genialnym obserwatorem barometru, potrafiącym dostrzegać i wcielać w życie idee, które innym wydawały się niedorzeczne lub niepotrzebne. Podobną historię mają za sobą też inne odkrycia i wynalazki, których wagi początkowo nie potrafiono docenić. Parowóz, samochód, komputer osobisty, to tylko wybrane przykłady.

Nigdy wcześniej w historii ludzkości nie przybywało dostępnej wiedzy w takim tempie jak obecnie. Stan wiedzy podwaja się co około dwanaście lat¹⁶. Takiego ogromu nikt nie jest w stanie ogarnąć swoim umysłem. Dlatego obecnie tak ważni są dociekliwi i ciekawi świata laicy, uważni obserwatorzy, którzy potrafią ze sobą połączyć fakty i spostrzeżenia z odległych od siebie dziedzin, i zainspirować specjalistów z wąskich dziedzin do współdziałania. Niewątpliwie design jest właśnie taką dziedziną, która potrafi inspirować tego typu transfery.

Dopiero przedmioty powstałe w wyniku takiej interdyscyplinarnej współpracy mogą mieć realny wpływ na zachowania społeczne lub zmianę takich zachowań zapowiadać. Biorąc pod uwagę, że w powstaniu większości produktów, które okazały się w jakiś sposób przełomowe i zapoczątkowały nowe trendy, przeważnie brali udział designerzy, można założyć, że design, w powiązaniu z innymi dziedzinami ludzkiej wytwórczości, może stanowić barometr zmian społecznych, chociaż, podobnie jak w przypadku przyrządu do pomiaru ciśnienia atmosferycznego, jego odczyt może stanowić jedynie pewne niejednoznaczne wskazanie kierunku przyszłych zmian.

15. <https://wszystko-jasne.pl/historia/historia-wynalezienia-zarowki-joseph-swan-thomas-edison-i-kontrowersje/>, (dostęp: 21.09.2022).

16. E. Bendyk, *Jak pęcznieje wiedza*, Polityka.pl, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/nauka/2141400,1,jak-peczenie-wiedza.read>, (dostęp: 21/09/2022).

Bibliografia:

Bendyk Edwin, *Jak pęcznieje wiedza*, Polityka.pl, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/nauka/2141400,1,jak-peczenie-wiedza.read>, (dostęp: 21.09.22).

Chmielowski Benedykt, *Nowe Ateny*, Lwów 1745, t. I, s. 475.

Empathic design, ASP.Wroc.pl, <https://www.asp.wroc.pl/pl/wydarzenia/empathic-design>, (dostęp: 21.09.2022)

Davies Paul, *Demon w maszynie, jak ukryte sieci informacji wyjaśniają tajemnice życia*, Kraków 2020.

Encyklopedia PWN, <https://encyklopedia.pwn.pl/>, (dostęp: 21.09.2022).

Historia i dane techniczne Jeepa Willys MB, Skoda-Vologda.ru, <https://skoda-vologda.ru/pl/sovety/opisanie-villis-istoriya-villis-mb-tehnicheskije-harakteristiki-jeep-willys.html>, (dostęp: 21.09.2022).

Historia rowerów górskich w pigułce, BlogMTB.pl, <https://www.blogmtb.pl/2016/12/historia-rowerow-gorskich-w-piguce.html>, (dostęp: 21.09.2022).

Lem Stanisław, *Summa technologiae*, Kraków 1964.

Morita Akio, Reingold Edwin M., Shimomura Mitsuko, *Made in Japan: Akio Morita i Sony*, New York 1986.

Olak Dariusz, *Wszystko już było, czyli jak wymyślić coś nowego*, ICan.pl, <https://www.ican.pl/b/wszystko-juz-bylo-czyli-jak-wymyslic-cos-nowego/13dMSByXu>, (dostęp: 21.09.2022).

Original Land Rover Debuts At Auto Show, History.com, <https://www.history.com/this-day-in-history/original-land-rover-debuts-at-auto-show>, (dostęp: 21.09.2022).

Przygotowany do transportu Jeep Willys MB z czasów II wojny światowej, Techpedia.pl, <https://www.techpedia.pl/index.php?str=tp&no=22746>, (dostęp: 21.09.2022).

Słownik Języka Polskiego PWN, <https://sjp.pwn.pl/>, (dostęp: 21.09.2022).

Willys MB Jeep, AutovinoGroup.com, <https://autovinogroup.com/1945-willys-mb-jeep.html>, (dostęp: 21.09.2022).

Witowski Kacper, *Historia wynalezienia żarówki – Joseph Swan, Thomas Edison i kontrowersje*, Wszystko-Jasne.pl, <https://wszystko-jasne.pl/historia/historia-wynalezienia-zarowki-joseph-swan-thomas-edison-i-kontrowersje/>, (dostęp: 21.09.2022).

Can Design Be Deemed a Barometer of Social Change?

Barometer

- « *an instrument for measuring atmospheric pressure* »
- « *that which forms the basis for evaluating a phenomenon, indicates its severity, its level* »¹

Debating the definition of the term as presented in Słownik Języka Polskiego (Dictionary of the Polish Language) might be awkward, but the word's second, figurative meaning, as defined by the Dictionary, would probably correspond more closely to a thermometer. We get up in the morning, look at the thermometer and find out what the temperature is. Yet from this knowledge, we will not gain any information for the future. We just know the temperature and possibly also whether it has increased or decreased.

With no broader context, such as information about the time of day, the year, or the weather conditions, based on temperature data alone, we will not make any forecast for the future. A barometer is a different matter. We learn that the pressure is either increasing or decreasing, and we can, with a certain probability, conclude the weather will continue to be good, or that there is going to be a break in the weather, even though nothing, other than the change in the pressure, indicates this yet. In this sense, a barometer is, in a way, an instrument for predicting the near future, and this is probably the figurative, colloquial understanding of the term. Such is also the meaning that should likely be attributed to the term "barometer" in the title of the exhibition (publication).

Industrial design

*"designing products intended for mass production with the purpose of developing the material culture of society by enhancing the aesthetics of industrially manufactured everyday objects"*².

- « *appearance of everyday objects* »
- « *designing everyday objects* »³

Again, both Słownik Języka Polskiego (Polish Language Dictionary) and the PWN Encyclopedia emphasize this most colloquial understanding of just what design is. It is responsible for shaping the appearance of a product. In principle, this is true. However, at this point it would be fair to add the phrase "yes, but...", and this "but" implies that design is, or perhaps we should say – design should be, a set of vastly more extensive activities.

Take any animal of our choice. A horse is a horse is a horse⁴, but its form and all the details visible to the eye are fully determined by its anatomical structure and the characteristics by which it behaves, and which determine its abilities and limitations. The situation is no different with any product of industry or craftsmanship. It takes a comprehensive set of actions that are inseparably connected to the internal structure of the object, the technology of its creation, the way it is used, stored, etc. in order to create a new object with a particular appearance that precisely fulfills certain functions.

If the average Polish citizen knows the term "design", then they associate it exclusively with the visual features of objects. A few years ago, a designer friend from Łódź told me that his neighbor approached him in the elevator, asking what he does for a living. He replied he deals with design. The neighbor was stunned for a moment, then asked: "No way! Do you do nails?"

There are many definitions of design and, of course, we should not search for them in an encyclopedia or a dictionary. Some are more general, others – more specific. However, it is always possible to identify exceptions that defy one definition or another. Looking for a comparison, it is impossible to determine when, adding yellow paint to red paint, we can say that we have already obtained orange, and when we should still talk about red. Sometimes it is easier to define what design is *not*. My personal understanding is that design always proposes a solution to a problem. Science is more concerned with carrying out research, whereas art is more concerned with pointing out the problems that plague humanity—often ones that have not yet been recognized. It can be said that it is artists, gifted with above-average sensitivity, who are able to predict certain impending changes earlier than the rest of society.

At the Neon Gallery of the Academy of Art and Design in Wrocław, we could recently see an exhibition entitled "Empathic Design", curated by Ms. Dominika Sobolewska. In the description of the exhibition on the Academy's website, it reads: "We aim to demonstrate how design can be used to address issues of responsible development not only as a means to solve problems, but also as a mechanism for understanding emotions, social moods, their relationship with nature, and as a tool to manifest, critique, educate or prototype our future"⁵. It is clear that my own attempts to define what design is also crumble in the face of reality.

The boundaries of the scopes of different areas of human activity are not untouchable. They frequently shift or overlap with each other. Without these common areas, it would often be exceedingly challenging for experts in many fields to agree and work together, which would impede development.

Regarding whether there is any clear line between design and art, opinions are very extreme. To my mind, such a sharp boundary does not exist. In the Polish education system, designers are traditionally

educated at art colleges, but in the world, it is not the rule – universities of technology very often fulfil this role, too. It is also tempting to say that there is no clear boundary between design and engineering.

There are well-known examples of structures that have gained notoriety as design icons, yet throughout their construction little effort was made design-wise to search for the product's shape in connection to aesthetic considerations. The reason we accept their superficiality is because they are remarkably effective in fulfilling their primary function. This is also the case with all forms created by nature, and it is on them that mankind has shaped its view of the world and its judgments of proportion. In nature, only those things that have been able to overcome obstacles and challenges have survived. The laws of gravity and all other laws of physics also apply to human creations. We also look at them and evaluate them from a similar perspective.

The Willys MB was a groundbreaking Second World War design for the US military. In 2021, the American Enterprise Institute described it as "the most significant design in automotive history"⁶. The strength of this design lay in the effective combination of utilitarian and design features. The Willys MB, also known as the Jeep, became a light all-purpose vehicle, commonly used in the Allied Forces. Mass-produced at Willys and Ford plants (Ford GWP), it was loaded onto ships and shipped to the frontlines. The windshield of the uncovered car's body would fold flat, the wheels were removed and put inside the vehicle. The cars were placed in cuboidal boxes that could be stacked on top of each other⁷. The final form was the result of various, often conflicting factors and requirements. The tender for the all-terrain vehicle for the US military was initially won by American Bantam Car Co. The shape of this vehicle, according to historians, also had some influence

1. Barometr, [in:] *Słownik Języka Polskiego PWN*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/barometr;2443042.html>, (viewed: 21/09/2022).

2. Wzornictwo przemysłowe [industrial design], [in:] *Encyklopedia PWN*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/wzornictwo-przemyslowe;3999272.html>, (viewed: 21/09/2022).

3. Design, [in:] *Słownik Języka Polskiego PWN*, <https://sjp.pwn.pl/szukaj/design.html>, (viewed: 21/09/2022).

4. B. Chmielowski, *Nowe Ateny*, Lwów 1745, v.l, p. 475, [a well-known Polish quote from this work has been paraphrased for the sake of understandability in English – translator's note].

5. *Empathic Design*, <https://www.asp.wroc.pl/pl/wydarzenia/empathic-design>, (viewed: 21/09/2022).

6. *Willys MB Jeep*, AutovinoGroup.com, <https://autovinogroup.com/1945-willys-mb-jeep.html>, (viewed: 21/09/2022).

7. *Przygotowany do transportu Jeep Willys MB z czasów II wojny światowej*, Techpedia.pl, <https://www.techpedia.pl/index.php?str=tp&no=22746>, (viewed: 21/09/2022).

on the final form of the Willys. The Bantam's form, in turn, was based in part on other pre-war designs of the company⁸.

The fact remains that the Jeep design, which evolved under tremendous wartime pressure in a very short period of time, became an icon and the forefather of modern passenger off-road vehicles of all sorts. It was followed by other milestones: the Landrover (1948), the Jeep Wagoneer (1962), the Range Rover (1969), and then countless other designs.

This widely known example highlights another obvious truth – that design is, after all, most frequently an interdisciplinary process that depends on many different determinants. In the final analysis, it is often difficult to clearly extract design itself from the finished product. Therefore, rather than attempting to “extract” design from certain objects and then analyzing the issue based on that, I would be inclined to think of them – and the circumstances of their creation – as potential barometers of change for the purposes of this discussion.

Now back to the barometer. A solitary barometer, indicating a certain trend, does not yet bring anything constructive. It still needs an insightful observer who, looking at it, can draw the right conclusions. Could Willys MB be considered a barometer of social change? It proved that it was possible to construct a small passenger vehicle that could travel efficiently off paved roads. The first obvious development of the idea was the all-purpose work vehicle which was targeted at farmers, foresters and various types of civil services. Maurice Wilks, chief designer of the British Rover brand, together with his brother Spencer Wilks, saw this very potential in the military Jeep and, based on it, developed the Land Rover civilian vehicle⁹. At the time, however, no one had yet recognized the possibility of providing a comfortable version of an off-road vehicle, in which it would be possible to travel through the wilderness in luxurious

conditions, for example solely for pleasure. The first vehicles of this type were, as mentioned above, the American Jeep Wagoneer and the British Range Rover. However, it took twenty years after the Second World War for them to be created. The most urgent needs were met while economies were restored. The approach to shaping people's working environment had also changed. In the 1950s, dressed in a wool-padded jacket and a beret with antenna, the tractor driver would hop over bumps while sitting on a small seat from sheet metal. The modern tractor driver sits on a comfortable heated seat in an air-conditioned tractor cab. A similar approach to user comfort can be seen even in those passenger off-road vehicles that are “work-related” by definition.

There has been a revaluation. Today the car market has been dominated by SUVs (sport utility vehicles). These cars combine the features of a passenger car and an off-road vehicle. Keeping in mind that this is now perhaps the most commonly seen type of new vehicles, it is hard to imagine that their owners actually use their off-road features on a regular basis (if at all). Several years ago, a similar paradox affected the bicycle market. In the lowland city of Wrocław, “mountain bikes”, with at least eighteen gears, dominated virtually every major supermarket.

In the 1970s, amateurs in California began constructing bikes that could withstand extreme downhill rides. One of the participants in this movement, Gary Fisher, turned his hobby into a thriving company¹⁰. Over the years, the concept of a mountain bike became so widespread and was promoted so heavily that at one point bikes of this type took over the market. What added to the absurdity of this situation was the fact that cheap “supermarket” bikes called “mountain” bikes, were not really suitable for mountain riding. The quality of the materials they were made from did not make them suitable for more extreme use. The situation is slightly similar, by the way, with modern SUVs – many of them would not withstand being used more intensively in real off-road conditions.

There are also well-known instances when a visionary tries to create some new social behavior with a newly developed product. In 1979, Sony introduced a portable device for playing music from cassettes – the Walkman. Akio Morita, a Japanese entrepreneur and co-founder of Sony, had to forcibly convince his subordinates to seriously consider designing and implementing his visionary idea¹¹. The Walkman was a success, and this concept served as the basis for all portable music players that came later. What is surprising, however, is that the creator's initial idea was quite different. The first Walkmans were equipped with two headphone jacks since Morito envisioned a couple of young people walking together and listening to the same music from one player. The new product was well-received and did in fact alter social behavior, but the second set of headphones turned out to be absolutely unnecessary. Hundreds of people can now be seen on the street and in public transportation with “music in their ears”, all alone, cut off from the rest of the world, and immersed in an auditory experience that is not shared with anyone else.

In the 1940s, based on an analysis of the capabilities of the Willys MB, was it possible to predict what would happen 70 years later? Watching young people enjoying riding down a steep mountain on a bike, could anyone have guessed that 40 years later the mountain bike would become synonymous with a bicycle?

Now, wait a minute – based on observations of the barometer we can at most predict what the weather will be like tomorrow or a few days ahead. Predicting the future when it comes to weather is an extremely complex task. It requires analyzing a huge amount of data and the most powerful computers cannot manage it. There are chaotic phenomena involved, and they may not be completely undeterminable, but rather – incalculable from a mathematical standpoint¹². When it

comes to predicting the dynamics of social change, there is certainly a huge number of variables involved as well.

But the human mind works on a completely different principle than a computer. It provides answers without having to analyze absolutely every possible solution. Inquisitive minds are gifted with above-average intuition, and are able to associate facts that are very distant from each other and seemingly unrelated. One example of such a person was undoubtedly Stanislaw Lem, a visionary, philosopher and author of science-fiction works, which constituted a kind of testing ground for his visionary concepts. Lem was reluctant to refer to himself as a futurologist, yet this is likely the most accurate way to characterize him. According to his memoirs, analyzing where civilization would lead us was what consumed him the most. His pioneering work, *Summa technologiae*, published in 1964, dealt with a variety of cutting-edge topics, including nanotechnology, virtual reality, and artificial intelligence, all of which at the time were more closely associated with science fiction than with actual science¹³.

At the other extreme, we have a statement made more than sixty years earlier by Charles H. Duell, head of the U.S. Patent Office. He stated in 1899 that everything that could be invented had already been invented. As we can see, competent people (an incompetent man probably wouldn't become head of a patent office?) can also be very much mistaken¹⁴.

The history of inventions confirms that several inventions were made throughout history but were continuously lost to oblivion. They didn't penetrate into broader consciousness until the social and economic environment provided the proper ground. We commonly think that Edison invented the light bulb. Yet the brightly glowing light bulb was presented to the public earlier, in 1880, by Joseph Swan¹⁵. The press

8. *Historia i dane techniczne Jeepa Willys MB*, Skoda-Vologda.ru, <https://skoda-vologda.ru/pl/sovety/opisanie-villis-istoriya-villis-mb-tehnicheskie-harakteristiki-jeep-willys.html>, (viewed: 21/09/2022).

9. *Original Land Rover Debuts At Auto Show*, History.com, <https://www.history.com/this-day-in-history/original-land-rover-debuts-at-auto-show>, (viewed: 21/09/2022).

10. *Historia rowerów górskich w pigułce*, BlogMTB.pl, <https://www.blogmtb.pl/2016/12/historia-rowerow-gorskich-w-piguce.html>, (viewed: 21/09/2022).

11. A. Morita, E.M. Reingold, M. Shimomura, *Made in Japan: Akio Morita i Sony*, New York 1986, p. 75-83.

12. P. Davies, *Demon w maszynie, jak ukryte sieci informacji wyjaśniają tajemnice życia*, Kraków 2020.

13. S. Lem, *Summa technologiae*, Kraków 1964.

14. D. Olak, *Wszystko już było, czyli jak wymyślić coś nowego*, ICan.pl, <https://www.ican.pl/b/wszystko-juz-bylo-czyli-jak-wymyslic-cos-nowego/13dMSByXu>, (viewed: 21/09/2022).

15. K. Witowski, *Historia wynalezenia żarówki – Joseph Swan, Thomas Edison i kontrowersje*, Wszystko-Jasne.pl, <https://wszystko-jasne.pl/historia/historia-wynalezienia-zarowki-joseph-swan-thomas-edison-i-kontrowersje/>, (viewed: 21/09/22).

described the show, but treated it as a curiosity with no major practical significance. Thomas Alva Edison, who was even considered synonymous with inventor, was in fact rather a brilliant observer of the barometer, able to see and put into practice ideas that others found ridiculous or unnecessary. Other discoveries and inventions, whose importance was initially underestimated, have a similar story behind them. The steam engine, the automobile, the personal computer – to name but a few of them.

Never before in the history of mankind has the available knowledge increased at such a rate as today. The state of knowledge doubles every twelve years or so¹⁶. Nobody's mind is capable of comprehending something this vast. That is why inquisitive and curious laypeople, inquiring observers who can link information and ideas from other sectors and motivate experts in specialized areas to collaborate, are so important nowadays. Design is unquestionably just the kind of field that can inspire such transfers.

Only products of such interdisciplinary collaboration can actually influence social behavior or hint at a change in that behavior. Given that designers were involved in the creation of most products that proved to be in some way groundbreaking and initiated new trends, it can be assumed that design, in connection with other fields of human manufacturing, can serve as a barometer of social change. However, as in the case of an instrument for measuring atmospheric pressure, its reading can only provide some vague indication of the course future changes will take.

SOURCES

Bendyk Edwin, *Jak pęcznieje wiedza*, Polityka.pl, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/nauka/2141400,1,jak-pecznije-wiedza.read>, (viewed: 21/09/2022).

Chmielowski Benedykt, *Nowe Ateny*, Lwów 1745, t. I, s. 475.

Empathic Design, ASP.Wroc.pl, <https://www.asp.wroc.pl/pl/wydarzenia/empathic-design>, (viewed: 21/09/2022).

Davies Paul, *Demon w maszynie, jak ukryte sieci informacji wyjaśniają tajemnice życia*, Kraków 2020.

Encyklopedia PWN, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/wzornictwo-przemyslowe;3999272.html>, (viewed: 21/09/2022).

Historia i dane techniczne Jeepa Willys MB, Skoda-Vologda.ru, <https://skoda-vologda.ru/pl/sovety/opisanie-villis-istoriya-villis-mb-tehnicheskie-harakteristiki-jeep-willys.html>, (viewed: 21/09/2022).

Historia rowerów górskich w pigułce, BlogMTB.pl, <https://www.blogmtb.pl/2016/12/historia-rowerow-gorskich-w-piguce.html>, (viewed: 21/09/2022).

Lem Stanisław, *Summa technologiae*, Kraków 1964.

Morita Akio, Reingold Edwin M., Shimomura Mitsuko, *Made in Japan: Akio Morita i Sony*, New York 1986.

Olak Dariusz, *Wszystko już było, czyli jak wymyślić coś nowego*, ICan.pl, <https://www.ican.pl/b/wszystko-juz-bylo-czyli-jak-wymyslic-cos-nowego/13dMSByXu>, (viewed: 21/09/2022).

Original Land Rover Debuts At Auto Show, History.com, <https://www.history.com/this-day-in-history/original-land-rover-debuts-at-auto-show>, (viewed: 21/09/2022).

Przygotowany do transportu Jeep Willys MB z czasów II wojny światowej, Techpedia.pl, <https://www.techpedia.pl/index.php?str=tp&no=22746>, (viewed: 21/09/2022).

Słownik Języka Polskiego PWN, <https://sjp.pwn.pl/sjp/barometr;2443042.html>, (viewed: 21/09/2022).

Willys MB Jeep, AutovinoGroup.com, <https://autovinogroup.com/1945-willys-mb-jeep.html>, (viewed: 21/09/2022).

Witowski Kacper, *Historia wynalezienia żarówki – Joseph Swan, Thomas Edison i kontrowersje*, Wszystko-Jasne.pl, <https://wszystko-jasne.pl/historia/historia-wynalezienia-zarowki-joseph-swan-thomas-edison-i-kontrowersje/>, (viewed: 21/09/2022).

16. E. Bendyk, *Jak pęcznieje wiedza*, Polityka.pl, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/nauka/2141400,1,jak-pecznije-wiedza.read>, (viewed: 21/09/2022).

Wrażliwość na los zwierząt

Wielu naukowców jest zgodnych, że żyjemy w epoce antropocenu, charakteryzującej się wielkim wpływem ludzi na ekosystem i geologię Ziemi, a także zanikiem bioróżnorodności, zwanym czasem szóstym wymieraniem. Szybkość utraty bioróżnorodności jest oceniana na nawet 100 razy większą, niż gdyby nie było wpływu człowieka. Zmiany klimatu, zanieczyszczenie środowiska, perspektywa wyczerpywania się złóż paliw kopalnych w coraz większym stopniu uświadamiają człowiekowi, że nie jest władcą tej planety, lecz jednym z wielu mieszkańców, i bez współistnienia z różnymi gatunkami zwierząt i roślin, i dbania o nie, sam sprowadzi na siebie zagładę.

Sensitivity to the plight of animals

Many scientists agree that we live in the age of anthropocene, characterized by a huge impact people make on ecosystem and Earth's geology, as well as disappearance of biodiversity, sometimes called the sixth extinction. The speed of biodiversity's disappearance is estimated to be even 100 times bigger that it would be without human influence. At the same time, climate changes, pollution, the perspective of using up fossil fuels make people more and more aware that they are not rulers of the planet, but just one group of many inhabitants, and without co-existence with various species of animals and plants, they will bring disaster on themselves.



Anna Chochołowicz

Schronienie zastępcze dla nietoperzy w mieście.
Dyplom magisterski 2022 r., Katedra Wzornictwa,
promotor: prof. Piotr Jędrzejewski.
Projekt: Schronienie zastępcze dla nietoperzy.

Według aktualnych badań od 2006 roku więcej ludzi zamieszkuje miasta niż wsie. Rozwój miast a przede wszystkim ich terytorialny rozrost, przyczynia się do zmniejszania naturalnych obszarów. Nowym środowiskiem dla zwierząt stają się zurbanizowane tereny, czyli przestrzenie przekształcone na potrzeby człowieka. Intencją pracy jest uwzględnienie dzikich mieszkańców w miejskiej przestrzeni, by stała się dla nich przyjaznym miejscem do życia. Efektem przeprowadzonego procesu projektowego jest projekt schronienia zastępczego dla nietoperzy, które mogłoby zaistnieć w miejskim krajobrazie i stanowi odpowiedź na zauważone problemy nietoperzy żyjących w miastach, jak również uwzględnia potrzeby badaczy tych stworzeń.

Replacement shelter for bats in the city.
MFA diploma 2022, Department of Design,
thesis supervisor: professor Piotr Jędrzejewski.
Project: Replacement shelter for bats.

According to current research, since 2006 more people have inhabited cities than villages. The development of the cities (especially the growth of their area) brings about a decrease in the natural areas. Urban territories, spaces transformed for the needs of men have become a new environment for the animals. The intention of the project is to take into account wild inhabitants in the urban space, to make it a friendly place to live for them. The effect of the design process is the project of a replacement shelter for bats, which could be placed in urban landscape and is an answer to the problems of bats living in the cities, as well as will consider the needs of researchers of these creatures.





Karolina Łaski

Zestaw produktów przeznaczonych do domowego chowu szczurów.
Dyplom magisterski 2021 r., Katedra Wzornictwa,
promotor: dr Tomasz Gacek.
Projekt: Szczurarium.

Niezależnie od naszego stosunku do tego niewielkiego gryzonia, jako ludzkość zawdzięczamy mu bardzo wiele. Rozwój nauki, szczególnie dziedzin medycznych nie obyłby się bez jego, okupionego cierpieniem, uczestnictwa. Dzisiaj coraz więcej ludzi wybiera szczura na swojego towarzysza. Możliwe jest również podarowanie szczurom laboratoryjnym drugiego, lepszego życia. Wyjątkowi mieszkańcy potrzebują jednak dedykowanej przestrzeni mieszkalnej, która będzie odpowiadać na ich potrzeby. Zaprojektowany zestaw obiektów do domowego chowu szczurów odbiega wyglądem i funkcjonalnością od istniejących rozwiązań. Wybór nietypowej formy sprawi, że szczurarium można dowolnie modyfikować w zależności od potrzeb użytkowników, a dbanie o higienę, bezpieczeństwo czy zdrowie mieszkańców stanie się łatwiejsze.

A set of products intended for domestic breeding of rats.
MFA diploma 2021, Department of Design,
thesis supervisor: Tomasz Gacek, PhD.
Project: Rat house.

Regardless our attitude to this small rodent, the humanity owes it a lot. The development of science, especially medicine, would not happen without its, full of suffering, participation. Today more and more people select the rat as their companion. It is also possible to give laboratory rats a second, better life. The exceptional inhabitants, however, require dedicated living space, which will meet their needs. The designed set of objects for rats kept at home differs in appearance and functionality from the existing solutions. The choice of the untypical form makes sure that the rat house can be modified according to its users' needs, while caring for hygiene, safety or health of inhabitants will be easier.



Projektowanie partycypacyjne w obliczu hiperrzeczywistości

dr hab. Dominika Sobolewska

Hiper-multi-pluti-inter-trans-rzeczywistość czyli charakterystyka dnia dzisiejszego

Dzisiejszy świat określić można jako obszar zamieszkiwany przez hiperspołeczeństwo, jak nazywa współczesnych mieszkańców Ziemi Kazimierz Krzysztofek, polski socjolog, medioznawca zajmujący się zagadnieniami społeczeństwa informacyjnego, przemysłów kultury i wiedzy, oraz teoriami zmian społecznych. Taką właściwość aktualnej zbiorowości ludzkiej przedstawia on jako efekt „pomnożenia innowacyjności przez wzmożoną aktywność, szybkość komunikacji, interpelacji społecznych [...]”¹. *Hiper-* utożsamiane z intensyfikacją – doskonale oddaje charakter ewolucji XX i XXI wieku². Nie jest to bynajmniej jedyny przedrostek definiujący dynamikę naszych czasów. Coraz częściej w zasobie używanego na co dzień słownictwa pojawiają się również: *multi-*, *pluri-trans-* czy *inter-*. O ile *hiper-* odnosi się do parametrów związanych z osiągnięciem specyficznego maksymalnego poziomu przeżywanych zjawisk, o tyle *multi-* czy *pluri-* określa raczej ich złożony, hybrydalny charakter. *Trans-* i *inter-* precyzuje natomiast ich przejściową, ruchomą naturę. Ogólnie rzecz biorąc: znaczenie pierwszego z wymienionych przedrostków może być utożsamiane ze zwielokrotnieniem, dwóch kolejnych – ze stanem mobilności, a ostatniego – z fuzją.

Tak zdefiniowany obraz współczesnego świata kryje w sobie wiele kontrowersji. Skala transformacji oraz dynamika znamiennej dla dzisiejszych czasów rewolucji społeczno-cywilizacyjnej wyrządziła bowiem wiele złego, doprowadzając m.in. do degradacji środowiska naturalnego oraz dehumanizacji życia społecznego.

Zdając sobie z tego sprawę, współcześnie projektanci nie pozostają obojętni. Samo projektowanie, rozumiane niegdyś jako narzędzie

odpowiedzialne za funkcje i estetykę przedmiotów użytkowych, na skutek ewolucji cywilizacyjno-środowiskowej też uległo i wciąż ulega poważnym przeobrażeniom. Zaspokajanie potrzeb rynkowych dawno przestało być jego celem. Szeroko rozumiany design, reagując na pasma zagrożeń płynących z nieodpowiedzialnej działalności człowieka, zwraca się raczej w kierunku kształtowania myśli społecznej, krytykowania czy też prototypowania nowej, zrównoważonej rzeczywistości. Dizajn stał się popularnym narzędziem do kształtowania stylów życia i trendów społecznych.

Podążając ścieżką ugruntowaną przez sztukę społecznie zaangażowaną i uczestniczącą coraz częściej bazuje m.in. na partycypacji społecznej.

Partycypacyjność i jej rola w budowaniu dobrych zmian społecznych

Zainicjowana działalnością artystyczną francuskich sytuacionistów, utożsamiana z narodzinami amerykańskiego happeningu oraz brazylijskiego neo-konkretyzmu, partycypacja odbiorców w działaniach twórczych nabrała dziś innych wymiarów. Coraz częściej nie chodzi tylko o instynktowne uczestnictwo w budowaniu dzieła, ale o świadomy, aktywistyczny wręcz udział w procesie tworzenia.

Partycypacja ma bowiem ogromny potencjał. Wiedzieli już o tym artyści początków XX wieku. Zgodnie ze słowami László Moholy-Nagy'ego³ (uwiecznionymi w jego eseju *Theatre, Circus, Variety*) jest to taki rodzaj aktywności, która zrywa „z utartym schematem cichego widza, która nie tylko pobudzi duchowo masy, ale pozwoli im na trzymanie kontroli, bieżące uczestnictwo, swego rodzaju fuzję z rozgrywaną akcją w imię osiągnięcia oczyszczającej ekstazy”. Wykorzystując potencjał zaangażowania społecznego belgijski artysta Francis Alÿs dokonał w 2002 r. przystówiowego cudu.

W swoim projekcie pt. *When Faith Moves Mountains*⁴ (*Kiedy wiara przenosi góry*), zrealizowanym w okolicach Limy (Peru), wspólnie z grupą pięciuset wolontariuszy, przesunął wzniesienie o średnicy ok. 500 m o 10 cm.

Wprowadzona przez niego zmiana (przemieszczenie wydmy), choć niedostrzegalna dla oka ludzkiego, pozostawiła znaczny ślad w świadomości uczestników projektu. Ich wspólna, ciężka praca, wzajemne organizowanie się, synchronizacja działań były demonstracją wiary w niewykonalne. Ostateczny triumf na stałe zaszczerpił w nich nadzieję i przeświadczenie o tym, że wspólnymi siłami można dokonać cudu.

Podobne mechanizmy, o równie skutecznej sile rażenia, stosowane są dziś w praktykach projektowych. Warto zaznaczyć, że podobnie jak w pracy Alÿsa nie sam rezultat, lecz udział w procesie ma tu fundamentalne znaczenie.

Przykładem może być akcja *Think Blue* zorganizowana w 2013 r. przez firmę Volkswagen⁵. Owocem było tu bowiem nie tylko skuteczne rozwiązanie projektowe, ale również ugruntowana praktyką warsztatową świadomość społeczna.

Zwracając się do mieszkańców Poznania, Torunia i Gdańska organizatorzy warsztatów *Think Blue. Jam* opracowali wspólnie trzy urządzenia przeznaczone do przestrzeni publicznej, zachęcające do zachowań prospołecznych i ekologicznych: *Rower przeciwniecienny*, *Barometr nastrojów* oraz *Rekuperator*. Za sprawą głosowania za pośrednictwem platformy Facebook mieszkańcy sami zdecydowali, który z przyrządów ma stanąć w ich okolicy. Wygrał *Rekuperator* – interaktywna maszyna nagradzająca właścicieli psów za sprzątanie po swoich pupilach, zachęcająca przez zabawę do utrzymywania czystości i dbania o zdrowie. Produkcja urządzenia stała się jednocześnie pretekstem do ogólnopolskiej dyskusji na ten temat. Czynny udział zarówno w tworzeniu projektu urządzenia, jak również w podejmowaniu decyzji co do jego wdrażania jest dużym ukłonem w stronę lokalnych społeczności.

Podobne praktyki projektowe coraz częściej osadzają się w polityce miast. Ich potrzeba zauważana jest również w akademickich ośrodkach naukowych zorientowanych na projektowanie.

Dobrym przykładem może być Politecnico di Milano. Na terenie tamtejszego kampusu Bovisa utworzono w 2012 r. otwarty na mieszkańców ogród miejski o nazwie *Coltivando*⁶.

Ogród jest wspólnym dziełem wykładowców, studentów oraz lokalnej społeczności i po dziś dzień przynosi dorodne plony. Zgodnie z założeniami, za sprawą ogrodu realizowane są cztery główne cele i zadania wyjściowe:

- *społeczny (dążenie do integracji społeczności akademickiej z lokalną społecznością);*
- *przestrzenny (nadawanie nowej tożsamości terenu poprzez przeznaczenie wybranych obszarów kampusu Bovisa na działalność ogrodniczą);*
- *produkcyjny (ekologiczna produkcja warzyw, owoców, roślin i przypraw);*
- *edukacyjny (integrowanie dwóch różnych perspektyw projektowych: spatial i service design).*

Innym długofalowo rozwijanym projektem prospołecznym jest akcja projektowa *Mapping San Siro*⁷, realizowana przez Wydział Architektury i Studiów Miejskich oraz przez Polisocial Program (program zaangażowania publicznego Politecnico di Milano). Zapoczątkowana w 2013 r. jako działanie warsztatowe, skierowane ku generowaniu pozytywnych zmian na rzecz dzielnicy San Siro, jednego z największych publicznych kompleksów mieszkaniowych w mieście, spotkała się z entuzjazmem uczestników (grupy studentów, badaczy i nauczycieli akademickich), którzy zdecydowali o kontynuowaniu inicjatywy i rozbudowywaniu jej o kolejne cele. Kilkuletnia działalność badawczo-interwencyjna na terenie dzielnicy zaowocowała wieloma konstruktywnymi rozwiązaniami, poprawiając jakość życia jej mieszkańców.

Promując publiczne zaangażowanie uniwersytetu w mieście, organizatorzy z jednej strony wspierają lokalne transformacje przez małe i partycypacyjne działania z lokalną społecznością, z drugiej dostarczają wiedzy studentom wydziałów projektowych. San Siro jest bowiem traktowany jako *study case*, obszar weryfikowania skuteczności wdrażanych koncepcji projektowych. Edukacja zdobywana w drodze namacalnej praktyki projektowej, uzupełniana regularnym kontaktem z użytkownikami, z pewnością jest tu wartością dodaną.

1. K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, red. A. Maj, M. Dera-Nowakowska, Katowice 2009, s. 28.

2. Ibidem, s. 27.

3. Cytat oraz informacje za: N. Carpentier, *A Short History of Cultural Participation*, [w:] *Transforming Culture in the Digital Age*. Papers presented at the conference in Tartu 14-16 April 2010, Estonian National Museum, Estonian Literary Museum, University of Tartu, Tartu 2010, s. 14, https://www.academia.edu/1538980/Transforming_Culture_in_the_Digital_Age, (dostęp: 07.10.2022).

4. *When Faith Moves Mountains (making of)*, prod. F. Alÿs, Cuauhtémoc Medina, R.Ortega, Lima, Peru 2002, <<https://www.youtube.com/watch?v=kKhXsAtDLZ0>>, (dostęp: 07.10.2022).

5. <http://lowcydizajnu.pl/jednoreki-rekuperator/>, (dostęp: 07.10.2022).

6. <https://www.facebook.com/coltivando/>, (dostęp: 12.09.2022).

7. <http://www.mappingsansiro.polimi.it/en/>, (dostęp: 12.09.2022).

Podobne przeświadczenie towarzyszyło zorganizowanym w Pracowni Projektowania Przestrzeni i Obiektów Interaktywnych, Katedry Architektury Wnętrz wrocławskiej ASP, akcjom pomocy Ukrainie, przeprowadzonym w semestrze letnim 2022 r. Inicjatywy były reakcją na dramat wojenny rozgrywający się tuż za wschodnimi granicami Polski.

Projektowanie partycypacyjne jako reakcja na wydarzenia lutego 2022 r. Studium przypadku

Atak Rosji na Ukrainę w lutym 2022 r. zburzył względną równowagę i poczucie bezpieczeństwa globu ziemskiego. Wielu niewinnych ludzi z Ukrainy zmuszonych było uciekać przed wojną, wielu też zostało w kraju i walczy w imię wolności.

Rozumiejąc potrzebę jedności i empatii wobec poszkodowanych w tej wojnie, prowadzący Pracownię Przestrzeni i Obiektów Interaktywnych, przy wsparciu władz uczelni i Wydziału zorganizowali kilkumiesięczną akcję wsparcia, skierowaną zarówno do walczących na froncie, oraz do imigrantów przybywających do Wrocławia. W ramach powziętej inicjatywy, integrując prace dydaktyczne z działalnością opartą na wolontariacie i partycypacji społecznej, na przestrzeni lutego i czerwca 2022 r. zorganizowano dwa duże projekty pomocowe dla Ukrainy:

I. produkcję siatek maskujących w oparciu o metody projektowania uczestniczącego;

II. opracowanie trzech instalacji interaktywnych w ramach warsztatów przeprowadzonych z dziećmi imigrantów.

Przytoczone działania są żywym dowodem na to, że design może być skutecznym remedium łagodzącym skutki nieszczęśliwych wydarzeń oraz impulsem do budowania konstruktywnych postaw społecznych.

Projekt „Siatki i stroje maskujące dla Ukrainy”. Zorganizowana w Pracowni Projektowania Przestrzeni i Obiektów Interaktywnych akcja wyplatania siatek maskujących zainspirowana została inicjatywą lwowskiej Akademii Sztuk Pięknych (II.01).

Po wybuchu wojny tamtejsi studenci i przedstawiciele kadry naukowo-dydaktycznej zajęcia dydaktyczne zamienili w działania aktywistyczne, mające na celu pomoc walczącym o wolność Ukrainy. Produkowane przez nich siatki wykorzystywane były następnie przez wojsko ukraińskie do kamuflażu, zarówno ludzi jak i sprzętu, pojazdów czy całych obozowisk.



II.01 Wyplatanie siatek maskujących w Pracowni Projektowania Przestrzeni i Obiektów Interaktywnych w ASP we Wrocławiu, (źródło: materiały własne)
Weaving of camouflage nets at the Studio for Designing Interactive Spaces and Objects at the Academy of Art and Design in Wrocław, Poland, (source: author's materials)

Wzorem wschodniego sąsiada we wrocławskiej uczelni podjęto podobne działania. Inicjatywa spotkała się z poparciem ze strony władz uczelni i Wydziału AWWiS, które dołożyły wszelkich starań, aby umożliwić logistyczne zorganizowanie przestrzeni i materiałów do pracy, jak również sprawnie przeprowadzić współpracę z wolontariuszami.

W ramach przygotowań zorganizowano m.in. przestrzeń zbiórki materiałów, gdzie początkowo osoby prywatne, a później duże firmy dostarczały kolejnych tkanin i akcesoriów. W krótkim czasie do uczelni zaczęły napływać zarówno trudnopalne materiały o naturalnych barwach ziemi, jak również wszelkiego rodzaju siatki (w tym boiskowe), a także stroje wojskowe i akcesoria do obróbki materiałów. Część tkanin dostarczyła też Katedra Scenografii, która aktywnie włączyła się w akcję, poprzez realizację strojów maskujących dla obrońców Ukrainy, w ramach zadania semestralnego.

Zgrupowani w Pracowni Projektowania Przestrzeni i Obiektów Interaktywnych wolontariusze dbali o to, by zarówno stroje jak i siatki wykonane były z lekkich, trudnopalnych materiałów o odpowiednich barwach.

Projekt wyplatania siatek i kurtek kamuflażowych, zrealizowany początkowo w środowisku lokalnym, szybko zyskał popularność mediów, dzięki czemu rozszerzył swój zasięg na skalę krajową.



II.02 Warsztaty na rzecz dzieci z Ukrainy przeprowadzone przez studentów Pracowni Projektowania Przestrzeni i Obiektów Interaktywnych w 2022 r., (źródło: materiały własne)
Workshop for children from Ukraine conducted by students of the Studio for Designing Interactive Spaces and Objects in 2022, (source: author's materials)

Dzięki aktywności radia i telewizji do inicjatywy „wyplatania siatek” dołączyło wielu interesariuszy, m.in. koło gospodyń domowych z Trzebnicy, Zakład Karny z Łupkowa, grupa studentów z Uniwersytetu Wrocławskiego oraz pracownicy firmy Materialise SA.

Trzech pierwszych partnerów zaoferowało tzw. wsparcie „na odległość”. Po otrzymaniu filmu ilustrującego metodologię wyplatania siatek od studentów oraz po przetransportowaniu części materiałów, zespoły te prowadziły działalność wyplatania siatek równoległe do akcji prowadzonej na uczelni.

Dla firmy Materialise SA Akademia zorganizowała warsztaty z wyplatania siatek dla kobiet z Ukrainy.

W sumie w ramach akcji, która po pewnym czasie osiągnęła wymiar globalny, udało się opracować ponad 27 siatek o średnich wymiarach 4x5 m. W samej Pracowni Projektowania Przestrzeni i Obiektów Interaktywnych powstało ok. 15-20 siatek oraz osiem strojów maskujących.

Siatki i ubiory, za sprawą dostawców-wolontariuszy, trafiły na front i przysłużyły się w walce o wolność Ukrainy.

Warto podkreślić, że inicjatywa ta nie była jedynie reakcją na zapotrzebowanie wojska ukraińskiego na materiały kamuflażowe. Uczestnictwo w kolektywnej pracy manualnej było swego rodzaju metodą na ujarzmienie

trudnych emocji i poczucia bezsilności, targających młodym pokoleniem studentów tuż po wybuchu wojny.

Warsztaty na rzecz uchodźców z Ukrainy. Podobne zabarwienie emocjonalne towarzyszyło akcji warsztatów dla dzieci imigrantów ukraińskich, zrealizowanej w Pracowni Projektowania Przestrzeni i Obiektów Interaktywnych w ramach zadania semestralnego ze studentami II roku studiów magisterskich.

Zgodnie z danymi polskiej Straży Granicznej od 24 lutego, czyli pierwszego dnia agresji Rosji, granicę polsko-ukraińską przekroczyło 4,92 mln uchodźców z Ukrainy. W znacznej większości były to kobiety i dzieci, z czego duży odsetek bez znajomości języka polskiego.

Rozumiejąc potrzeby adaptacyjne, a także przeciwstawiając się poczuciu bezsilności wobec wojny toczącej się za wschodnią granicą, pedagodzy i studenci z Pracowni Projektowania Przestrzeni i Obiektów i Interaktywnych postanowili zorganizować serię warsztatów, podczas których dzieci mogły oderwać się od krzywdzącej rzeczywistości.

Celem nadrzędnym było z jednej strony odciążenie osamotnionych matek z Ukrainy, z drugiej wspomaganie procesu integracji młodego pokolenia z kulturą polską.



Il. 03 Finalne rezultaty warsztatów na rzecz dzieci z Ukrainy przeprowadzonych przez studentów Pracowni Projektowania i Obiektów Interaktywnych w 2022 r., (źródło: materiały własne)
End results of the workshops for the benefit of children from Ukraine conducted by students of the Studio for Designing Interactive Spaces and Objects in 2022, (source: author's materials)

Aby go osiągnąć, członkowie kadry naukowo-dydaktycznej oraz studenci z Pracowni Projektowania Przestrzeni i Obiektów Interaktywnych (Katedra Architektury Wnętrz) starannie zaprojektowali scenariusz warsztatów, w duchu projektowania partycypacyjnego. Zgodnie z założeniami scenariusza, ambicją organizatorów było zaangażowanie uczestników w proces opracowywania wielkoformatowych instalacji interaktywnych poświęconych kwestii ukraińskiej. Tak zaprojektowane procesy kreacyjne miały wzmocnić ducha kolektywnego działania oraz podkreślić ideę budowania konstruktywnego dialogu i współpracy wobec nieoczekiwanego zagrożenia ze strony Rosji.

Studenci podzieleni na trzy grupy, przy asyście zespołu dydaktycznego Pracowni Projektowania Przestrzeni i Obiektów Interaktywnych (dr hab. Dominika Sobolewska, as. mgr Aleksandra Biegańska, lab. inż. Sebastian Sobótka) opracowali program realizacji warsztatów dla dzieci w wieku od sześciu do dziewięciu lat. Każda z grup wyodrębniła temat oraz metodologię przeprowadzania partycypacyjnych procesów projektowych.

Organizatorzy zadbali też o logistyczną koordynację przedsięwzięcia. Zatroszczyli się o odpowiedni system naboru, harmonogram działań, promocję w mediach, a także nawiązali współpracę z tłumaczami. Celem zdobycia materiałów plastycznych pozyskali też odpowiednich sponsorów

(Castorama, Drew-Miś, Davis Fabrics oraz tkaniny.net). Aby dotrzeć do odpowiedniej grupy docelowej współdziałali z Odra Center oraz ze Szkołą Podstawową nr 109, przy ul. Inżynierskiej 54 we Wrocławiu.

W wyniku zajęć warsztatowych z dziećmi realizowanych regularnie w okresie od marca do maja 2022 r. (naprzemiennie w Pracowni Projektowania Przestrzeni i Obiektów Interaktywnych, a częściej w salach lekcyjnych Szkoły Podstawowej nr 109) powstały interaktywne instalacje dla dzieci z Ukrainy. Na uwagę zasługuje zwłaszcza „Miasto marzeń” – interaktywna makieta idealnego miasta harmonijnie integrującego różnice kulturowe.

W ramach sześciu jednostek warsztatowych, prowadzący wraz z dziećmi opracowali sześć modeli znanych światowych miast, przyozdobionych autorskimi dekoracjami uczestników warsztatów. Poszczególne metropolie wykonane były ze składanych budynków-pudełek, których kształty jasno określono i wycięto na drukarce laserowej. Wymiar podstawy był ujednolicony dla poszczególnych jednostek, co umożliwiło późniejsze ich zestawienie na zasadzie puzzli.

Bardziej zaawansowana warstwa projektu, dotycząca wkomponowania w model elementów interaktywnych, realizowana była równolegle przez studentów (Il. 02).



Il. 04 Kulisy powstawania projektu NAO zrealizowanego podczas pobytu autorki na rezydencji artystycznej w Ilha Bella w Brazylii, 2022 r., (źródło: materiały własne)
Behind-the-scenes of the NAO project executed during the author's art residency in Ilha Bella, Brazil, 2022, (source: author's materials)



Il. 05 Elementy projektu YOU zrealizowanego podczas pobytu autorki na rezydencji artystycznej w AiR Gran Canaria, 2021 r., (źródło: materiały własne)
Elements of the YOU project carried out during the author's art residency at AiR Gran Canaria, 2021, (source: author's materials)

Pracy warsztatowej towarzyszyły rozmowy z dziećmi dotyczące ich wyobrażenia na temat wymarzonej aglomeracji miejskiej oraz prezentacje różnych prospołecznych rozwiązań urbanistycznych.

Finałem każdego pojedynczego warsztatu było umiejscowienie ręcznie wykonanych kartonowych budowli na wcześniej przygotowanej podstawie. Wspólne ułożenie wszystkich elementów na podstawie aglomeracji było impulsem dla aktywacji zamontowanego w niej systemu oświetlenia ledowego. Generowane z miniaturowych budowli światło, uzyskane za sprawą kolektywnego aktu zwieńczającego wspólną pracę podczas warsztatów, było swego rodzaju nagrodą dla uczestników. Podobna zasada zastosowana została dla podkreślenia finału wszystkich sześciu cykli warsztatowych. Powstałe podczas ich przebiegu segmenty miejskie posiadały bowiem element wspólny, łączący poszczególne miasta ze sobą – drogę wykonaną z taśmy LED.

Efekt finalny to założenie przestrzenne zorganizowane na bazie sześciu miast, potączonych ze sobą świetlistą aleją (Il.03). Koncept łączenia różnych kultur w obrębie jednego miasta, a także jego rozbudowywania o nowe jakości, pozostaje otwarty i ma na celu pokazać uczestnikom warsztatów, że wspólnym zaangażowaniem i entuzjazmem jesteśmy w stanie konstruować pozytywny dialog między narodami.

Odpowiednio zaprojektowany scenariusz jednostek warsztatowych sprawdził się tu nie tylko w zakresie dziecięcej edukacji i pozwolił uzyskać interesujący produkt finalny. Stworzył on bowiem okazję do integracji, współkreaty i podbudowania nastrojów uczestników.

Projektowanie partycypacyjne wobec środowiska naturalnego. Studium przypadku

Zadaniem opisanych powyżej działań, prowadzonych w duchu partycypacji społecznej, jest poprawa jakości życia społecznego lub też kojenie nastrojów spowodowanych nagłym zachwianiem dzisiejszej rzeczywistości. Jest to dowodem na to, że projektowanie uczestniczące może być dziś bardzo istotnym narzędziem w budowaniu lepszego jutra. Dotyczy to nie tylko kwestii ogólnoludzkich, ale również środowiskowych.

Jak zostało wspomniane we wstępie niniejszego artykułu, ludzkość stoi dziś w punkcie, z którego trudno znaleźć drogę powrotu do czasów równowagi pomiędzy człowiekiem a środowiskiem naturalnym. Tempo zmian ostatnich dziesięcioleci stawia pod znakiem zapytania przyszłość planety i gatunku ludzkiego. Coraz więcej projektantów zdaje sobie sprawę

z tego, że utożsamiana z dynamiką XX i XXI wieku ewolucja cywilizacyjna jest niebezpiecznie przereklamowana. Upatrując alternatywy w zrównoważonym rozwoju, poszukują nowych ścieżek dla nadania życiu ludzkiemu nowych, zdrowych wartości.

Przydatnym narzędziem w przybliżaniu ludziom takich idei może być dizajn partycypacyjny. Kreśląc zagrożenia płynące z nadużywania zasobów ludzkich, nadmiernej konsumpcji czy też nieekologicznego stylu życia, przez żywą konfrontację z użytkownikami, ugruntowuje w nich świadome i zrównoważone postawy życiowe.

Przykładem takiego procesu uświadamiającego jest projekt partycypacyjny wymierzony w walkę z mikroplastikiem, realizowany przeze mnie konsekwentnie w różnych punktach globu ziemskiego.

Pierwotnie występujący pod tytułem YOU, zrealizowany po raz pierwszy na Gran Canarii, stopniowo ewoluuje i zwiększa swój zasięg o nowe obszary partycypacji społecznej.

Celem działań podjętych podczas ponad trzytygodniowego pobytu rezydencyjnego było regularne oczyszczanie lokalnych plaż z mikroplastiku. Zebrane drobinki tworzyw sztucznych posłużyły następnie jako materiał do zbudowania przestrzennej instalacji o charakterze manifestu środowiskowego, a w dalszej kolejności do skonstruowania interaktywnych przedmiotów użytkowych o zabarwieniu krytycznym.

W ramach edukacji przez aktywne działanie na rzecz środowiska, w inicjatywę zaangażowana została moja sześciolatek córka. Podczas kolejnej odsłony projektu, zrealizowanej podczas pobytu rezydencyjnego w Ilhabela (Brazylia), do współpracy udało mi się zaprosić również nauczycieli i uczniów z tamtejszego liceum im. dr. Gabriele Ribiero dos Santos oraz wolontariuszy z Instituto Baleia Jubarte, a także naukowców z Instituto Argonauta para Conservacao Costeira e Marinha. Wiele godzin wspólnej aktywności przy oczyszczaniu plaż z pewnością zaszczepiło w uczestnikach chęć walki o środowisko (Il.04).

Akt zbierania plastikowych elementów można interpretować dwutorowo. Z jednej strony odnosił się do realnego, fizycznego oczyszczania wybranych terenów plażowych, z drugiej był rodzajem terapii oczyszczającej myśli i wyrzuty sumienia zbierających.

Efekt finalny to ok. 300 szklanych próbek laboratoryjnych wypełnionych mikroplastikiem. Materiał ten posłużył następnie do opracowania trójwymiarowej instalacji o chrakterze *site-specific* (Il.05).

Przestrzenny napis, zaprezentowany na jednej z plaż Gran Canarii, miał na celu pokazanie bezpośredniego zaangażowania ludzi w degradację środowiska morskiego. Wspominający o naszej współodpowiedzialności reliefowy manifest zatytułowany YOU przypominał nie tylko o tym, że to my jesteśmy źródłem wszechobecności plastiku, ale również o tym, że się nim stajemy. Mikroplastik jest bowiem wszędzie, nawet w strukturze pokarmów, które spożywamy.

Zawarty w próbkach, zebrany podczas rezydencji materiał posłużył następnie do opracowania lampy interaktywnej pod hasłem YOU. Wykonana z odpadów ze sklejk i z trzonków do grabi, za sprawą czujnika odległości uaktywnia komunikat świetlny YOU, generowany za pośrednictwem alfabetu morse'a.

Brazylijska wersja instalacji – NÃO, opracowana w atmosferze dużego zaangażowania lokalnej społeczności, wykonana z podobnej liczby próbek laboratoryjnych wypełnionych mikroplastikiem, była wyrazem zbiorowego protestu przeciwko zanieczyszczaniu wód morskich tworzywami sztucznymi.

Doświadczenia zdobyte przez uczestników podczas akcji sprzątania plaż były ważnym elementem procesu projektowego. Z pewnością położyły ślad w świadomości uczestników inicjatywy. Moja siedmioletnia obecnie córka jest wyjątkowo wyczulona na najdrobniejsze choćby zanieczyszczenia plastikiem.

Zbiór powyżej zacytowanych przykładów, o jakże różnym charakterze kontekstualnym, ma na celu pokazanie potencjału projektowania uczestniczącego w kształtowaniu postaw społecznych oraz w niwelowaniu skutków degradacji środowiska. Wydaje się, że otwarcie granic szeroko rozumianego designu na świadomą partycypację społeczną, w imię wspólnie wyznaczonych idei, może być medium dla stopniowego, ale skutecznego moderowania dobrych zmian.

Bibliografia:

Carpentier Nico, *A Short History of Cultural Participation*, [w:] *Transforming Culture in the Digital Age*. Papers presented at the conference in Tartu 14-16 April 2010, Estonian National Museum, Estonian Literary Museum, University of Tartu, Tartu 2010, s. 14, https://www.academia.edu/1538980/Transforming_Culture_in_the_Digital_Age, (dostęp: 07.09.2022).

Coltivando Facebook Page, Facebook, <https://www.facebook.com/coltivando/>, (dostęp: 12.09.2022).

Jednoreki rekuperator, LowcyDizajnu.pl, <http://lowcydizajnu.pl/jednoreki-rekuperator/>, (dostęp: 12.09.2022).

Krzysztofek Kazimierz, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, red. nauk. Anna Maj i Michał Derda-Nowakowski, z udziałem Derricka de Kerckhove'a, Katowice 2009.

Mapping San Siro, MappingSanSiro.Polimi.it, <http://www.mappingsansiro.polimi.it/en/>, (dostęp: 12.09.2022).

Dominika Sobolewska, university professor

Participatory Design in the Face of Hyperreality

Hyper-multi-pluri-inter-trans-reality, or the nature of today

The world today can be described as an area inhabited by a hypersociety, as Kazimierz Krzysztofek, Polish sociologist and media expert who deals with issues of information society, cultural and knowledge industries, and theories of social change, calls the modern inhabitants of Earth. He presents this characteristics of the current human collective as an effect of "multiplying innovation through increased activity, speed of communication, social interpellations [...]"¹. *Hyper-* identified with intensification perfectly captures the nature of the evolution of the 20th and 21st centuries². By no means is it the only prefix that defines the dynamics of our time. The vocabulary used on a daily basis also has a growing use of *multi-*, *pluri-*, *trans-* or *inter-*. While *hyper-* refers to the parameters associated with reaching a specific maximum level of experienced phenomena, *multi-* or *pluri-* specifies their complex, hybrid quality. *Trans-* and *inter-*, on the other hand, specify their transitory, mobile nature. In general, the meaning of the first prefix can be equated with multiplication, the next two – with the state of mobility, and the last one – with fusion.

The picture of the modern world defined in this way carries a lot of controversy. That is because the scale of the transformation and the dynamics of the socio-civilizational revolution that is characteristic of modern times has caused a lot of harm, leading, among other things, to the degradation of the environment and the dehumanization of social life.

Aware of this, modern designers have not been indifferent. Design itself, once understood as a tool responsible for the function and aesthetics of utilitarian objects, as a result of the evolution of civilization and the environment, has also been undergoing major transformations. Meeting the needs of the market has long ceased to be its goal. Rather, design in its broadest sense, while responding to the threats coming from irresponsible human activity, turns towards shaping social thought, criticizing or prototyping a new, sustainable reality. Design has become

a popular tool for shaping lifestyles and social trends. Following the path paved by socially engaged and participatory art, it is increasingly often based, among others, on social participation.

Participation and its role in building positive social change

Initiated by the artistic activities of the French Situationists and identified with the birth of American happening and Brazilian neo-concretism, audience participation in creative activities has now taken on other dimensions. Increasingly often, it is not just an instinctive participation in the creation of a work, but a conscious and even activist participation in the creative process.

Participation has great potential. Artists of the early 20th century were already aware of this. In the words of László Moholy-Nagy³ (from his essay *Theatre, Circus, Variety*), it is the kind of activity "... which will no longer permit the masses to be silent spectators, which will not only excite them inwardly but will let them take hold and participate – actually allow them to fuse with the action on the stage at the peak of cathartic ecstasy".

Leveraging the potential of social engagement, Belgian artist Francis Alÿs performed a proverbial miracle in 2002. In his project When Faith Moves Mountains⁴ carried out near Lima (Peru), he, together with a group of five hundred volunteers, moved a hill (of about 500 meters in diameter) by 10 centimeters.

The change he introduced (relocating a dune), although invisible to the human eye, left a significant mark in the consciousness of the project participants. Their collective hard work, the way they organized themselves, the synchronization of activities – all of these were a demonstration of faith in the impossible. The final triumph has permanently instilled in

them the hope and conviction that with collective efforts, a miracle can indeed be performed.

Similar mechanisms, with equally effective power, are used in design practices today. What is noteworthy is that, as in Alÿs' work, it is not the result itself, but the participation in the process that is of fundamental importance here.

One example is the Think Blue campaign organized in 2013 by Volkswagen⁵. The outcome here was not only an effective design solution, but also social awareness solidified by workshop practice.

The organizers turned to the residents of Poznań, Toruń and Gdańsk and, during the workshops Think Blue. Jam three devices were developed. All were designed for public spaces and their aim was to encourage prosocial and ecological behavior: Sun Bike, Mood Barometer, and Recuperator. Through a Facebook vote, the residents themselves decided which of the devices should be placed in their neighborhood. The winner was Recuperator – an interactive machine that rewards dog owners for cleaning up after their pets, and encourages them, through play, to maintain cleanliness and take care of their health. The production of the device also became a pretext for a nationwide discussion on the subject. Active participation in both the creation of the design and in deciding on its implementation is a major nod to local communities.

Similar design practices are becoming present in city policies with increasing frequency. The need for them is also recognized in design-oriented academic research centers. A good example is the Politecnico of Milan. On the Bovisa campus there, an open to the public, urban garden was created in 2012 – its name is *Coltivando*⁶. The garden is a joint effort of the teaching staff, the students and the local community, and it continues to produce impressive harvest to this day.

As intended, four main goals and initial objectives are pursued with the help of the garden:

- social (aiming to integrate the academic community with the local community);
- spatial (giving a new identity to the area by dedicating selected areas of the Bovisa campus to horticultural activities);
- production-related (organic production of vegetables, fruits, plants and spices);

5. <http://lowcydizajnu.pl/jednoreki-rekuperator/>, (viewed: 07/09/2022).

6. <https://www.facebook.com/coltivando/>, (viewed: 12/09/2022).

- educational (integrating two different design perspectives: spatial and service design).

Yet another long-term prosocial project that is being developed is a design action *Mapping San Siro*⁷, implemented by the Department of Architecture and Urban Studies and the Polisocial Program (a public engagement program of the Politecnico of Milan). Launched in 2013 as a workshop activity aimed at generating positive change for the San Siro neighborhood, one of the largest public housing complexes in the city, it was met with the enthusiasm of the participants (a group of students, researchers and university teachers). They decided to keep the initiative going and expand it with further goals. Several years of research and intervention activities in the district have resulted in many constructive solutions that improved the quality of life for its residents.

While promoting the University's public involvement in the city, the organizers support local transformation through small and participatory actions with the local community on one hand, and on the other, they provide knowledge to the students of the Design Departments. San Siro is treated as a study case, an area for verifying the effectiveness of implemented design concepts. Education gained through tangible design practice and complemented by regular contact with users is certainly an additional benefit here.

A similar belief was present during the actions conducted in the summer semester of 2022 to help Ukraine and organized in the Studio for Designing Interactive Spaces and Objects of the Department of Interior Architecture at the Academy of Art and Design in Wrocław. The initiatives were a response to the tragedies of warfare taking place just beyond Poland's eastern borders.

Participatory design as a response to the events of February 2022. Case study

Russia's attack on Ukraine in February 2022 shattered the relative stability and sense of security on the globe. Many innocent people from Ukraine were forced to flee their country to escape the war, while many remained and are fighting in the name of freedom.

Recognizing the need for solidarity and empathy towards those affected by this war, those who lead the Studio for Designing Interactive Spaces and Objects, with the support of the university authorities and

7. <http://www.mappingsansiro.polimi.it/en/>, (viewed: 12/09/2022).

1. K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [in:] *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, ed. A. Maj, M. Dera-Nowakowska, Katowice 2009, p. 28.

2. Ibidem, p. 27.

3. Quote and information [from:] N. Carpentier, *A Short History of Cultural Participation*, [in:] *Transforming Culture in the Digital Age*. Papers presented at the conference in Tartu 14-16 April 2010, Estonian National Museum, Estonian Literary Museum, University of Tartu, Tartu 2010, p. 14, https://www.academia.edu/1538980/Transforming_Culture_in_the_Digital_Age, (viewed: 07/09/2022).

4. *When Faith Moves Mountains (making of)*, prod. F. Alÿs, Cuauhtémoc Medina, R.Ortega, Lima, Peru 2002, <<https://www.youtube.com/watch?v=kKhXsAtDLZ0>>, (viewed: 07/09/2022).

the Faculty, organized a several-month action in support, directed both at those fighting on the frontlines, and at immigrants coming to Wrocław. As part of the initiative, through integrating didactic work with activities based on charity and public participation between February and June 2022, two major aid projects for Ukraine were organized:

- I. producing camouflage nets based on participatory design methods;
- II. developing three interactive art installations as part of workshops conducted with the children of immigrants.

Those activities are living proof that design can serve as an effective remedy for mitigating the effects of unfortunate events and building constructive social attitudes.

The “Camouflage nets and clothing for Ukraine” project. The action of weaving camouflage nets organized in the Studio for Designing Interactive Spaces and Objects of the Department of Interior Architecture at the Academy of Art and Design in Wrocław was inspired by the initiative of the Lviv National Academy of Arts (Fig. 01). After the war broke out, its students and Faculty transformed their teaching classes into activist efforts to help Ukraine's freedom fighters. The nets they produced were then used by the Ukrainian military for camouflage – both of people and of equipment, vehicles, or entire camps.

Following the example of its eastern neighbor, the Academy of Art and Design in Wrocław has taken similar measures. The initiative was supported by the authorities of the University and the Faculty of Interior Architecture, Design and Stage Design. They made every effort to enable the logistical organization of the space and materials to be used for the work, as well as to efficiently carry out the cooperation with the volunteers.

Part of the preparations included organizing a space for collecting materials. Initially, private individuals and later – large companies provided more fabrics and accessories. Within a short period of time, flame-retardant fabrics of natural earth colors, as well as all kinds of nets (including field nets), military outfits and material processing accessories started arriving at the Academy. The Department of Stage Design also provided some of the fabrics and actively participated in the action by producing camouflage clothing for the defenders of Ukraine, as part of a semester assignment.

The volunteers who gathered in the Studio for Designing Interactive Spaces and Objects made sure that both the clothing and the nets were made of lightweight, flame-retardant materials of appropriate colors.

The project of weaving nets and camouflage jackets, initially carried out locally, quickly received media attention and expanded nationwide.

Thanks to the involvement of radio and television, a number of interested parties joined the net weaving initiative, including a housewives' club from Trzebnica, a penitentiary from Łupków, a group of students from the University of Wrocław and employees of Materialise SA. The first three partners offered so-called “remote” support. After receiving a video illustrating the methodology of weaving nets from students of the Academy of Art and Design in Wrocław and transporting some of the materials, these groups carried out the activity of weaving nets in parallel to the actions carried out at the Academy. For Materialise SA, the Academy of Art and Design in Wrocław organized a workshop on net weaving for women from Ukraine.

The action, which after some time gained global recognition, managed to produce more than 27 nets with average dimensions of 4×5 meters. About 15-20 nets and eight camouflage clothing pieces were created in the Studio for Designing Interactive Spaces and Objects. Thanks to volunteers-suppliers, the nets and clothing made their way to the frontlines and were used in the fight for the freedom of Ukraine.

It is important to note that this initiative was not just a response to the Ukrainian military's need for camouflage materials. Participating in collective manual effort was a method for taming the difficult emotions and sense of powerlessness that plagued the young generation of students just after the outbreak of war.

Workshops in aid of refugees from Ukraine. The workshops for children of Ukrainian immigrants, carried out in the Studio for Designing Interactive Spaces and Objects, were of similar emotional nature. It was part of a semester assignment with the students of the second year of the master's program.

According to the Polish Border Guard, 4.92 million refugees from Ukraine have crossed the Polish-Ukrainian border since February 24, the first day of Russia's aggression. The vast majority of them were women and children, and a large percentage of them had no knowledge of the Polish language.

Understanding the needs to adapt and defying the sense of powerlessness in the face of the war going on outside the Eastern border, the leaders and students from the Studio for Designing Interactive Spaces and Objects decided to organize a series of workshops where children could escape from the painful reality. The primary goal was, on the one

hand, to unburden single mothers from Ukraine, and on the other hand, to help the younger generation in integrating into the Polish culture.

In order to achieve the goal, members of the research and teaching staff and students from the Studio for Designing Interactive Spaces and Objects (Department of Interior Architecture, Academy of Art and Design in Wrocław) carefully designed the scenario of the workshop, based on participatory design. According to the scenario, the organizers' ambition was to involve participants in the process of developing large-scale interactive installations dedicated to the Ukrainian issue. The creative processes designed in this manner were intended to strengthen the spirit of collective action and emphasize the idea of building constructive dialogue and cooperation against the unexpected threat from Russia.

The students divided into three groups, assisted by the teaching team of the Studio of Interactive Spaces and Objects Design (Dominika Sobolewska, Aleksandra Biegańska, Sebastian Sobótka) developed a program for implementing workshops for children aged six to nine. Each group identified a subject and a methodology for carrying out participatory design processes. The organizers also ensured the logistics of the event. They took care of the appropriate recruitment system, the schedule of activities, media promotion, and cooperation with interpreters. In order to obtain art materials, they also acquired appropriate sponsors (Castorama, Drew-Miś, Davis Fabrics and tkaniny.net). They collaborated with the Odra Center and the Elementary School No. 109, at ul. Inżynierska 54 in Wrocław, to reach the right target group.

The workshop classes with children, carried out regularly from March to May 2022 (in the Studio for Designing Interactive Spaces and Objects, and more frequently in the classrooms of the elementary school) resulted in interactive installations for Ukrainian children. What is particularly noteworthy is the “City of Dreams” – an interactive model of an ideal city that harmoniously integrates cultural differences.

Within the six workshop units, the leaders, together with the children, developed six models of world's popular cities which were adorned with decorations the participants made. The cities were created of folding build-ings/boxes, the shapes of which were clearly specified and cut out on a laser printer. The dimensions of the base were standardized for the individual units, making it possible to later put them together like a jigsaw puzzle.

A more advanced layer of the project related to the incorporation of interactive elements into the model was carried out by the students, in parallel to these activities (Fig. 02).

Conversations with the children about their ideas of dream urban agglomeration and presentations of various prosocial urban solutions were part of the workshops as well. Each individual workshop ended with placing the handmade cardboard buildings on a previously prepared base. The joint activity of placing all elements on the agglomeration base triggered the activation of a mounted LED lighting system. The light generated from the miniature buildings, obtained through a collective act that crowned the joint work during the workshop, served as a reward for the participants. A similar idea was applied to highlight the conclusion of all six workshop cycles. This is because the city segments created during the workshops had a common element connecting all individual cities with each other – a road made of a LED strip.

The end result is a spatial arrangement structured on the basis of six cities, connected to each other by a luminous avenue (Fig. 03). The concept of combining different cultures within a single city and of adding new qualities to it, remains open and is intended to show the workshop participants that with joint commitment and enthusiasm, we are capable of building a positive dialogue between nations.

Having a properly designed scenario of workshop units worked well here – and not only in the area of children's education or as an interesting final product. It also created an opportunity to integrate, co-create and brighten the mood of the participants.

Participatory design in relation to the environment. Case study

The task of the activities described above and carried out in the vein of social participation, is to constructively improve the quality of social life or to appease the emotions caused by the sudden disturbance of today's reality. This demonstrates that participatory design can be a very important tool in building a better tomorrow. It is true not only for human issues, but also for those related to the environment.

As was mentioned in the introduction to this article, mankind today has reached a point from which it is difficult to find a way back to the days of sustainable balance between humans and the environment.

With the speed of change of recent decades, the future of the planet and the human species is at stake.

An increasing number of designers understand that the civilizational evolution identified with the dynamics of the 20th and 21st centuries is dangerously overrated. After recognizing an alternative in sustainable development, they are seeking fresh paths for instilling new, healthy values to the human life. Participatory design can serve as a useful tool in familiarizing people with such ideas. By outlining the dangers of misusing human resources, over-consumption or an environmentally unfriendly lifestyle, through a live confrontation with users, it instills in them conscious and sustainable attitudes.

One example of such an awareness-raising process is the participatory project aimed at combating microplastics, which I have been implementing consistently at various locations around the globe.

Originally named YOU and first implemented in Gran Canaria, it is gradually evolving and expanding its reach to new areas of public participation.

The goal of the activities that were undertaken during the over three-week residency was to regularly clean local beaches of microplastics. The collected plastic particles were then used as material to build a spatial installation, a kind of an environmental manifesto. Later, they helped in constructing interactive utilitarian objects with critical overtones.

My six-year-old daughter was also involved in the initiative as part of education through active environmental action. At the next round of the project carried out during a residency in Ilhabela, Brazil, I also managed to invite teachers and students from the local Dr. Gabriel Ribiero dos Santos High School and volunteers from Instituto Baleia Jubarte, as well as researchers from Instituto Argonauta para Conservacao Costeira e Marinha. Many hours spent at the joint activity in beach cleaning certainly instilled in the participants a desire to fight for the environment (Fig. 04).

The actual act of collecting plastic items can be interpreted in two ways. On the one hand, it was related to the real, physical cleanup of selected beach areas, and on the other, it was a sort of therapy to cleanse the thoughts and consciences of those who came. The end result was about 300 laboratory glass samples filled with microplastic. This material was then used to develop a site-specific three-dimensional installation (Fig. 05).

The spatial caption, presented on one of Gran Canaria beaches, aimed to show people's direct involvement in the degradation of the marine environment. Mentioning our shared responsibility, the relief manifesto titled YOU reminded us not only that plastic is omnipresent because of us, but also that we are turning into it: microplastic is everywhere, even in the structure of the food we eat.

The material collected during the residency was then used to develop an interactive lamp called YOU. It is made from plywood waste and rake handles. With a distance sensor, it activates the luminous message YOU, which is generated through the Morse code.

The Brazilian version of the installation, NÃO, was developed in an atmosphere of high involvement of the local community and made from a similar number of laboratory samples filled with microplastics. It was an expression of collective protest against marine plastic pollution.

The experiences that participants gained during the beach cleanup campaign were an important part of the design process. They certainly left a mark in the consciousness of the initiative's participants. My now seven-year-old daughter is highly sensitive to even the slightest amount of plastic pollution.

Conclusion

The above examples, of a very different contextual nature, are meant to demonstrate how participatory design can influence social attitudes and reduce the effects of environmental degradation. It seems that allowing conscious social participation within the boundaries of broadly understood design in the name of collectively set ideas can be a medium for moderating good change – gradually, but effectively.

SOURCES

Carpentier Nico, *A Short History of Cultural Participation*, [in:] *Transforming Culture in the Digital Age*. Papers presented at the conference in Tartu 14-16 April 2010, Estonian National Museum, Estonian Literary Museum, University of Tartu, Tartu 2010, p. 14, https://www.academia.edu/1538980/Transforming_Culture_in_the_Digital_Age, (viewed: 07/09/2022).

Coltivando Facebook Page, Facebook, <https://www.facebook.com/coltivando/>, (viewed: 12/09/2022).

Jednoreki rekuperator, LowcyDizajnu.pl, <http://lowcydizajnu.pl/jednoreki-rekuperator/>, (viewed: 12/09/2022).

Krzysztofek Kazimierz, *Zdekodowane kody*, [in:] *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, e d. Anna Maj and Michał Derda-Nowakowski, with contribution by Derrick de Kerckhove, Katowice 2009.

Mapping San Siro, MappingSanSiro.Polimi.it, <http://www.mappingsansiro.polimi.it/en/>, (viewed: 12/09/2022).

Zagadnienia ekologiczne w projektowaniu

Spółeczna odpowiedzialność designu wyraża się między innymi w dbałości o środowisko naturalne. „Zielony design” obejmuje projektowanie z materiałów poddających się recyklingowi i odnawialnych, rozważne wykorzystywanie surowców nieodnawialnych, propagowanie redukcji konsumpcji, projektowanie ekologicznych form transportu, i generalnie perspektywę wspólnotową w miejsce indywidualistycznych dążeń. Postawy ekologiczne skupiają się na wzajemnych zależnościach pomiędzy ludźmi a środowiskiem, o które należy dbać, gdyż nie jest nam dane raz na zawsze.

Ecological issues in design

Social responsibility of design is also expressed in caring for the environment. „Green design” includes designing from recyclable and renewable materials, thoughtful use of non-renewable materials, promoting reduction in consumption, ecological forms of transport and generally community considerations in place of the individual perspective. Ecological attitudes focus on inter-relationships between people and the environment, which should be looked after, because we cannot take it for granted.



Borys Kępczyński

Poszerzanie możliwości bagażowych rowerów w kontekście transportu ostatniej mili.

Dyplom magisterski 2022 r., Katedra Wzornictwa,
promotor: dr hab. Piotr Stocki.
Projekt: Widelec rowerowy „Cargo Fork”.

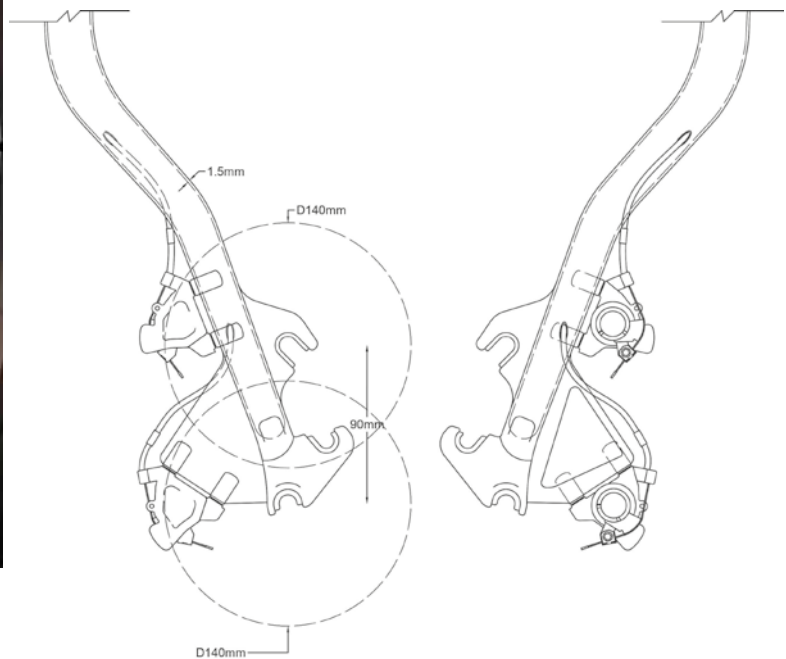
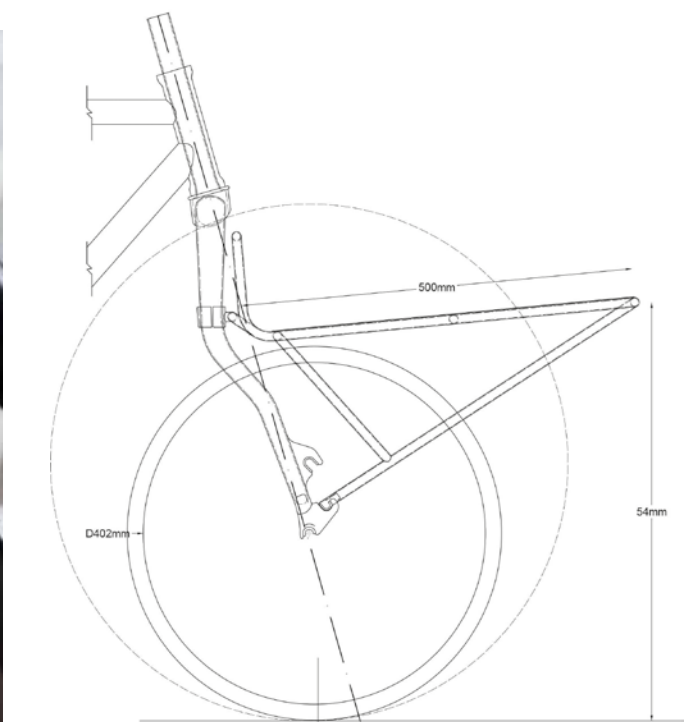
Obecnie, ze względu na wiele czynników socjoekonomicznych, transport rowerowy staje się coraz bardziej popularny, zwłaszcza wśród ludzi młodych, o niskim statusie materialnym, lub tych, którzy cenią sobie minimalizację przestrzeni parkingowej i magazynowej potrzebnej do życia. Równolegle do transportu samochodowego, na fali wzrostu popularności sprzedaży internetowej, coraz popularniejszym sposobem dostarczania przesyłek na ostatnim odcinku łańcucha transportowego staje się transport rowerowy. Projekt przedstawia system mający na celu poszerzenie możliwości transportowych roweru, możliwy do szybkiego montażu, demontażu oraz zmiany funkcji z transportowej lub rekreacyjnej na dostawczą. Czynności wykonywanych z dużą częstotliwością, bez użycia narzędzi. System spełnia również założenie minimalnej ingerencji w geometrię roweru, oraz całkowitej odwracalności dokonanych modyfikacji.

Expanding the luggage capacity of bicycles in the context of the last mile delivery.

MFA diploma 2022, Department of Design,
thesis supervisor: Piotr Stocki, university professor.
Project: Bicycle fork "Cargo Fork".

Nowadays, because of many social and economical factors, bicycle transport is becoming more and more popular, especially among young people, with low income or those who appreciate life with minimal parking and storage space. Besides car transport, accompanying the surge in internet sales popularity, a more and more frequent way of delivering packages in the last section of the transport chain is the utilization of bicycles. The project comprises a system expanding the luggage capacity of bicycles by designing a modular luggage system called "Pelican", whose features are: fast assembly and disassembly, and change of function into delivery vehicle carried out with high frequency, without the need for tools. The system requires minimal intervention into the geometry of the bike and full reversal of the introduced modifications.







Marta Kluba

Modułowa instalacja dźwiękowa pogłębiająca relacje między rośliną a użytkownikiem.
Dyplom magisterski 2021 r., Katedra Architektury Wnętrz,
promotorka: dr hab. Dominika Sobolewska.
Projekt: PlantStation – modułowa instalacja dźwiękowa.

Instalacja łączy w sobie design, roślinność, muzykę oraz elektronikę. Do każdego z wybranych rodzajów liści wyliczono właściwe częstotliwości dźwięków, jakie wejdą w skład kompozycji muzycznych, które użytkownik będzie grał dla roślin. W procesie projektowym konstrukcji bazowej, mającej pomieścić roślinność i moduł elektroniki, istotne było podejście modułowe, mające na celu uproszczenie budowy. Motywu głównym stał się krzyż inspirowany krzyżykiem w zapisie nutowym. Zarówno na górnej podstawie bryły, jak i na podstawie bocznej znajduje się zespół przycisków. Dzięki temu z instalacji mogą korzystać tak dorośli, jak i dzieci. Piktogramy oraz wygrawerowane podobizny roślin informują użytkownika, dla których roślin gra. Elementy muzyczne i przyciski zostały zaprojektowane tak, aby każda z obecnych roślin mogła otrzymać odpowiednie dla niej częstotliwości oraz wibracje.

Modular sound installation deepening relationships between a plant and a user.
MFA diploma 2021, Department of Interior Architecture,
thesis supervisor: Dominika Sobolewska, university professor.
Project: PlantStation – a modular sound installation.

It combines design, plants, music and electronics. For each of the selected types of leaves appropriate frequencies were calculated, which then became part of musical compositions that a user will play for the plants. The design process of the basic construction, comprising plants and the electronic module, featured modular approach aimed at simplifying the structure. The main motif was a cross inspired by a sharp (cross) in musical notation. Both at the foot of the base as well as at the side of the base there are buttons, so it can be used by adults and kids alike. Pictograms and engraved images of the plants inform the user which plants receive the music. The musical elements and buttons have been designed in such a way, so that each of the plants can receive appropriate frequencies and vibrations.



Mobilność społeczeństwa

Wraz z rozwojem technologii i pracy zdalnej, młodzi ludzie coraz rzadziej są przywiązani do jednego miejsca zamieszkania. Bardziej niż na stabilności, zależy im na rozwijaniu się i zbieraniu cennych doświadczeń. Coraz częściej przeprowadzają się, zmieniają otoczenie i potrzebne są im meble, które pozwoliłyby wyposażać wynajmowane mieszkanie w rozwiązania skrojone pod indywidualne potrzeby i charakter, ale jednocześnie zapewniłyby łatwy transport podczas przeprowadzki.

Social mobility

Together with the development of technology and remote working, young people are more and more rarely tied to one place of living. They care for self-progress and collecting valuable experiences more than for stability. They often move from place to place, change the surroundings and they need furniture that would allow them to furnish their apartments according to individual needs and character, at the same time assuring easy transportation during relocation.



Mobilis. System mebli dla dynamicznego pokolenia.
Dyplom magisterski 2021 r., Katedra Wzornictwa,
promotor: prof. Jan Kukuta.
Projekt: System mebli.

Celem projektu było stworzenie systemu mebli, który będzie funkcjonalny, łatwy w montażu i demontażu, a także lekki i trwały, tak, by nadawał się do przewożenia podczas zmiany miejsca zamieszkania. Nie tylko musi funkcjonalnie odpowiadać na potrzeby młodych osób, będących głównymi odbiorcami projektu, ale też wpisywać się w ich unikalny, wyrazisty styl i nowoczesne spojrzenie na świat.

Filip Lenarcik

Mobilis. A furniture system for a dynamic generation.
MFA diploma 2017, Department of Design,
thesis supervisor: professor Jan Kukuta.
Project: System of furniture.

The project's goal is a system of furniture which will be functional and easy to assemble and disassemble, as well as light and durable, to be easily transported during relocation. It should not only meet the functional needs of young persons, who are the main targets of the project, but also fit into their unique, distinct style and modern outlook.

Paulina Woźny

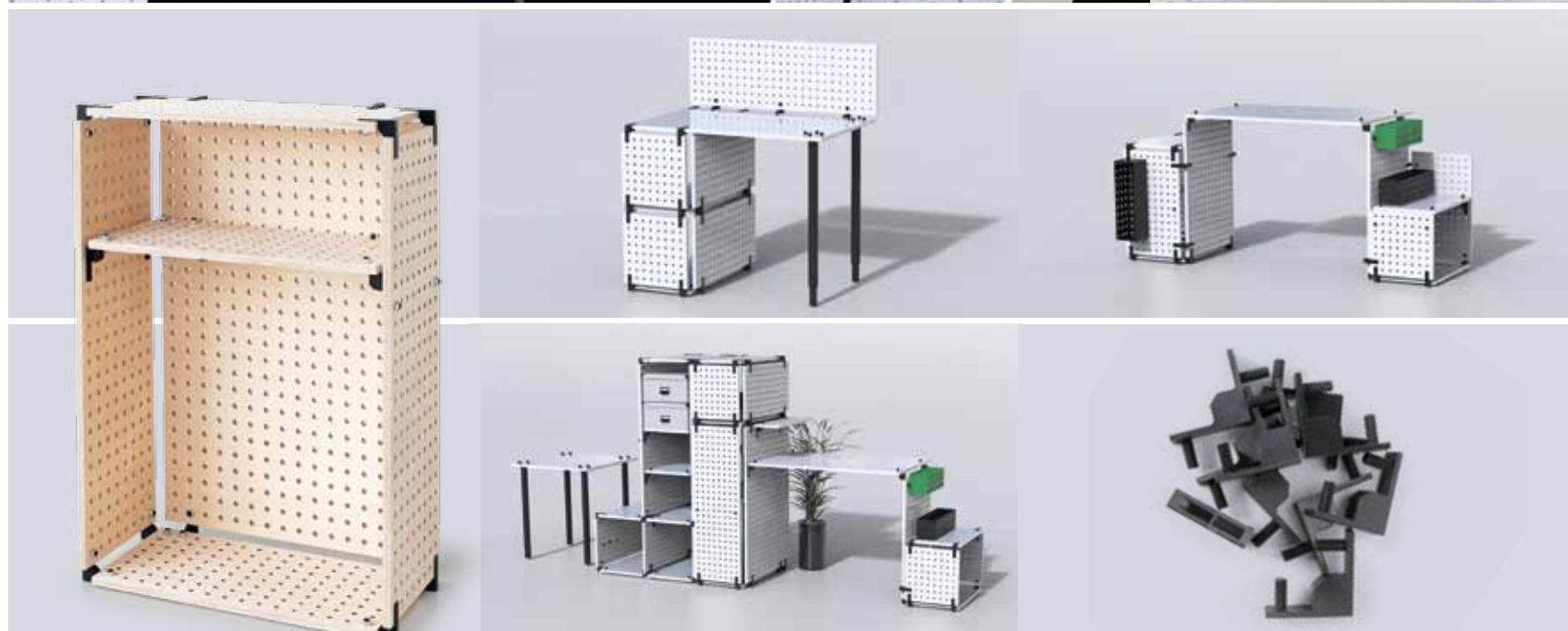
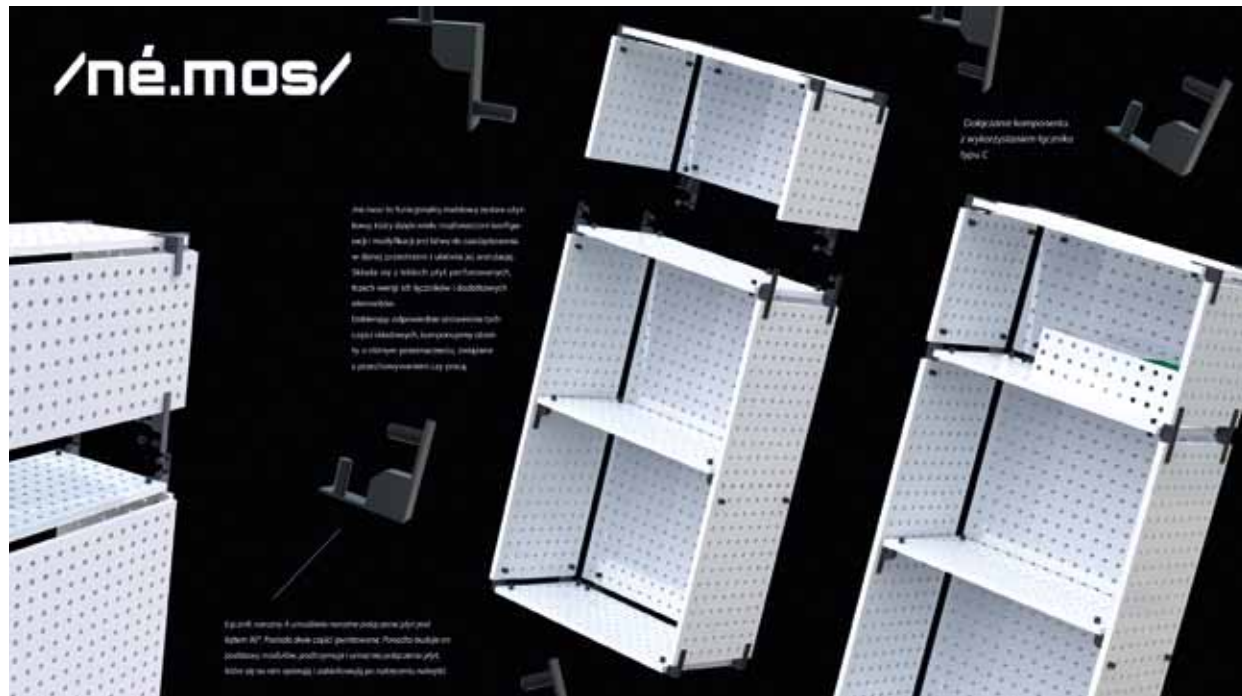
Mebel hybrydowy dedykowany mikroprzestrzeni.
Dyplom magisterski 2021 r., Katedra Architektury Wnętrz,
promotorka: dr hab. Dominika Sobolewska.
Projekt: Mebel hybrydowy.

Projekt Noeza zajmuje ok. 0,5 m² powierzchni podłogi, przez co nadaje się do wnętrz o małym metrażu. Manualny system sterowania wysokością blatu jest niedrogi, a więc dostępny dla większości odbiorców. Projekt zaopatrzone jest także w dodatki, które mają za zadanie stymulować użytkownika do zachowania równowagi pomiędzy pracą a odpoczynkiem: Światło LED o zmieniającej się barwie, do pracy i do odpoczynku, organizery pełniące częściowo funkcję panelu akustycznego oraz parawanu, mata do ćwiczeń. Zastosowanie elementu interaktywnego w postaci elektroniki sprawia, że wpisuje się we współczesne trendy.

A hybrid piece of furniture dedicated for micro-space.
MFA diploma 2021, Department of Interior Architecture,
thesis supervisor: Dominika Sobolewska, university professor
Project: Hybrid furniture.

The project takes up about 0,5 m² of floor space, that is why it is suitable for small spaces. The manual system of controlling the height of the top is not expensive, so it can be afforded by majority of the users. In spite of the budget type of the project, the furniture features additional gizmos, whose goal is to stimulate the user to keep the balance between work and rest: the LED light changes color, one for work, one for rest; the organizers serve the function of acoustic panels and a screen; the mat for exercising. Making use of an interactive electronic element makes the project fit contemporary design trends.





Projekt zestawu użytkowego ułatwiającego aranżację przestrzeni przeznaczony dla osób często zmieniających miejsce pobytu.
Dyplom licencjacki 2022 r., Katedra Wzornictwa,
promotor: dr Krzysztof Kubasek.
Projekt: Meblowy zestaw użytkowy.

Dzięki wielu możliwościom konfiguracji i modyfikacji jest łatwy do zaadaptowania w danej przestrzeni i ułatwia jej aranżację. Zestaw składa się z lekkich płyt perforowanych, trzech wersji łączników i dodatkowych elementów. Dobierając odpowiednie zestawienia tych części składowych, komponujemy obiekty o różnym przeznaczeniu, związane z przechowywaniem czy pracą. Nadbudowywanie, dołączanie kolejnych modułów lub ich usuwanie zapewnia użytkownikowi możliwość kreatywnego wpływu na ostateczną formę obiektów i pozwala stworzyć strefę dopasowaną do jego potrzeb. Zestaw, przeznaczony dla osób często zmieniających miejsce pobytu, można łatwo zdemontować oraz zmontować na nowo. Poza elementami łącznikowymi nie posiada żadnych dodatkowych śrub, a sposób montażu jest beznarzędziowy. Rozłożony zestaw jest łatwy w transporcie.

Agata Kwaśniewska

A design of a functional set facilitating the arrangement of space, intended for people who often change their place of living.
BFA diploma 2022, Department of Design,
thesis supervisor: Krzysztof Kubasek, PhD.
Project: Functional furniture set.

Owing to many options of configurations and modifications, it is easy to adapt to any space and facilitates its arrangement. It consists of light perforated boards, three versions of joints and additional elements. By selecting appropriate combinations of these elements, one can build objects for various purposes: storage or work. Expanding, adding modules or taking them away gives the user the possibility to creatively influence the final form of the objects and make a zone adapted to their needs. The set is intended for people who often relocate, so it is easy to be disassembled and then re-assembled. Besides the joints, it requires no additional bolts, and not tools for assembly. The knocked-down set is easy to transport.



Slow life, powrót do rzemiosła

W historii wzornictwa zauważa się powrót do tradycyjnych technik rzemieślniczych. Zainteresowanie samowystarczalnością, organicznym jedzeniem i uprawą roślin, zastosowaniem naturalnych materiałów i metod wytwórczych stało się szansą na nawiązanie ponownych relacji z naturą. Jest to reakcja na uzależnienie od nowoczesnych udogodnień dostarczanych przez wzornictwo przemysłowe i sam przemysł. Ideologia i styl życia *slow life* stoi w opozycji do przesycenia technologią.

Slow life, craft revival

The story of design records the revival of traditional craft techniques. Interest in self-sufficiency, organic food and gardening. The use of natural materials and manufacturing techniques has become a chance to renew relationships with nature as a reaction against dependence upon the modern conveniences provided by industrial design, and industry itself. The ideology and style of life which is popular today – slow life – is opposed to the omnipresence of technology.



Weronika Żytka

Naturalne materiały i tradycyjne metody wytwórcze w dobie współczesnego nadkonsumpcjonizmu.

Dyplom magisterski 2019 r., Katedra Wzornictwa,
promotor: prof. Jan Kukula.
Projekt: Mebel tapicerowany.

Praca jest próbą zestawienia różnic w wytwórstwie sprzętów codziennego użytku w czasach polskiej sztuki ludowej a teraźniejszości. Motorem do rozpoczęcia tego tematu była refleksja nad rolą projektanta we współczesnych czasach przepętnionych nadprodukcją dóbr i nadmiernym konsumpcjonizmem, w którego efekcie powstaje nadmiar odpadów wyniszczający naszą planetę. Dodatkową inspiracją była osobista potrzeba powrotu do korzeni przodków w poszukiwaniach rozwiązania problemu oraz chęć pielęgnowania tożsamości polskich produktów. Założeniem projektu było ograniczenie transportu surowców i wykorzystywanie tych dostępnych lokalnie, dobór surowców przyjaznych środowisku oraz człowiekowi. System montażu elementów inspirowany był tradycyjnymi metodami łączeń stolarskich, oraz dawał możliwość personalizacji przy pomocy wyboru wypełnienia i materiału tapicerki, a także dodatku suszonych ziół.

Natural materials and traditional manufacturing methods in the time of current overconsumption.

MFA diploma 2019, Department of Design,
thesis supervisor: professor Jan Kukula.
Project: An upholstered armchair.

The work is an attempt to juxtapose differences in the manufacture of everyday-use furniture in the times of Polish folk art and nowadays. The motivation to undertake this subject was a reflection on the role of the designer in our times full of overproduction of goods and excessive consumption, whose effect is excess of waste destroying our planet. An additional inspiration was the personal need to return to the ancestors' roots and the will to nurture the identity of Polish products. The assumption of the project was limiting transport of raw materials, using materials that are available locally and friendly for the environment and humans, a system of assembly inspired by traditional joinery methods, a possibility to personalize by selecting the filling and material of the upholstery, as well as the addition of dried herbs.

Zuzanna Trawińska

Projektowanie przedmiotów wspomagających zabawy integrujące.

Dyplom magisterski 2017 r., Katedra Wzornictwa,
promotorka: prof. Agata Danielak-Kujda.

Projekt: Zabawka edukacyjna.

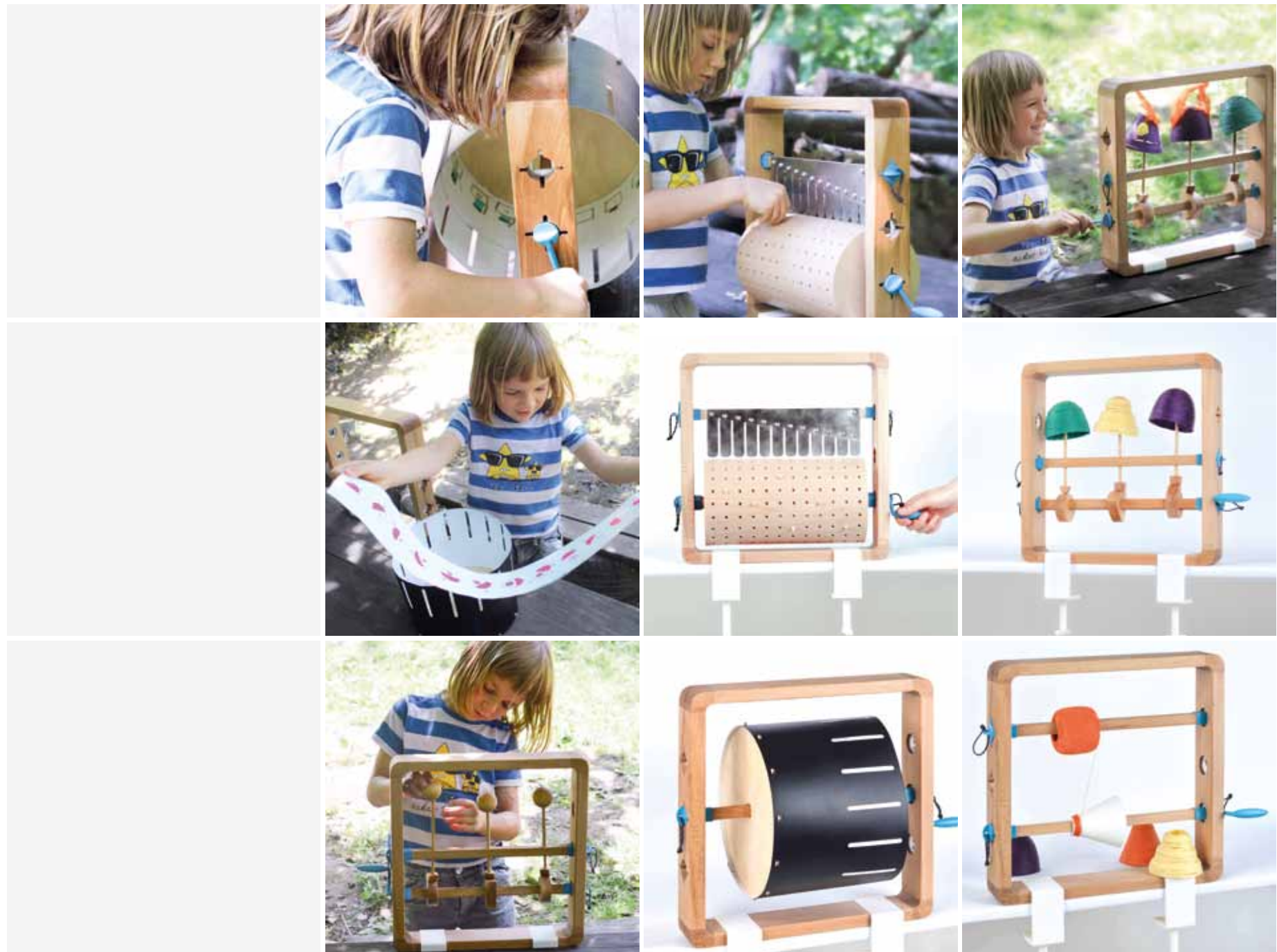
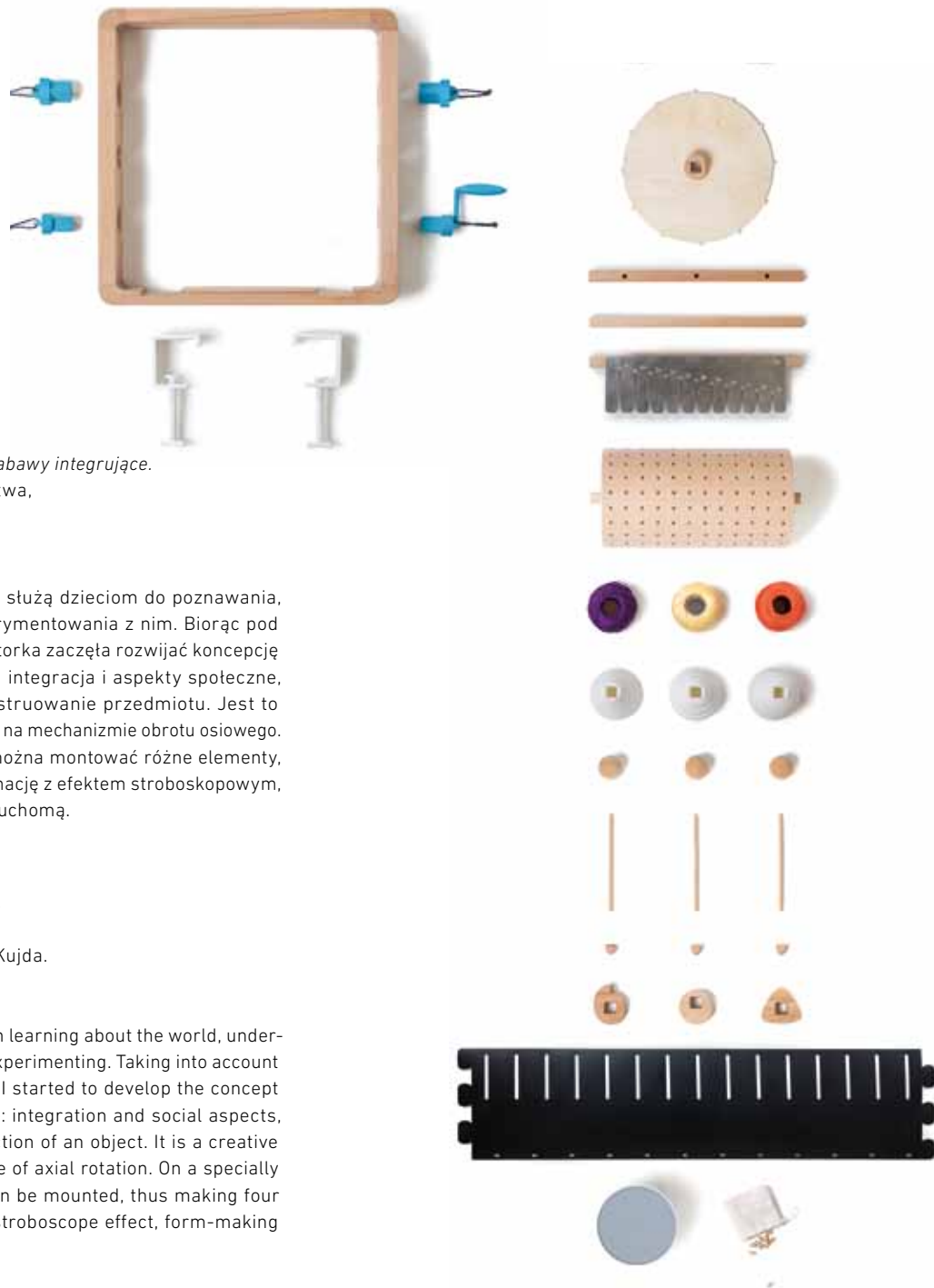
Zabawki to pierwsze pomoce naukowe, które służą dzieciom do poznawania, rozumienia i oswajania świata oraz do eksperymentowania z nim. Biorąc pod uwagę, jak bardzo ważny jest rozwój dzieci, autorka zaczęła rozwijać koncepcję projektu, którego głównymi założeniami były: integracja i aspekty społeczne, edukacja poprzez zabawę, samodzielne konstruowanie przedmiotu. Jest to kreatywna zabawka edukacyjna, która opiera się na mechanizmie obrotu osiowego. Na specjalnie skonstruowanej ramie – bazie można montować różne elementy, tworząc cztery różne zabawki: prostytywkę, animację z efektem stroboskopowym, kształtowanie form, oraz krzywkę – zabawkę ruchomą.

Designing objects facilitating integrating activities.

MFA diploma 2017, Department of Design,
thesis supervisor: professor Agata Danielak-Kujda.

Project: Educational toy.

Toys are first educational tools which aid kids in learning about the world, understanding it and making it their own as well as experimenting. Taking into account the fact, how important kids' development is, I started to develop the concept of my project, whose main assumptions were: integration and social aspects, education through play, independent construction of an object. It is a creative educational toy which is based on the principle of axial rotation. On a specially constructed frame-base, various elements can be mounted, thus making four different toys: a musical box, animation with stroboscope effect, form-making and a cam – a moving toy.



O projektowaniu uniwersalnym w przypadku wystawy historycznej

W artykule przedstawiony jest szereg praktycznych wskazówek co do projektowania uniwersalnego wystaw. Bazuje on na dyspozycjach wydanych przez ministerstwo, poszerzonych o uwagi projektantów multimedialnej wystawy historycznej Pałacu w Sobieszowie. Opisane są wskazania dostosowań prospołecznych oraz dla osób z niepełnosprawnościami, a także zabiegi aranżacyjne i plastyczne spełniające te wytyczne w konkretnym przypadku wystawy historycznej. Zaprezentowany i zilustrowany jest sposób podejścia projektowego, gdzie działania dostosowawcze stają się inspiracją do interesujących rozwiązań aranżacyjnych.

Zmiany społeczne związane z demokratyzacją i liberalizacją kultury zachodniej oraz z wprowadzanymi przepisami Unii Europejskiej, budują rozszerzoną świadomość prospołeczną wśród projektantów, dotyczą nowopowstających koncepcji projektowych oraz inwestycji publicznych, a w tym coraz popularniejszych wystaw statych. Mają one za zadanie popularyzować wiedzę, a zatem są również medium rozpowszechniania idei równego traktowania każdego człowieka i każdej społeczności, w sposób bezpośredni – edukacyjnie, oraz pośredni – w odpowiednio przygotowanej aranżacji wystawy.

Młodzi adepci sztuki projektowania często mają problem z przełożeniem swoich humanistycznych przekonań na język komponowania przestrzeni, a także kontekstów budowanych środkami plastycznymi, czy artystyczne ujęcia zagadnień społecznych. Zadanie jest szczególnie trudne, kiedy wystawa tyczy tematów historycznych, obfitujących w wydarzenia dalekie od życia w harmonii i równouprawnieniu. Przydatne są wtedy wytyczne projektowania uniwersalnego, które zostaną przytoczone w niniejszym opracowaniu, rozszerzone o przemyślenia praktyczne wsparte gdzieś niedługo przykładami. Tekst poniższy jest bowiem zbiorem konkluzji, powstałych w trakcie projektowania i przygotowywania dokumentacji wykonawczej, multimedialnej wystawy historycznej dla Centrum Muzealno-Edukacyjnego Karkonoskiego Parku Narodowego Pałac Sobieszów, która może być wartościowym zbiorem wskazówek praktycznych, dotyczących projektowania uniwersalnego w wystawiennictwie, dla studentów

i dyplomantów kierunku Architektury Wnętrz. Projektantami wystawy byli dydaktycy ASP im. E. Gepperta we Wrocławiu: Bartosz Jakubicki i Agata Wojtyła-Młynarczyk, współpracujący z szeregiem wyspecjalizowanych firm i projektantami poszczególnych komponentów wystawy. Wystawa, która jest obecnie w trakcie budowy, ma dość jednolitą formę, ponieważ odzwierciedla osiemnastowieczne zabudowy meblowe okazałej biblioteki i urzędu leśnego w pałacu rodu Schaffgotschów¹. Dzięki pokrewieństwu form całej ekspozycji łatwo prześledzić dostosowania, podyktowane możliwie równym dostępem dla wszystkich gości wystawy.

Poniższa polemika i zbiór refleksji projektanta wnętrz bezpośrednio dotyczy dokumentu obowiązującego wówczas pt.: *Wytyczne w zakresie realizacji zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020*, opublikowanego w 2018 roku przez Ministra Inwestycji i Rozwoju RP². Dlatego forma tekstu przybrała postać cytowanych kolejno, pierwszych siedmiu punktów z wytycznymi, zawartych w trzecim rozdziale wymienionego dokumentu,

1. R. Werszler, *Dolnośląska biblioteka Schaffgotschów, lokalizacja, księgozbiór, wnętrza, meble* <http://perspectiva.pl/pdf/p17/15Werszler.pdf>, (dostęp: 17.08.2022).
2. A. Soboń, *Wytyczne w zakresie realizacji zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020*, Ministerstwo Inwestycji i Rozwoju, Warszawa 2018, <https://www.funduszeuropejskie.gov.pl/strony/o-funduszach/dokumenty/wytyczne-w-zakresie-realizacji-zasady-rownosci-szans-i-niedyskryminacji-oraz-zasady-rownosci-szans/>, (dostęp: 17.08.2022).

a pod nimi przedstawione są autorskie odniesienia do zawartych tam zagadnień, z którymi projektanci musieli się zmierzyć w tej konkretnej sytuacji. Większość punktów to zasady projektowania uniwersalnego, sformułowane przez Macieja Błaszaka i Łukasza Przybylskiego, profesorów Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu. Natomiast punkty, od których dokument się zaczyna, traktują o współczesnych dostosowaniach dla osób niepełnosprawnych lub w inny sposób nieprzystających do standardowego modelu użytkownika, w tym przypadku gościa wystawy. Cytowanie punktów rekomendowanych ministerialnie dostosowań zostanie rozpoczęte od ułatwień dla osób z zaburzeniami wzroku lub słabo czytających:

1. *Audiodeskrypcja – informacja czytana przez lektora, najczęściej jako dodatkowa ścieżka dźwiękowa do pliku wideo lub obrazu. Dodawana jest w celu opisu szczegółów obrazu, których nie są w stanie dostrzec osoby niewidome lub słabowidzące. Zapewnia informacje o miejscu akcji, postaciach, zmianie scenerii, tekstach widocznych na ekranie i innych treściach wizualnych*³.

Dźwiękowa warstwa wystawy jest bardzo istotnym dopełnieniem treści wizualnych i wymaga odrębnego przemyślenia, pod kątem odbioru treści przez osoby niedostępujące. Można bowiem, w sposób niedostrzegalny dla pozostałych gości, przygotować ścieżkę dźwiękową tak, że audiodeskrypcja jest elementem scalonym z prezentacją oraz jest wspomagana odgłosami i dialogami wynikającymi z przedstawianych treści lub akcji. Dla przykładu w wielu stanowiskach pałacowej wystawy zostały wprowadzone postaci duchów Schaffgotschów, które objaśniają dzieje swojego życia w narracyjny sposób na rozmaitych projekcjach, przekazując jednocześnie całe spektrum informacji historycznych (Il.01). W większości innych stanowisk, instrukcje działania i objaśnienia przygotowanych ilustracji musiały zostać przeniesione do audioprzewodnika, co jest kolejnym sposobem adaptacji dla niedowidzących. Może być on w postaci urządzenia połączanego z słuchawkami, ale jest to rozwiązanie trudne do utrzymania w higienie przy dużej liczbie gości, dlatego wybrano urządzenie mobilne – tablet, który spełnia jeszcze inne funkcje. Może chociażby lokalizować pozycję zwiedzającego, żeby wskazywać

3. Ibidem.

właściwą ścieżkę zwiedzania oraz inicjować komentarze po podejściu do danego stanowiska, może także mieć wibracje uruchamiające kolejny kanał bodźców sensorycznych.

2. *Dostępność – właściwość środowiska fizycznego, transportu, technologii i systemów informacyjno-komunikacyjnych oraz towarów i usług, pozwalająca osobom z niepełnosprawnościami na korzystanie z nich na zasadzie równości z innymi osobami*⁴.

Zagadnienie to jest niezwykle szerokie w przypadku wystawienia, ponieważ obejmuje terytorium projektowe, od rozwiązań architektonicznych po sposoby przygotowania aplikacji, ich treści oraz interakcji w poszczególnych stanowiskach. Dodatkowo pod uwagę należy wziąć różne niepełnosprawności gości: ruchowe, fizyczne, związane z różnymi zmysłami oraz psychiczne.

Nie ma co się oszukiwać, że możliwe jest pełne przystosowanie danego stanowiska dla wszystkich tych niepełnosprawności. Zdeterminowałoby to całkowicie wygląd i charakter aranżacji, niemniej należy starać się w trakcie projektowania wykorzystywać urozmaicone środki przekazu, odbierane przez różne zmysły człowieka. Przy dużej wystawie możliwe jest przypisanie części stanowisk do interakcji z danymi grupami niepełnosprawnych, w większości wypadków daje to różnorodność bodźców atrakcyjnych dla wszystkich zwiedzających i wpływa korzystnie na multisensoryczny odbiór treści. Niemniej, wszystkie stanowiska powinny być zrozumiałe dla każdej grupy niepełnosprawności, a niektóre z nich przeznaczone dla konkretnej grupy, wtedy wystawę całościowo można uznać za prawidłowo dostosowaną społecznie. Niezastąpione są tu również multimedia, które przez łatwość zmiany wybranego sposobu prezentacji kontentu mogą za pomocą jednego urządzenia, np.: monitora z głośnikami, dobrze służyć osobom niedowidzącym, niedostępującym lub niepełnosprawnym intelektualnie.

3. *Dyskryminacja – jakiegokolwiek różnicowanie, wykluczanie lub ograniczanie ze względu na jakiegokolwiek przesłanki (na przykład wiek, niepełnosprawność, płeć, rasę, orientację seksualną, pochodzenie etniczne, religię lub światopogląd), którego celem*

4. Ibidem.

*lub skutkiem jest naruszenie lub zniweczenie uznania, korzystania lub wykonywania wszelkich praw człowieka i podstawowych wolności w dziedzinie polityki, gospodarki, społecznej, kulturalnej, obywatelskiej lub w jakiegokolwiek innej, na zasadzie równości z innymi osobami*⁵.

W przypadku projektowania wystaw, przy zachowaniu ogólnie przyjętej poprawności etycznej i kulturowej, problem ten może wydawać się marginalny. Lecz warto zawsze przyłożyć każdy z wymienionych pryzmatów dyskryminacji do zaprojektowanej już wystawy. Sprawdzić brak naruszeń powyższych zagadnień, ale też pełną czytelność, prawidłową zrozumiałość przygotowanych treści, bez przypadkowych znaczeń lub dwuznaczności. Wszak osoba wychowana w innej tradycji oraz z innymi doświadczeniami lub przekonaniami, może mieć zupełnie inny zasób wiedzy od założonej, standardowej postaci odbiorcy. Często zupełnie nieumyślnie możemy zdeformować przekaz lub całkowicie wykluczyć jego zrozumienie, bazując na swoim światopoglądzie.

4. *Język prosty (plain language) – prezentowanie informacji w sposób łatwy do zrozumienia dla większości społeczeństwa, w tym także osób które słabo znają język polski. To język prosty do czytania i rozumienia. Prosty w treści i formie, ma zastosowanie do różnych rodzajów informacji: pisanej (w tym do ilustracji), elektronicznej, mówionej*⁶.

Zwięzłe i zrozumiałe informacje językowe są kluczowe dla powodzenia przekazu wystawy, zarówno w słowie pisanym, jak i przekazie werbalnym czy audio-wizualnym. Przyjmują one często formę sygnałową, ze względu na ograniczony czas przeznaczony na kontakt odbiorcy ze stanowiskiem wystawienniczym. Dla koniecznego oszacowania czasu zwiedzania całej wystawy dotyczącej Schaffgotschów przyjęto, że średnia długość kontaktu ze stanowiskiem to 2-3 minuty, w których należy wyjaśnić zasadę działania stanowiska, przedstawić dane historyczne, materiały źródłowe, ilustracje, nakreślić ich znaczenie dla dziejów oraz narracji wystawy, a wreszcie zainteresować odbiorcę. Prostota języka, wspomagana ilustracjami, oraz trafna synteza najważniejszych

zagadnień, stanowią w tej sytuacji podstawę sukcesu, szczególnie jeśli punktów ekspozycyjnych jest większa liczba. Dodatkowo sama forma stanowiska może pomagać w zrozumieniu tekstu, oczywiście poprzez dobre eksponowanie napisów, ale także skojarzeniowo, przez osadzenie stylizacyjne w czasie lub miejscu adekwatnym do poruszanego tematu (II.02).

Uproszczenie języka to szczególnie trudne zadanie w przypadku prezentacji treści specjalistycznych lub chęci stylizowania języka dla podkreślenia specyficznego charakteru danego stanowiska lub całej wystawy. W przypadku stylizacji historycznej, kuszące jest posłużenie się staro-mową lub dialektami gwarowymi przedstawianych grup etnicznych lub społecznych. Tego w zasadzie nie da się połączyć z maksymalną prostotą i zrozumiałością języka. Pewnym rozwiązaniem jest tu wybranie słów brzmiących podobnie do współczesnych, zrozumiałych mimo odmiennego brzmienia. Innym wyjściem, mniej naginającym prawdę historyczną, jest tłumaczenie niezrozumiałych zwrotów w napisach lub audiodeskrypcji. Dla przykładu w Sali Społeczności sobieszwowskiej wystawy zderzać ma się XVIII-wieczny język dworski z gwarą folwarcznego plebsu, dla podkreślenia rozwarstwienia społecznego.

5. *Język łatwy do czytania (easy-to-read) – prezentowanie informacji w sposób możliwy do zrozumienia dla osób z trudnościami poznawczymi (na przykład z niepełnosprawnościami intelektualnymi, chorobami lub urazami neurologicznymi). Często zawiera proste sformułowania, przykłady, obrazki, grafiki*⁷.

Przy rozwiązaniach projektowych tej kwestii nieodzowna jest pomoc psychologa, który powinien być przewidziany w zespole każdej większej wystawy tematycznej. Natomiast projektant aranżacji może, a nawet powinien, proponować autorskie rozwiązania dla zachowania jedności konwencji i scenariusza wystawy. Są one następnie omawiane zespołowo, pod kątem poprawności edukacyjnej oraz zrozumiałości dla osób niepełnosprawnych. Język łatwy do czytania wskazany jest także dla znacznie liczniejszej grupy gości, mianowicie – dzieci rozpoczynających edukację szkolną, dlatego analiza informacji z tego punktu widzenia na pewno przyniesie wystawie wymierne korzyści.

- II.01 Sala Portretowa, duchy Schaffgotschów opowiadające swoje dzieje z rozmaitych projekcji, np. z lustra weneckiego w szafie
Portrait Hall, the ghosts of the Schaffgotsch family telling their story from various projections – for example, from a one-way mirror in the closet
- II.02 Sala Gospodarki Leśnej, stanowiska z tekstem wspomagany ilustracjami, zachowujące formę kredensową dla kontekstu wystawy i prezentujące drewno, główny materiał pozyskiwany z lasu
Forest Management Hall, stands with text and illustrations. The stands maintain the form of a cupboard for the context of the exhibition, and present wood, the main material sourced from the forest
- II.03 Sala Lasu z kwadrofonicznym dźwiękiem i zapachami lasu
Forest Hall with quadrophonic sound and forest aromas

6. *Kanały sensoryczne w komunikacji – zmysły w komunikowaniu informacji: wzrokowe, słuchowe, dotykowe*⁸.

Komunikacja multisensoryczna to dla projektantów wystaw nie nowość, różnicowanie bodźców sensorycznych sprzyja skupianiu uwagi widzów oraz zapamiętywaniu przekazywanych w ten sposób informacji, w szczególności wśród młodej rzeszy odbiorców. Banalna metoda uczenia się przez zabawę jest cały czas aktualna i najbardziej skuteczna, natomiast aktywowanie do niej wielu zmysłów absorbuje odbiorcę znacznie intensywniej i ostatecznie wzmacnia jego satysfakcję. Niestandardowe, zaskakujące lub dowcipne, wykorzystanie bodźców zmysłowych, działa pozytywnie na procesy pamięciowe, choć nowe pokolenia wymagają znacznie bardziej wyrafinowanych działań. „Smart urządzenia” i konsole do gier proponują tak bogate doznania zmysłowe, że próby dorównania im w odbiorze wystawy mogą prowadzić do przebodźcowania, kiedy to młody odbiorca zapamięta głównie oszałamiające efekty specjalne, a nie treść wystawy. Należy zatem szukać nietypowych dla komputerowych graczy doznań, przemyślanych rozwiązań, gdzie wielokanałowy efekt służyć będzie sprecyzowanym celom. Mogą to być działania w innej skali niż manipulatory komputerowe, akcje grupowe lub uruchomienie sensualności w nietypowy sposób. Do wymienionych zmysłów dodałbym jeszcze odczucia motoryczne (drgania podłogi, jazda na stacjonarnym



5. Ibidem.
6. Ibidem.

7. Ibidem.

8. Ibidem.

rowerze itp.) oraz zmysł powonienia, budzący szereg skojarzeń oraz wyrazistych, pozytywnych lub negatywnych, odczuć. Przykładem niech będzie Sala Lasu pałacowej wystawy, gdzie oprócz dotykowych stanowisk z futrami zwierząt i ruchomych elementów stanowisk, przewidziany jest kwadrofoniczny dźwięk budujący przestrzenne środowisko odbierane podczas przemieszczania się po sali, a także zapachy rozchodzące się na życzenie użytkownika ze stanowiska o rodzajach lasu (Il.03).

7. *Koncepcja uniwersalnego projektowania – projektowanie produktów, środowiska, programów i usług w taki sposób, by były użyteczne dla wszystkich, w możliwie największym stopniu, bez potrzeby adaptacji lub specjalistycznego projektowania. Koncepcja jest oparta na ośmiu regułach:*

a) *równe szanse dla wszystkich – równy dostęp do wszystkich elementów środowiska, na przykład przestrzeni, przedmiotów, budynków itd.*⁹,

Ten oczywisty punkt często jest rozumiany, jako spełnienie przepisów prawa budowlanego, co do dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. Tymczasem w projektowaniu wystaw znacznie poważniejszy problem stanowią ergonomiczne wielkości elementów stanowisk dla zróżnicowanych wzrostem i sprawnością odbiorców. Mówiąc wprost, przystosowanie gabarytów i funkcjonalności stanowisk zarówno dla małych dzieci, dorosłych, jak i osób w podeszłym wieku. Dla przykładu na sobieszowskiej wystawie szereg stanowisk było zbyt wysokich dla dzieci w wieku przedszkolnym. Można umieszczać stanowiska na wysokościach konkretnych adresatów, wyłączając w ten sposób innych, ale należy szukać rozwiązań bardziej uniwersalnych. Żeby żadne atrakcje wystawy, umieszczone na standardowych wysokościach, nie wykluczały najmłodszego pokolenia gości, zaprojektowano dwustopniowy stołeczek, dostępny w każdej sali, który można dosunąć do zbyt wysokich dla dzieci stanowisk (Il.04).

b) *elastyczność w użytkowaniu – różnorodny sposób użycia przedmiotów ze względu na możliwości i potrzeby użytkowników*¹⁰,

W tworzeniu stałej aranżacji wystawy elastyczność o pełnym zakresie jest trudna do uzyskania, stanowiska bowiem są projektowane do konkretnych zadań, choć bywają wyjątki. Współcześnie z pomocą przychodzą twórcom wystaw multimedialne urządzenia przekazywania informacji, tj. monitory z aplikacjami komputerowymi, projekcje z rzutników, rozszerzona rzeczywistość, wirtualna rzeczywistość itp., gdzie stosunkowo łatwo zmienić przebieg interakcji, wygląd aplikacji czy kontenty z informacjami. Daje to szansę natychmiastowego przystosowania stanowiska do potrzeb odbiorcy. Zawsze dobrze, jeśli istnieje pewna elastyczność działania stanowisk w dwóch zakresach. Pierwszy dotyczy wielowarstwowego pogłębienia treści, gdzie użytkownik może wybrać interakcję dostosowaną do jego potrzeb i stanu wiedzy, np. na jednym ekranie informacja jest podana w sposób obrazkowy dla dzieci, skrótowy dla młodzieży i profesjonalny dla dorosłych (Il.05).

Drugi zakres wiąże się ze zmianami treści stanowisk, które bardzo często muszą być nanoszone w trakcie lat użytkowania np. z powodu: konieczności ich uaktualnienia, nowych odkryć naukowych, zmian potrzeb społecznych, czy przeobrażeń scenariusza wystawy.

c) *prostota i intuicyjność w użyciu – projektowanie przestrzeni i przedmiotów, aby ich funkcje były zrozumiałe dla każdego użytkownika, bez względu na jego doświadczenie, wiedzę, umiejętności językowe czy poziom koncentracji,*

Intuicyjność to popularne określenie w designie ostatnich dekad, wynika to z natłoku nowych informacji i bodźców, gdzie dobrze postugiwać się znanymi użytkownikowi schematami działania. We współczesnym tempie przekazu informacji projektant wystaw, w dużej mierze, zakłada pewną kulturową bazę wiedzy, którą wykorzystuje w skrótach myślowych, wzorach ruchowych lub funkcjach działania stanowisk. W pałacowej wystawie jest wiele stanowisk przypominających kształtem dawne przedmioty, sugerując dzięki temu sposób użytkowania. Dla przykładu, księga przedstawiająca historię Karkonoskiego Parku Narodowego, to forma ukształtowana z półtransparentnego tworzywa rozświetlona projekcją od wewnątrz, gdzie w sposób dotykowy można przekładać kolejne strony kroniki (Il.06).

- Il. 04 Sala Lasu, na podłodze mobilne dwustopniowe stołeczki, umożliwiające dzieciom dostęp do stereoskopowego fotoplastykonu z filmami o pomnikach przyrody
Forest Hall, mobile two-step stools on the floor, allowing children to access a stereoscopic photoplasticon with videos about natural monuments
- Il. 05 Gabinet Zarządcy, biurko ze stopniowaną treścią, od zabawy w przybijanie pieczęci, po historyczne dokumenty z drobiazgowymi danymi gospodarczymi
Administrator's office, a desk with content of graded difficulty, from the game of seal nailing to historical documents with detailed economic data
- Il. 06 Sala KPN, interaktywna księga z intuicyjnym, dotykowym sposobem obsługi
KPN Hall, interactive book operated with intuitive touch screens

d) *postrzegalność informacji – przekazywana za pośrednictwem przedmiotów i struktur przestrzeni informacja ma być dostępna zarówno w trybie dostępności wzrokowej, słuchowej, jak i dotykowej*¹¹,

Optymalna i wielozmysłowa prezentacja informacji jest istotą wystawiennictwa. Pamiętać należy, że przekazywać informacje można zarówno w mikroskali pojedynczych eksponatów oraz szczegółowych treści stanowisk, jak i w makroskali: wykorzystującej układ architektoniczny, kompozycje wyposażenia, przestrzeni wewnątrz oraz całościowy kształt scenariusza wystawy. Środki artystyczne czy estetyczne również należą do szerokiego spektrum przekazu zmysłowego. Zatem postrzegalność informacji nie musi wiązać się z przypisaniem pełnej gamy bodźców do każdego stanowiska. Projekt wystawy powinien być jak partytura koncertu filharmonicznego, gdzie kolejne instrumenty składają się w całościową kompozycję, wielowątkową opowieść w czasie. Tak właśnie, na wielostanowiskowej wystawie, należy rozmieszczać akcenty kontaktu zmysłowego, różnicować je, rozkładać na poszczególne strefy, komponować z nich interesujący scenariusz, łatwo odczytywalny dla każdego odbiorcy.

11. Ibidem.



9. Ibidem.
10. Ibidem.

e) *tolerancja na błędy – minimalizacja ryzyka błędnego użycia przedmiotów oraz ograniczania niekorzystnych konsekwencji przypadkowego i niezamierzonego użycia danego przedmiotu*¹²;

To bardzo ważny aspekt projektowania wystawy, ponieważ wiąże się bezpośrednio z trafnością rozwiązań i szybkością zużywania się elementów wystawy. Minimalizacja błędnych użyć prowadzi ostatecznie do satysfakcji użytkownika z kontaktu ze stanowiskiem wystawienniczym, ułatwia dostęp do ukrytej w nim wiedzy i sprawia pozytywne uczucie odczytania przestania autorów. Co do minimalizowania konsekwencji przypadkowego użycia, podczas projektowania długoterminowej wystawy, kierowanej do zróżnicowanej grupy odbiorców, w tym dzieci i młodzieży, twórca musi przeanalizować nawet najbardziej niedorzeczne próby użytkowania i przewidywać zagrożenia z nich płynące, zarówno dla ludzi, jak i elementów wystawy. Użycie bardzo odpornych materiałów i ograniczenie swobody przemieszczania przedmiotów, poprzez ich zamknięcie w gablotach lub zamocowanie na stałe, to mało finezyjne metody. Po raz kolejny nowe media przynoszą wiele bezpiecznych rozwiązań, sposobów prezentacji bardzo odpornych na zużywanie, gdzie gwarancja dotyczy bardziej jakości urządzenia, niż możliwości zniszczenia w skutek niewłaściwego użytkowania. Zastąpienie części eksponatów ich wirtualnymi kopiami ogranicza możliwość niewłaściwych ich zastosowań, niweluje zużywanie oraz daje dodatkowe możliwości informacyjne np.: możliwość rozłożenia na części składowe, prześwietlenia rentgenem, obserwowania degradacji w czasie, a wszystko to z odpowiednim komentarzem i kontrolowaną przez program obsługą.

f) *niewielki wysiłek fizyczny podczas użytkowania – takie projektowanie przestrzeni i przedmiotów, aby korzystanie z nich było wygodne, łatwe i nie wiązało się z wysiłkiem fizycznym*¹³,

Wysiłek fizyczny nie jest istotnym problemem w wystawiennictwie, choć oczywiście warto dopasować ewentualne działania wysiłkowe do przewidywanej grupy odbiorców, podobnie jak należy pamiętać o ergonomii i antropometrycznych wymiarach stanowisk. Ważny jest przemyślany układ komunikacyjny i rozsądnie przeprowadzona ścieżka

zwiedzania. Zaoszczędzi to zbędnych setek metrów, przebytych podczas kluczenia między rozrzuconymi po całej wystawie atrakcjami. Warto też wziąć pod uwagę równomierne rozłożenie aktywności fizycznych wzdłuż ścieżki zwiedzania. W ruchowych stanowiskach wystawienniczych warto natomiast przewidzieć gradację intensywności wysiłkowej, dzięki której nie będzie osób całkowicie wykluczonych z działania. W pałacowej wystawie jest np. stanowisko przedstawiające pracę dawnych drwali gdzie, za pomocą specjalnej piły, można zmierzyć, w ilu procentach dorównujemy sile prawdziwego drwala. Mierzony m-coderem zakres mocy piłowania jest czuły zarówno na słabe, jak i energiczne ruchy użytkowników, a w obu przypadkach daje to orientację w forsowności pracy drwala.

g) *rozmiar i przestrzeń wystarczające do użytkowania – odpowiednie dopasowanie przestrzeni do potrzeb jej użytkowników*¹⁴,

Kwestia zaplanowania przestrzeni wystawy jest częściowo regulowana przepisami dotyczącymi komunikacji i dróg ewakuacyjnych, lecz w większości przypadków są to niewystarczające wytyczne¹⁵.

Głównym wskazaniem kryteriów funkcjonalnych jest scenariusz wystawy, w którym zazwyczaj określa się liczby gości mogących komfortowo zwiedzać wystawę w jednym momencie. Kluczowy wpływ na kształtowanie przestrzeni użytkowej gości, a zatem również kompozycji elementów wystawy, ma planowanie zwiedzania grupowego i liczebność tych grup. Projektant każdorazowo winien stworzyć w wyobraźni obraz użytkowania danego stanowiska, zakładaną liczbę osób i przewidzieć adekwatną przestrzeń wokół. Często interaktywne stanowisko obsługuje pojedyncza osoba, natomiast pozostała część grupy musi mieć optymalną przestrzeń do obserwacji tych działań. W zakres planowania przestrzeni wchodzi kryteria: ruchowe – przy stanowiskach wymagających aktywności fizycznych, percepcyjne – gdy np.: stanowisko trzeba obserwować z różnych odległości, oraz kompozycyjne – gdy przestrzeń użytkowa jest częścią jakiejś szerszej idei przestrzennej.

14. Ibidem.

15. Definicja reguł zawartych w punktach a–g została opracowana na podstawie: M. Błaszak, Ł. Przybyłski, *Rzeczy są dla ludzi. Niepełnosprawność i idea uniwersalnego projektowania*, Warszawa 2010.

h) *percepcja równości – równoprawny dostęp do środowiska, korzystania ze środków transportu i usług powszechnych lub powszechnie zapewnionych jest zapewniony w taki sposób, aby korzystający nie czuł się w jakikolwiek sposób dyskryminowany czy stygmatyzowany*¹⁶.

Planując równoprawny dostęp do wystawy, należy zwrócić uwagę zarówno na gabaryty użytkowe i treści wizualne, jak również na pułap treściowy wystawy. Wspomniana wcześniej baza kulturowa wiedzy zwiedzających, może zupełnie przypadkowo zawierać symbole lub założenia krzywdzące dla jakiejś grupy społecznej lub etnicznej. Na wystawie historycznej użycie symboli militarnych może przywołać na myśl oskarżenie w stronę agresorów, a nieumiejętne przedstawienie ról społecznych średniowiecza, może dotyczyć współczesnych rolników lub kobiety. Nie może to jednak prowadzić do pomijania czy tagodzenia faktów historycznych, choć tonowanie np. okrucieństw, często jest konieczne ze względu na wrażliwość najmłodszych gości. Pewnym rozwiązaniem jest dobrze prowadzona narracja i sposoby prezentacji dystansujące się od negatywnych zjawisk, wyjaśniające ich błędne założenia lub niewłaściwe pobudki.

Przedstawione powyżej dywagacje związane z ministerialnymi wytycznymi, co do zachowania szerokorozumianej równości dostępu społecznego do dóbr infrastruktury i kultury, poruszyły zaledwie wąski temat stałej wystawy historycznej, a i w tym przypadku są tylko drobnym wycinkiem prac, związanych z dostosowaniem wystawy dla możliwie szerokiej publiczności. Opisane spostrzeżenia oraz praktyczne rozwiązania mogą pogłębić rozumienie prospołecznego i uniwersalnego projektowania w zakresie wystawiennictwa, zwłaszcza wśród projektantów i studentów chcących podjąć podobny temat. Zostały wskazane indywidualne sposoby nieschematycznego uzyskania właściwej dostępności dla osób niepełnosprawnych, które urozmaicają także odbiór wystawy osobom w pełni sprawnym. Kreatywne podejście do sformalizowanych zasad dostosowań dla trudnych grup użytkowników, jest wskazane, a wręcz

16. A. Soboń, op. cit, <https://www.funduszeuropejskie.gov.pl/strony/o-funduszach/dokumenty/wytyczne-w-zakresie-realizacji-zasady-rownosci-szans-i-niedyskryminacji-oraz-zasady-rownosci-szans/>, (dostęp: 17.08.2022).

konieczne, w celu uzyskania zrównoważonych, interesujących, unikatowych i wartościowych artystycznie, efektów w dziedzinie wystawiennictwa.

Wystawa w sobieszkowskim pałacu nie jest może porywająca aranżacyjnie, ale niesie wartości mocno osadzone w historii obiektu i dziedzictwie Schaffgotschów, w dosyć urozmaicony i uniwersalny sposób. Ujawnia, że przy dużym obwarowaniu reżimem konserwatorskim, lojalnością wobec dziejów obiektu oraz kwestiami ww. dostosowań, projektant ma nadal pole do autorskich działań, rozwiązań odkrywczych, właśnie dzięki napotykanym komplikacjom i ograniczeniom. Efekty starań projektantów wystawy będzie można samodzielnie zweryfikować od wiosny 2023 w Sobieszowie, u podnóża góry i Zamku Chojnik.

Bibliografia:

Błaszak Maciej, Przybyłski Łukasz, *Rzeczy są dla ludzi. Niepełnosprawność i idea uniwersalnego projektowania*, Warszawa 2010.

Soboń Artur, *Wytyczne w zakresie realizacji zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020*, Ministerstwo Inwestycji i Rozwoju, Warszawa 2018, <https://www.funduszeuropejskie.gov.pl/strony/o-funduszach/dokumenty/wytyczne-w-zakresie-realizacji-zasady-rownosci-szans-i-niedyskryminacji-oraz-zasady-rownosci-szans/>, (dostęp:17.08.2022).

Werszler Rafał, *Dolnośląska biblioteka Schaffgotschów, lokalizacja, księgozbiór, wnętrza, meble*, <http://perspectiva.pl/pdf/p17/15Werszler.pdf>, (dostęp:17.08.2022).

Wszystkie ilustracje pochodzą z ww. projektu autorstwa: prof. Bartosza Jakubickiego i dr Agaty Wojtyły-Młynarczyk.

12. Ibidem.
13. Ibidem.

prof. Bartosz Jakubicki

On Universal Design in the Case of a Historical Exhibition

ABSTRACT

The article presents a series of practical guidelines for universal exhibition design. It is based on the instructions issued by the ministry and expanded by the comments of the designers of a historical multimedia exhibition of the Palace in Sobieszów, Poland. Indications for prosocial adaptations as well as adjustments for people with disabilities are described here, as well as design and art measures that meet these guidelines in the specific case of a historical exhibition. In the design approach described and illustrated here, adjustment measures become an inspiration for interesting design solutions.

INTRODUCTION

Designers are developing a more prosocial consciousness as a result of social developments brought on by Western culture's democratization and liberalization as well as the EU's regulations. They refer to newly emerging design concepts and public investments, including increasingly popular permanent exhibitions. They are designed to popularize knowledge, and thus, they are also a medium for spreading the idea of equal treatment of every person and every community; directly – in an educational way, and indirectly – in a properly arranged exhibition design.

Young design students frequently find it difficult to translate their humanistic beliefs into the language of spatial composition, as well as the contexts constructed through visual means, or the artistic treatment of social issues. The task is especially challenging when the exhibition touches on historical themes, rich in events that are far from a life of harmony and equality. What is useful then are the universal design principles that will be quoted in this study and built upon by practical observations and, in some cases, backed by examples. This is because the following article is a collection of conclusions formed during the design and preparation of executive documentation of the historical multimedia exhibition for the Museum and Education Center of the Karkonosze National Park in Sobieszów. It can serve as a valuable set of practical guidelines for universal design in exhibitions for students and graduates of the Interior

Architecture course. Educators of the Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław, Bartosz Jakubicki and Agata Wojtyła-Młynarczyk, were the designers of the exhibition, and they worked with a number of specialized companies, as well as with designers of various components of the exhibition. The exhibition, which is currently under construction, is fairly uniform as it reflects the 18th-century furniture of a grand library and a forestry office in the palace of the Schaffgotsch family¹. Because of the relatedness of the forms of the entire exhibition, it is easy to trace the adjustments, dictated by the need to provide as equal access as possible for all visitors of the exhibition.

The following discussion and a set of reflections of the interior designer directly relate to the document then in force, entitled: *Guidelines for the implementation of the principle of equal opportunities and non-discrimination, incl. accessibility for people with disabilities and the principle of equal opportunities for women and men under EU funds for 2014-2020*, published in 2018 by the Minister of Investment and Development of the Republic of Poland². That is why the first seven principles from the third chapter of the aforementioned text are cited in the article. Below are the author's thoughts in relation to the problems that the designers in this particular case had to cope with. Most of the points represent principles of universal design formulated by Maciej Błaszak and Łukasz Przybylski, professors at Adam Mickiewicz University in Poznań. The beginning points from the document deal with contemporary adjustments for people with disabilities or otherwise unable to fit with the standard model of a user, in this case – an exhibition visitor. The quoted points of the ministerial recommendations for adapting will begin with facilities for people with visual impairments or poor reading abilities:

- 1) *audio description – information read by a voiceover, usually as an additional audio track to a video or image file. It is added to describe details of the image that blind or visually impaired*

1. R. Werszler, *Dolnośląska biblioteka Schaffgotschów, lokalizacja, księgozbiór, wnętrza, meble* <http://perspectiva.pl/pdf/p17/15Werszler.pdf>, (viewed: 17/08/2022).

2. A. Soboń, *Guidelines for the implementation of the principle of equal opportunities and non-discrimination, incl. accessibility for people with disabilities and the principle of equal opportunities for women and men under EU funds for 2014-2020* (Wytczne w zakresie realizacji zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020), Ministry of Investment and Development, Warszawa 2018, <https://www.funduszeuropejskie.gov.pl/strony/o-funduszach/dokumenty/wytczne-w-zakresie-realizacji-zasady-rownosci-szans-i-niedyskryminacji-oraz-zasady-rownosci-szans/>, (viewed: 17/08/2022).

*people are unable to see. It provides information about the location where the action takes places, characters, change of scenery, text visible on the screen as well as other visual content*³.

The sound of the exhibition constitutes a very important addition to its visual content, and it requires separate consideration in terms of the reception of the content by the hearing-impaired. It is possible, in a way that would be invisible to other visitors, to prepare the soundtrack in such a manner that the audio description is integrated with the presentation and is supported by sounds and dialogs resulting from the presented content or action. For example, in many stands of the palace exhibition, the Schaffgotsch ghosts have been introduced to explain the history of their lives in a narrative manner on various projections, conveying a range of historical information (Fig. 01).

Another method of accessibility for the visually impaired was to convert the operation manuals and explanations of the provided illustrations in most of the other stands to an audio guide. It might take the shape of a headphone-connected device, but with so many visits, this is a difficult option hygienic-wise, so a mobile device was chosen: a tablet that performs other functions, too. It can, for example, locate the visitor's position to indicate the correct path of the tour and initiate comments upon approaching a particular stand, and it also has vibrations to activate another way of sensory stimuli.

- 2) *accessibility – a property of the physical environment, transportation, technology and information and communication systems, as well as goods and services, that allow people with disabilities to use them on an equal basis with others*⁴.

This issue is very extensive when it comes to exhibitions as it covers the area of design, from architectural solutions to the ways in which applications, with their content and interactions, are prepared at individual stands. What is more, the disabilities (physical, developmental, sensory, and intellectual) of visitors must be taken into account.

3. Ibidem.

4. Ibidem.

We need to face the facts: it is not possible to fully adapt a given stand for all these types of disabilities. This would completely determine the appearance and nature of the design. However, efforts should be made during the design process to use a variety of media, perceived by different human senses. In the case of a large exhibition, it is possible to assign some of the stands to interact with given groups of people with disabilities. Most of the time, it provides a range of stimuli attractive to all visitors and has a positive effect on the multisensory reception of content. Nonetheless, all stands should be comprehensible to any disability group, and some of them – designed for a specific group. The exhibition as a whole can then be considered to be socially adapted in a proper manner. In this case, multimedia is also irreplaceable. It can serve the visually impaired, hearing impaired or those with intellectual disabilities well with the ease of changing the chosen way of presenting content using a single device such as a screen and speakers.

3) *discrimination – any distinction, exclusion or restriction on any grounds (for example, age, disability, gender, race, sexual orientation, ethnic origin, religion or belief), with the purpose or effect of violating or nullifying the recognition, enjoyment or exercise of any human rights and fundamental freedoms in the political, economic, social, cultural, civil or any other field, on an equal footing with other persons*⁵.

When it comes to exhibition design, while maintaining generally accepted ethical and cultural correctness, this problem may seem marginal. But it is always a good idea to apply each of the above prisms of discrimination to an already designed exhibition: check the absence of violations of the aforementioned issues, but also the complete clarity and comprehensibility of the prepared content, with no accidental meanings or ambiguities. After all, a person raised in a different tradition and with different experiences or beliefs may have a completely different range of knowledge from an assumed standard viewer. Oftentimes we can, completely unintentionally, distort the message or completely eliminate its understanding because of our worldview.

5. Ibidem.

4) *plain language – presenting information in a way that is easily understandable to the majority of society, including people who have little knowledge of Polish. This language is easy to read and understand. Is it simple in content and form, and applicable to different types of information: written (including illustrations), electronic, and spoken*⁶.

Conceiving information in a concise and comprehensible way is crucial to the success of an exhibition's message, whether the communication is written, verbal, or audio-visual. They often take the form of signals due to the limited time the viewer has to interact with the exhibition stand. For the necessary estimation of visiting time in the entire exhibition about the Schaffgotschs, it was assumed that the average duration of contact with the stand is 2-3 minutes. During this time, it is necessary to explain the principle of operation of the stand, to present historical data, source materials, illustrations, to outline their relevance to the history and narrative of the exhibition, and, finally, to interest the viewer. Simple language, supported by illustrations, and an appropriate synthesis of the most important issues, are the basis for success in this situation, especially with a lot of exhibition points. In addition, the form of the stand itself can help in the understanding the text by showing the captions well, but also by association, through the stylistic embedding in a time or place relevant to the covered topic (Fig. 02).

Simplifying the language is a particularly difficult task when presenting specialized content or when wanting to adapt the language to be historically-accurate in order to emphasize the specific nature of a particular stand or an entire exhibition. In the case of rendering the historical style, it is tempting to use archaic speech or dialects of the depicted ethnic or social groups. This, in fact, cannot be combined with maximum simplicity and comprehensibility of language. One of the solutions here is to choose words that sound similar to contemporary ones, understandable even when they sound different. Another solution, one that does not bend the historical truth so much, is to translate incomprehensible phrases in subtitles or in audio description. For instance, in the Community Room of the exhibition, the 18th-century

6. Ibidem.

court language is set to clash with the dialect of the common folk, to emphasize social stratification.

5) *easy-to-read language – presenting information in a way that is possible to understand by people with cognitive difficulties (for example, with intellectual disabilities, neurological diseases or injuries). It often includes simple phrases, examples, pictures, and graphics*⁷.

The support of a psychologist is indispensable for design-related solutions on this topic and should be provided for in the team of every large thematic exhibition. The designer can – and even should – propose original solutions for the unity of the convention and the exhibition scenario. These are then discussed in a team with regard to educational correctness and comprehensibility for people with disabilities. Easy-to-read language is also advisable for a much larger group of visitors – children who begin their school education. Analyzing the information from this point of view will certainly bring significant benefits to the exhibition.

6) *sensory channels in communication – senses in communicating information: related to sight, hearing, and touch*⁸.

Multisensory communication is not a novelty for exhibition designers. The diversification of sensory stimuli helps viewers focus their attention on the conveyed information and remember it, especially among the young audience. The trivial method of learning through play is still relevant and most effective, while activating multiple senses engages the viewer much more intensively and in the end, enhances their satisfaction. Non-standard, surprising or humorous use of sensory stimuli works beneficially on memory processes, although new generations require much more sophisticated measures. Smart devices and game consoles offer sensory experiences that are so rich that trying to match them in the reception of an exhibition can lead to overstimulation, and the young viewer will remember mainly the bewildering special effects rather than the content of the exhibition. Therefore, it is necessary to look for experiences that are unusual for gamers, for well-thought-out solutions

7. Ibidem.

8. Ibidem.

where the multi-channel effect serves a clearly defined purpose. These could be actions on a different scale than computer manipulators, group actions, or activating senses in an unusual way. To the aforementioned senses, I would also add motor sensations (vibration of the floor, riding a stationary bicycle, etc.) and the sense of smell, evoking a range of associations and vivid, positive or negative, feelings. An example would be the Forest Hall of the palace exhibition where, in addition to tactile stands with animal furs and movable elements, a quadraphonic sound is provided. It builds a spatial environment that the viewers experience when they move through the hall, as well as aromas spreading, at the user's request, from a stand about forest types (Fig. 03).

7) *the concept of universal design – designing products, environment, programs and services so that they are useful to everyone to the greatest extent possible, without the need for adapting or for specialized design. The concept is based on eight principles:*

a) *equal opportunity for all – equal access to all elements of the environment, for example, space, objects, buildings, etc.*⁹.

This obvious point is often understood as meeting building regulations regarding accessibility for people with disabilities. Meanwhile, a much more serious problem in exhibition design is the ergonomic sizing of stand elements for audiences that vary in height and abilities: simply speaking, adapting the dimensions and functionality of the stands for young children, adults and the elderly. For example, at the Sobieszów exhibition, a number of stands was too high for preschool children. Stands can be placed at the heights of specific visitors, thus excluding others, but we should seek solutions that are more universal. To ensure that none of the exhibition's attractions, placed at standard heights, would exclude the youngest generation of visitors, a two-stage stool was designed. It is available in every room and can be moved closer to the stands that are too high for children (Fig. 04).

9. Ibidem.

b) *flexibility in use – a multitude of ways to use objects based on the abilities and needs of their users*¹⁰,

When creating a permanent exhibition design, full-scope flexibility is difficult to achieve, as stands are designed for specific tasks. However, there are exceptions. Nowadays, exhibition creators are helped by devices that transmit multimedia information, i.e. displays with computer applications, projections from overhead projectors, augmented reality, virtual reality, etc., where it is relatively easy to change the course of interaction, the appearance of applications or information content. This offers a chance to immediately adapt the stand to the needs of the viewer. A good idea is to always have some flexibility in the way the stands work – in two areas. The first relates to multi-layered deepening of content: the user can choose an interaction tailored to their needs and level of knowledge, e.g. on one screen the information is given in a pictorial way for children, in a shortened version for young people, and professional for adults (Fig. 05). The second area involves changes in the content of the stands. These very often have to be applied during the years of use, e.g. due to: the need to update them; new scientific discoveries; changes in social needs or in the exhibition scenario.

c) *simplicity and intuitiveness of use – designing spaces and objects to ensure that their functions can be understood by any user, regardless of their experience, knowledge, language skills, or concentration level*¹¹,

Intuitiveness has been a popular term in design in recent decades. This is due to the influx of new information and stimuli, where it is helpful to use action patterns that are familiar to the user. In today's rate of information transfer, the exhibition designer, to a large extent, assumes a certain base of cultural knowledge. They use it in mental shortcuts, movement patterns, or in the way the stands function. In the palace exhibition, there are many stands that in shape, resemble objects from the past, and therefore suggest how to use them. For example, a book depicting the history of the Karkonosze National Park is a form shaped from semi-transparent material illuminated by a projection

10. Ibidem.
11. Ibidem.

from the inside, and the user can turn the pages of the chronicle using touch (Fig. 06).

d) *perceptibility of information – the information conveyed through objects and space structures is to be available in both visual, auditory and tactile manner*¹²,

Optimal and multi-sensory presentation of information is the very core of exhibition design. It is important to remember that information can be conveyed both at the micro-scale of individual exhibits and detailed contents of stands, and at the macro-scale: using the architectural layout, compositions of furnishings, interior spaces and the overall shape of the exhibition scenario. Artistic or aesthetic means also belong to the broad spectrum of sensory communication. Thus, the perceptibility of information does not necessarily involve assigning the full range of stimuli to each stand. The project of an exhibition should be like the score of a philharmonic concert, where each instrument's successive elements add up to form a comprehensive piece, a multi-layered story in time. In a multi-stand exhibition, this is exactly the way we should place the accents of sensory contact, and also differentiate them, distribute them to different zones, compose them into an interesting scenario that is easily readable by any viewer.

e) *tolerance for errors – minimizing the risk of incorrect use of objects and limiting the adverse consequences of accidental and unintended use of a given object*¹³,

This is a crucial part of exhibition design since it affects the suitability of solutions and the rate at which exhibition elements wear out. Minimizing incorrect use will ultimately lead to user satisfaction in contact with the exhibition stand, facilitate access to the knowledge it conceals, and evoke a positive feeling of understanding the authors' message. In terms of minimizing the consequences of accidental use, when designing a long-term exhibition aimed at a diverse audience, including children and young people, the creator must analyze even the most ludicrous attempts at using its elements and anticipate the dangers it entails, both for people and for the parts of the exhibition.

12. Ibidem.
13. Ibidem.

Using highly resistant materials and restricting the freedom of moving the objects by enclosing them in display cases or fixing them permanently – these are not very refined methods. Once again, new media bring a lot of safe solutions – methods of presentation that are highly resistant to wear and tear, where the guarantee is more about the quality of the device than the possibility of it being destroyed due to incorrect use. Replacing parts of exhibits with their virtual copies reduces the possibility of incorrect use, eliminates wear and tear, and provides additional information-related opportunities, e.g.: the ability to disassemble it into component parts, to x-ray, to observe degradation over time – all that with appropriate commentary and program-controlled service.

f) *low physical effort during use – designing space and objects in such a way that using them is comfortable, easy and does not involve physical effort*¹⁴,

Physical exertion is not a significant issue in exhibition design, but of course it is advisable to tailor any physical activities to the anticipated audience, just as it is important to consider the ergonomics and anthropometric dimensions of the stands. A well-thought-out traffic layout and a sensibly executed visitor's path are important as this will save hundreds of meters of unnecessary wandering between attractions scattered throughout the exhibition. Also important to keep in mind is an even distribution of physical activities along the visitor's path. Gradations of intensity levels should be offered at the stands related to movement. This way, there will be no one completely excluded from activities. For instance, a stand at the palace exhibition featuring the work of an old-time woodsman allows visitors to measure how closely their strength compares to that of a real lumberjack by using a special saw. Measured with an m-coder, the range of the sawing power is sensitive to both the weak and powerful movements of the users, and in both cases, it gives an indication of the force used in the work of a woodsman.

g) *size and space appropriate for use – adjusting the space to the needs of its users*¹⁵,

14. Ibidem.
15. Ibidem.

The matter of planning the exhibition space is partly controlled by regulations on communication and escape routes but in most cases, these guidelines are insufficient. The exhibition scenario constitutes a main indication of functional criteria. Typically, it specifies the number of guests who can comfortably visit the exhibition at one point in time. The planning of group visits and the size of these groups has a crucial influence on the design of the usable visitor space and, consequently, on the arrangement of the exhibition elements. Each time, the designer should picture how the provided stand will be used and the expected number of people there. They should also plan an appropriate space around it. An interactive stand is frequently used by a single person, while the rest of the group needs to have enough room to comfortably observe these activities. Space planning includes the following criteria: movement criteria – for stands that require physical activities, perception criteria – when, for instance, the stand needs to be observed from varying distances, and composition criteria – when the usable space is part of some broader spatial idea.

h) *perception of equality – equal access to the environment, means of transport, and common or commonly provided services is ensured in such a way that the user does not feel in any way discriminated against or stigmatized*¹⁶.

When planning equitable access to an exhibition, it is important to pay attention to both the usable dimensions and visual content, as well as the content dimension of the exhibition. The visitors' base of cultural knowledge that was mentioned before may unintentionally incorporate symbols or attitudes that are offensive to specific social or ethnic groups. In a historical exhibition, the use of military symbols may evoke an accusation toward aggressors, while a mishandling of medieval social roles may affect modern farmers or women. This does not mean that historical facts ought to be omitted or softened;

16. A. Soboń, Wytyczne w zakresie realizacji zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020 (Guidelines for the implementation of the principle of equal opportunities and non-discrimination, incl. accessibility for people with disabilities and the principle of equal opportunities for women and men under EU funds for 2014-2020), Ministry of Investment and Development, Warszawa 2018, <https://www.funduszeuropejskie.gov.pl/strony/o-funduszach/dokumenty/wytyczne-w-zakresie-realizacji-zasady-rownosci-szans-i-niedyskryminacji-oraz-zasady-rownosci-szans/>, (wiewed: 17/08/2022).

however, for instance, toning down atrocities is often necessary due to the sensitivity of the youngest visitors. A carefully crafted narrative and means of presentation that distance themselves from negative phenomena, explaining their faulty assumptions or wrong motives, seem to be a reliable solution.

CONCLUSIONS

The reflections presented above and related to the ministerial guidelines for maintaining broadly understood equality of social access to infrastructure and cultural assets, have only briefly touched on the specific subject of a permanent historical exhibition. Even in this case, however, these are only a small part of the work related to adapting an exhibition for the largest possible audience. The above-mentioned observations and practical solutions help increase the understanding of prosocial and universal exhibition design, especially among designers and students willing to take up a similar subject. It has been determined that there are unique approaches to ensure adequate accessibility for persons with disabilities in a non-schematic way that also diversifies how the able-bodied see the exhibition. A creative approach to formalized rules of adapting for difficult user groups is advisable, and even necessary, in order to achieve sustainable, interesting, unique and artistically valuable results in the area of exhibition design.

The exhibition in the Sobieszów Palace may not be captivating in terms of design, but it brings about values that are firmly rooted in the history of the building and the heritage of the Schaffgotsch family, and does so in a fairly diversified and universal way. It demonstrates that, despite being severely constrained by the conservation regime, loyalty to the building’s history, and the problems associated with the aforementioned adjustments, the designer still has room to engage in their own original activities and exploratory solutions – precisely because of these complications and limitations. Beginning in spring 2023, it will be possible to see and verify the results of the designers’ efforts in Sobieszów, at the foot of the mountain and Chojnik Castle.

SOURCES

Błaszak Maciej, Przybylski Łukasz, *Rzeczy są dla ludzi. Niepełnosprawność i idea uniwersalnego projektowania*, Warszawa 2010.

Soboń Artur, *Guidelines for the implementation of the principle of equal opportunities and non-discrimination, incl. accessibility for people with disabilities and the principle of equal opportunities for women and men under EU funds for 2014-2020 (Wytyczne w zakresie realizacji zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020)*, Ministry of Investment and Development, Warszawa 2018, <https://www.funduszeuropejskie.gov.pl/strony/o-funduszach/dokumenty/wytyczne-w-zakresie-realizacji-zasady-rownosci-szans-i-niedyskryminacji-oraz-zasady-rownosci-szans/>, (viewed: 17/08/2022).

Werszler Rafał, *Dolnośląska biblioteka Schaffgotschów, lokalizacja, księgozbiór, wnętrza, meble* <http://perspectiva.pl/pdf/p17/15Werszler.pdf>, (viewed: 17/08/2022).

All images come from the aforementioned project by Bartosz Jakubicki and Agata Wojtyła-Młynarczyk.

Edukacyjna rola projektowania

Od zabawek do wystaw w galeriach i muzeach, projektowanie może pełnić także funkcje edukacyjne. Umiejętność przystępnego przekazania wiedzy z różnych dziedzin wymaga przeprowadzenia wnikliwych analiz, współdziałania ze specjalistami i zaproponowania nowatorskich rozwiązań, przyczyniających się do propagowania wiedzy i umiejętności. Można to zrealizować przy pomocy odpowiednio funkcjonujących, dostosowanych do wieku odbiorców, przedmiotów czy zilustrować zjawiska dzięki zbudowaniu wyrafinowanych ekspozycji muzealnych, w duchu projektowania uniwersalnego.

Designing for education

From toys to exhibitions in galleries and museums, designing can also serve educational functions. The ability to communicate knowledge from different areas clearly by means of appropriately working objects, suited to the users’ age, or illustrating scientific phenomena through constructing sophisticated museum expositions in the spirit of universal design, requires conducting complicated analyses, cooperating with specialists and proposing novel solutions, which contribute to dissemination of knowledge and skills.



Anna Semrau-Lech

Rewitalizacja budynków historycznych i adaptacja nowych mediów na współczesne cele kulturalno-naukowe.

Dyplom magisterski z 2020 roku, Katedra Architektury Wnętrz, promotor: prof. Bartosz Jakubicki.

Projekt: Adaptacja historycznych wnętrz na cele kulturalno-naukowe.

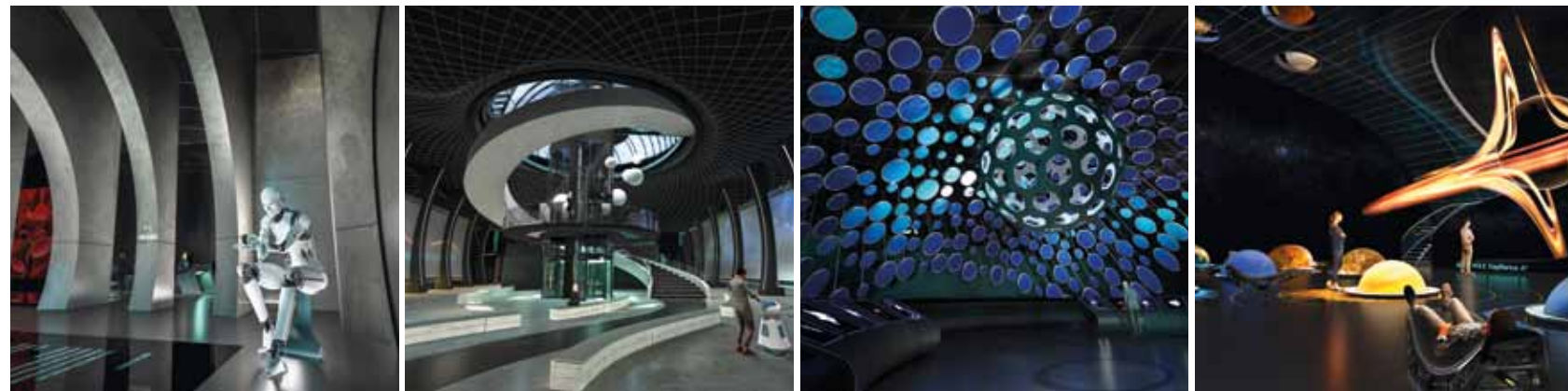
Projekt „Nucleus” polega na pokazaniu nauki w nowej perspektywie i skali. Centrum wystawiennicze zaprojektowano w zabytkowej lokomotywni, a wszystkie przebudowy i rekonstrukcje zostały wykonane z uszanowaniem tkanki historycznej. Wewnątrz budynku wszystkie formy skonstruowane dla stref wspólnych i stref komunikacyjnych nawiązują do zjawisk, zagadnień naukowych i obiektów z nimi związanych: kuli, grawitacji, helisy DNA, zjawisk optycznych, orbitowania itp. Charakter tych stref ma walory edukacyjne, ale o lekkiej formie skojarzeń, zabawy, zaskoczenia i interakcji. Główne strefy ekspozycyjne wyposażone są w silniej oddziałujące rozwiązania projektowe. Przykładowo w dziale astrofizyki – ASTRO znajduje się mapowana makieta czarnej dziury z naszej galaktyki – *Sagittarius A* na tle konstrukcji z północnym niebem. Dla autorki było ważne, by nie ograniczać się do przedstawiania wiedzy w tradycyjny sposób, a skupiać się przede wszystkim na promocji nauki poprzez ukazywanie jej niezwykłości i piękna.

Revitalization of historic buildings and adaptation of new media for the contemporary cultural and scientific purposes.

MFA diploma 2020, Department of Interior Architecture, thesis supervisor: professor Bartosz Jakubicki.

Project: Adaptation of historic interiors for the cultural and scientific purposes.

The project “Nucleus” involves showing science in new perspective and scale. The exhibition centre was designed in an old locomotive depot, while all transformations and reconstructions were carried out with respect for the historical tissue. Inside the building all the forms constructed for common spaces and circulation areas are associated with phenomena, scientific issues and objects: sphere, gravitation, DNA helix, optical illusions, orbiting etc. The character of these spheres has educational value, but in the form of subtle associations, play, surprise and interactions. The main exhibition zones feature design solutions with stronger impact. For example, in the astrophysics section – ASTRO there is a mapped mock-up of the black hole from our galaxy – *Sagittarius A* against a reconstruction of the northern sky. It was important for the author not to present knowledge in a traditional way, but rather to focus on promoting it through showing its uniqueness and beauty.



Coście (...) uczynili z tą ideą

dr hab. Szymon Hanczar

Kilka lat temu w moje ręce wpadła książka do nauki języka obcego. Jedna z lekcji stanowiła przedruk artykułu z holenderskiej gazety o wymownym tytule „Kiedy rowery przestały być rozwiązaniem, a stały się problemem”. Artykuł pochodził z 2004 r. Od tego dnia, ilekroć przemierzam miasto na rowerze, cieszę się chwilą. Infrastruktura, intensywnie we Wrocławiu rozwijana od lat, nadal służy garstce użytkowników. Rowerzyści nadal stanowią mniejszość wobec kierowców i z satysfakcją mijają korki, tworzone przez tych drugih. Wiem jednak, że to minie.

Jak wszystkie innowacje, również i ta przechodzi przez kolejne fazy dyfuzji technologii. O ile rower nie stanowi innowacji, jazda nim również, to powszechne, codzienne korzystanie z tego środka transportu, w wysoko rozwiniętym społeczeństwie nastawionym na stały materialny awans, owszem. Według wspomnianej dyfuzji technologii z innowacji kolejno korzystają Innowatorzy, Prekursorzy, Wczesna Większość, Późna Większość i Maruderzy¹.

Miałem to szczęście być Innowatorem na lokalnym podwórku, w segmencie mikromieszkań. Miałem, bo widząc wypaczenie idei, które mi przyświecały, trudno mieć powody do dumy. Kiedy podejmowałem

projekt 13 m², ambicją moją było efektywne stworzenie własnej przestrzeni, „ciasnej ale własnej”, zagospodarowanie zasobów w myśl zasady „zero waste” i osiągnięcie wolności kredytowej.

Wraz z rosnącą liczbą inwestycji tzw. mikroapartamentów, apartoteli, prywatnych akademików rośnie potrzeba zagospodarowania małych przestrzeni do życia. Nie jest ona nowa, albowiem problem mieszkaniowy jest permanentny. Jak definiuje jego genezę Filip Springer w książce „13 pięter”, sięga on jeszcze XIX w. Był on znany w okresie zaborów, przed I wojną św., w międzywojniu, po II wojnie św. szczególnie. I choć największy wzrost w segmencie budownictwa mieszkaniowego przypada na okres PRL-u, przełom lat 70. i 80., to wyż demograficzny szybko go skonsumował. Metry kwadratowe zawsze były na wagę złota, a im mniej ich ktoś miał, tym skrupulatniej je aranżował. Problem ten doskonale jest znany większości młodych ludzi, podejmujących w pewnym momencie życie na własną rękę. Wśród tematów prac studenckich, podejmowanych na Akademii, czy to semestralnych, czy dyplomowych, problematyka małych przestrzeni oraz elementów wyposażenia zawsze się pojawiała. W ostatnich latach nawet częściej, co zawdzięczamy licznym inwestycjom deweloperskim skupionym na formatach mikro.

Początek

Cofnijmy się jednak do 2008 roku, ważnego z dwóch powodów. Pierwszym z nich jest fakt, że po raz pierwszy w historii liczba ludności zamieszkującej miasta przekroczyła liczbę mieszkańców wsi. Oznaczało to, że świat wszedł w erę urbanizacji. W Polsce odsetek ludności zamieszkującej miasta wynosi obecnie 60%. Jeszcze kilka lat temu przewidywano, że do 2050 roku będzie wynosić 70%. Zagęszczenie mieszkańców na 1 km² w polskich miastach nie należy do dużych, jesteśmy daleko za aglomeracjami Europy Zachodniej. Kolejne nowe inwestycje mieszkaniowe w centrach miast skutecznie tę wartość powiększają. Zachodzące zmiany związane z efektem urbanizacji mają wpływ na wszystkie sfery życia, przez co stawiają duże wyzwanie urbanistom, architektom, projektantom, socjologom. Popyt wpływa na wzrost cen, ostatnie lata drastycznie to udowadniają, a oliwy do ognia dolewa pogarszająca się sytuacja ekonomiczna, spowodowana pierwotnie przez pandemię Covid-19, a obecnie kryzys energetyczny. Kiedy w 2015 roku „bronilem doktoratu”, traktującego o minimalnych przestrzeniach mieszkalnych, rosnące ceny nieruchomości wskazywałem jako jeden z czynników mogących mieć wpływ na potencjalne zainteresowanie takimi lokalami.

Zapożyczone

Osobiście spotkałem się z tego typu założeniami architektonicznymi w Niemczech pod koniec lat 90., gdzie, podczas zarobkowego wyjazdu, poznałem uciekiniera z Afryki, prawnika pracującego ze mną w restauracji w kuchni, którego zakwaterowano w czymś, co nazwałbym hotelem robotniczym. Pokój gabarytami, wyposażeniem i standardem przypominał tani hotel. Odrobinę domowego charakteru wnosił aneks kuchenny. Części wspólne w budynku niczym nie różniły się od korytarzy w bloku mieszkalnym. Kiedy zacząłem zgłębiać zagadnienie minimalnych przestrzeni mieszkalnych, okazało się, że jest to temat o wiele starszy.

Nakagin Capsule Tower w Tokyo, realizacja z 1972 r. Kisho Kurokawy, to przykład architektury metabolistycznej, która nie doczekała się kontynuatorów. W mijającym 2022 roku, po 50 latach od zbudowania, budynek został rozebrany. Obiekt to dwie żelbetowe wieże, do których zamontowano 140 wymiennych w założeniu modułów 4×2,5 m. Wszystkie z małą łazienką, aneksem, systemem audio, przeznaczone dla jednej osoby. Moduły zostały wyposażone przed ich dostarczeniem na budowę. Co ciekawe, obiekt powstawał jako założenie hotelowe dla zapracowanych Japończyków, niemających możliwości powrotu do swoich domów późnymi nocnymi godzinami, w mocno rozbudowanej już aglomeracji Tokio. Ostatecznie obiekt został zamieszkały na stałe, a Kurokawa swój pomysł na noclegowy *fast food* zrealizował kilka lat później, bo w 1979 r., tworząc pierwszy hotel kapsułowy w Osace. W Japonii przyjęto się, że korzystają z nich przede wszystkim mężczyźni, niemogący lub niechący wracać do domów. Samo „pomieszczenie” mające około 2 m³ kubatury służy tylko i wyłącznie do spania, na przechowywanie rzeczy osobistych przeznaczono inną przestrzeń, a w ramach hotelowej infrastruktury są dostępne łazienki, sauny, restauracja, automaty z żywnością. Kapsuła jest wyposażona w TV, gniazdko z zasilaniem, wentylację. Hotele kapsułowe mają już okrągłe 40 lat i znalazły naśladowców w innych zakątkach świata, w tym również w Europie. Nawet w Warszawie od kilku lat z powodzeniem funkcjonuje jeden taki obiekt.

Warszawa może pochwalić się też inną szczególną realizacją – **Domem Kereta** autorstwa Jakuba Szczęsnego. Obiekt zlokalizowany został praktycznie w szczelinie między dwoma sąsiadującymi budynkami. Działka, na której powstał budynek, ma w najwęższym miejscu 92 cm, a w najszerszym 152 cm. Dom Kereta to architektoniczny upcykling, gdzie potencjalnie spisana na straty przestrzeń dostaje

1. Strona internetowa Marcina Zaremby, *Natura przełomowej innowacji*, marcinzaremba.pl, <https://marcinzaremba.pl/2019/01/05/natura-przelomowej-innowacji/>, (dostęp: 21.10.2022).

drugie życie. Możemy ją również uznać eko – „zero waste” – jako tę, która nie znosi jakiegokolwiek marnotrawstwa, szczególnie jeśli dotyczy ono drogiej, miejskiej przestrzeni. W końcu jest to też przykład architektury niemożliwej, wymykającej się zdrowemu rozsądkowi. Jakub Szczęsny tą realizacją udowadnia, że można stworzyć w pełni użytkową (choć wyobrażam sobie polemikę na ten temat) przestrzeń mieszkalną w ekstremalnych warunkach. Oficjalnie jest to instalacja artystyczna, gdzie dopuszczalny jest pobyt czasowy ludzi. Keret jest jego symbolicznym mieszkańcem, natomiast w założeniu przestrzeń miała służyć jako miejsce rezydencji artystycznych.

Przykładem, który mnie przekonał do słuszności mojego rozwiązania, była realizacja ze Stanów Zjednoczonych. Na początku 2011 roku znalazłem realizację Amerykanina z Seattle, Steve'a Sauera. Inżynier, były pracownik Boeinga, doszedł do wniosku: *Moja droga do małego mieszkania zaczęła się w momencie, gdy zdecydowałem, że nie chcę dłużej płacić za wynajem pomieszczenia w piwnicy, by magazynować rzeczy, które nie są na tyle ważne, by przechowywać je w domu. Przyjaciel polecił mi ogłoszenie pomieszczenia na sprzedaż. Przyjrzałem się temu i nagle wszystko złożyło się w całość. To była nie tylko przestrzeń, w której mógłbym przechowywać swoje graty, ale również komfortowo mieszkać. Mieszkąłem wcześniej w mieszkaniu z jedną sypialnią i byłem świadomy jak nieefektywnie jest ono urządzone. Miałem dwa zegary, dwa sprzęty do puszczenia muzyki i wystarczająco dużo mebli, by oba pokoje uznać za wyposażone. Jednak to, czego potrzebowałem, to jedno pomieszczenie z najbardziej niezbędnymi przedmiotami. Jakość jest dla mnie zdecydowanie ważniejsza niż ilość, a dodatkowa przestrzeń stanowiła jedynie problem*². Tak zaczęła się przygoda Steve'a Sauera z małym mieszkaniem. Nie bez znaczenia był fakt, że jako doświadczonemu inżynierowi łatwiej mu było przewidzieć, ale przede wszystkim dostrzec potencjał tkwiący w ograniczonej licznymi instalacjami przestrzeni. *Pomieszczenie magazynowe miało stać się moim domem, jego projektowanie i tworzenie było podróżą zmiany z bardziej tradycyjnej do mniej tradycyjnej formuły życia*³.

Steve Sauer usystematyzował zasady rządzące małą formą mieszkalną, określając, jaka powinna być, czym się charakteryzować i z jakich materiałów ma być wykonana, oto one:

- proste: niczego nie duplikować, łatwe w utrzymaniu, łatwe w obsłudze;
- kompaktowe: najmniejsze lecz „kompletne”, bez marnowania przestrzeni, szybkie w sprzątaniu;
- niezbędne: odpowiadające tylko bieżącym potrzebom, bez magazynowania „na zapas”, wszystko dostępne/funkcjonalne;
- zdrowe: „zielone” materiały, przefiltrowane powietrze, łatwe do utrzymania w czystości;
- wysokiej jakości: niewyszukane, ale trwałe materiały, podlegające recyklingowi, dobrze zaprojektowane, dobrze wykonane.

Jego 16–metrowe mieszkanie mieściło się w przyziemiu budynku z 1900 r. Nabył je jako pomieszczenie piwniczne w 2001 r. i przystąpił do prac projektowo-wykonawczych. To, co charakteryzuje rozwiązanie Sauera, to konsekwentne zagospodarowanie każdego skrawka przestrzeni. Poszczególne strefy są rozmieszczone nie tylko horyzontalnie, ale i wertykalnie, np. nad „wypoczynkiem z telewizorem”, na podeście, umieszczony jest fotel z małym kawowym stolikiem, wszystko to zlokalizowane przy oknie tworzy wręcz kawiarniany charakter.

13 mkw

Pierwszy z przytoczonych przykładów był jedynym doświadczonym przeze mnie rozwiązaniem mikromieszkania. Na pozostałe trafiałem w trakcie zbierania materiałów do pracy naukowej, ale też były dowodem rosnącego zainteresowania małymi lokalami do zamieszkania. Wracając do wspomnianego 2008 r., w którym na świecie zawitała epoka urbanizacji (o czym wówczas nie wiedziałem), to jednocześnie czas, kiedy przystąpiłem do realizacji projektu 13 mkw. Moje ówczesne doświadczenia mieszkaniowe, spanie kątem na kanapie, z torbą rzeczy osobistych pod ręką lub w samochodzie, przypominało bardziej „squatowanie” i potęgowało pragnienie posiadania własnej przestrzeni. Ówczesny tryb życia uświadomił mi, że do funkcjonowania potrzeba mi jedynie pokoju z łazienką, małego aneksu i niewielkiej przestrzeni do przechowywania. Co więcej, zorientowałem się, że mam kilka pudeł, które przemieszczają się ze mną w kolejne lokalizacje, a do których nawet nie zaglądam. Prawdopodobnie mógłbym je stracić, pozbyć się, i nie odczułbym straty. Moją najpotrzebniejszą rzeczą była torba z ubraniami i kosmetyczką, którą zawsze miałem w samochodzie, albowiem z powodu licznych wyjazdów na noc mogłem zostać w dowolnym miejscu. Najgorsze, co z tego okresu pamiętam, to to, że w samochodzie czułem się jak u siebie w domu, to była przestrzeń

należąca tylko do mnie, w której sam o wszystkim decydowałem, nad wszystkim miałem kontrolę. Zapragnąłem przenieść to uczucie, ale do realnego wnętrza. Zacząłem szukać małego lokum.

Zatem na początku była potrzeba wygospodarowania czegokolwiek, a jak wiadomo, apetyt rośnie w miarę jedzenia. Jeden z lokali, w którym byłem gotów zamieszkać, zlokalizowany był na wysokim parterze, w mocno naruszonej zębem czasu zdewastowanej dzielnicy Wrocławia. Lokal ten pełnił poprzednio funkcję sklepu. Moje poszukiwania skupiały się na przestrzeniach daleko odbiegających od mieszkaniowych, z racji niewielkiego metrażu, jaki zdefiniowałem jako niezbędny do zagwarantowania sobie minimum komfortu.

Najmniejsze mieszkanie, jakie udało mi się wówczas znaleźć, miało jedynie 16 m² i na próżno było szukać podobnych. Prawie półtorej dekady temu pojęcie mikroapartamentów (sic!) nie funkcjonowało, a co dopiero tego typu przestrzenie. W mediach na próżno było szukać ciekawych przykładów, nie toczyła się jakkolwiek dyskusja na ten temat, nie było tym bardziej realizacji deweloperskich. Temat miał na poważnie ujrzeć światło dzienne na początku drugiej dekady XX wieku. Moim celem było jednak nie urządzenie mieszkania, a zagospodarowanie niezagospodarowanego, nadanie funkcji użytkowych przestrzeni, która potencjalnie ich nie miała, przynajmniej nie były one dostrzegalne, w końcu stworzenie mieszkania w formacie mikro, a do tego potrzebowałem niestandardowej przestrzeni. Im bardziej więc była ona magazynową, sklepową bądź garażową, tym bardziej mnie to motywowało. A propos garażu, wspaniały, zwracający uwagę na problem projekt stworzyli kiedyś architekci Piotr Żuraw i Maciej Dach, pt. „A garaż mnie to obchodzi”. Była to koncepcja loftów w garażowisku.

Lokal, który ostatecznie stał się polem mojego eksperymentu, w oryginalnie pełnił pewnie rolę pomieszczenia dozorczy. Pomieszczenie o nietypowych proporcjach, bo wyższe niż szersze, 6,2×3,2×2,2 m, dzięki znacznej wysokości stwarzało możliwość zrealizowania antresoli, co pomogło wygospodarować dodatkowe 4 m², pełniące rolę sypialni.

W większości obecnie powstających mikroapartamentów mocno rozbudowuje się tzw. części współdzielone (pralnie, parkingi rowerowe, pokoje dzienne czy nawet siłownie). W przypadku tej realizacji musiałem zagwarantować wszystko, czyli niezbędne minimum. Już w fazie projektu wiedziałem, że drogą do osiągnięcia względnie praktycznego użytkowego wnętrza nie będzie patent na liczbę schowków. W minimalizmie, który był mi coraz bliższy, nie chodzi o to, by móc jak najwięcej

schować, ale by mieć jak najmniej do schowania, a celem i środkiem do osiągnięcia ładu jest zachowanie jakiejś ascezy, dyscypliny w posiadaniu jak najmniej. Temu wszystkiemu miała towarzyszyć wolność kredytowa, posiadanie własnego lokum bez stałego obciążenia finansowego. Jak sam zauważyłem, przy trybie życia, w którym mieszkanie pełni rolę jedynie noclegowni, nie miałem potrzeby spłacać powietrza, z którego nie korzystam.

Popularność

W minionych latach parokrotnie miałem okazję opowiadać na temat małych przestrzeni mieszkalnych, wokół których zainteresowanie stale rosto. Jeszcze jakiś czas temu zainteresowanie sposobem tego typu funkcjonowania było marginalne, a każda realizacja mikromieszkania budziła ciekawość, o ile nie podziw.

Nie mniejszym zainteresowaniem cieszyły się, i nadal cieszą, wszelkie przejawy minimalistycznego podejścia do życia i konsekwentne hołdowanie zasadzie: im mniej tym lepiej. Nieustannie jestem pełen uznania dla osób, które nade wszystko cenią sobie nieposiadanie lub posiadanie jak najmniej. Dotyczy to przede wszystkim przedmiotów, tych na co dzień używanych, pierwszej potrzeby. Lata temu natrafiłem na blog Leo Babauty, Amerykanina, który deklarował, że posiada jedynie 40 przedmiotów. Jednocześnie był wówczas ojcem sześciorga dzieci, nie posiadał samochodu i, jak deklarował, był szczęśliwy, jak to tylko możliwe. Te zjawiska też są popularne w Europie, również w Polsce. Szczególnie w społeczeństwach rozwiniętych, nastawionych na konsumpcjonizm, którego kolejną fazą może być właśnie niechęć wobec nadmiaru. Nie dotyczy to wcale „tłustych kotów”, a pokoleń X, Y i Z. Na przestrzeni ostatnich czterech dekad zmieniły się zapatrywania młodych względem pracy, dóbr, a co za tym idzie, również tego, jak i gdzie chcą mieszkać. Coraz więcej osób absolutnie nie zamierza poświęcać się dla wątpliwych wartości kosztu rodziny, zdrowia, czasu wolnego, i niekoniecznie chce posiadać na własność, woli pożyczać, wynajmować, użytkować, ale absolutnie nie mieć na głowie jakichkolwiek dalekosiężnych zobowiązań. Mowa o gospodarce współdzielenia, świetnie rozwijającej się na naszych oczach. To swoistego rodzaju dematerializacja życia. Świetnie opisuje to w książce „Rzeczozmęczenie” James Walmann, nazywając budującą się współczesnie kulturę eksperymentalizmem, albowiem to na doznania i doświadczenia przeznaczamy coraz więcej środków. Takie postawy na pewno

2. Strona internetowa Steve'a Sauera, Oixio.com, <http://www.oixio.com/pico-dwelling/impetus.html>, (dostęp: 06.05.2015).

3. Ibidem.

rzucają nowe światło na popularność mikromieszkań. Uwiarygodniają możliwość życia na minimalnej liczbie metrów kwadratowych. Kwestią indywidualną już jest samo określenie liczby minimalnej, gdyż z nią jest podobnie jak z gustami.

Byłoby cudownie, gdyby decyzja o życiu w mikroprzestrzeni była świadomym wyborem. Niestety, bardzo często jest koniecznością. Urbanizacja, migracja ludzi z mniejszych ośrodków miejskich do większych, zwiększony popyt na przestrzenie mieszkalne skutkują stale rosnącymi cenami mieszkań. Z roku na rok coraz dłużej trzeba pracować na metr kwadratowy mieszkania. Hong Kong to miasto liczące 7,5 mln mieszkańców, gdzie blisko 200 tys. ludzi nie stać na najniższy standard mieszkaniowy. Zasadlają oni przestrzenie nienadające się do takich celów, bez światła dziennego, odpowiedniej wentylacji czy dróg ewakuacji.

Jest jeszcze coś, co ułatwia nam życie w formacie mikro. Opisane wcześniej moduły mieszkaniowe w Nakagin Capsule Tower były doskonale wyposażone w sprzęt ówczesnego lidera w segmencie Hi-Fi, firmy Sony. Każda jednostka miała radio, telewizor, system nagłośnienia, magnetofon szpulowy. To właśnie firma Sony umieściła kasetę magnetofonową w Walkmanie. Jednocześnie silnie rozwijała się technologia płyt CD, których szczyt przypadł na lata 90.

Lata 2000. to rozwój formatu mp3, potem mp4 i odtwarzaczy kieszonkowych – małych urządzeń pozwalających godzinami słuchać muzyki. Kto posiadał wcześniej Walkmana, wie doskonale, jaki to był skok technologiczny. Każda kapsuła posiadała na wyposażeniu również telefon, przewodowy i z tarczą. Dziś, 50 lat później, wszystko to, i nieskończenie więcej, każdy ma w swoim telefonie. Co ważniejsze, to przede wszystkim dostęp do chmury, w której można przechowywać wszystko, zarchiwizować to, co jest dla nas ważne, ale nie na tyle, by zajmowało nam cenną przestrzeń.

Coś poszło nie tak

Liczba mikroapartamentów, które pojawiły się na rynku najmu czy sprzedaży w ostatnim czasie, jest na tyle duża, że wnioskuję, iż jesteśmy w fazie Większości. Jak wiadomo, ilość nie idzie w parze z jakością. Nie ma bowiem możliwości pogodzenia wytwornego życia z mikroprzestrzenią. Mieszkania niemające kuchni, nawet aneksu kuchennego, można spotkać w każdej dużej aglomeracji (Paryż, Nowy York, Tokio). Życie w mieście daje możliwość korzystania z wszelkiej infrastruktury

i oferowanych usług. Nie trzeba posiadać roweru na własność, żeby codziennie nim jeździć, podobnie jest z pralką, a nawet wspomnianą przestrzenią do przygotowywania posiłków. Większości znanych mi mikrokawalerek to próba urządzenia na niewielkiej powierzchni w pełni funkcjonalnych mieszkań. To nie ma prawa się udać. Małe przestrzenie mieszkalne to przede wszystkim lista kompromisów, bardziej rachunek strat funkcjonalnych i ograniczeń niż zysków. Tymi ostatnimi powinny być finanse, lokalizacja, przestrzenie współdzielone i satysfakcja z określenia i konsekwentnego życia na wystarczającym poziomie. Nie brzmi to pewnie budująco, ale ta forma mieszkania powinna być jedynie etapem przejściowym.

*Tytuł jest parafrazą fragmentu piosenki K. Staszewskiego (Kazika) „Jeszcze Polska” z albumu „Spalam się”.

Bibliografia:

Strona internetowa Marcina Zaremby, MarcinZaremba.pl, <https://marcinzaremba.pl/2019/01/05/natura-przelomowej-innowacji/>, (dostęp: 21.10.2022).

Strona internetowa Steve’a Sauera, Oixio.com, <http://www.oixio.com/pico-dwelling/impetus.html>, (dostęp: 06.05.2015).

Szymon Hanczar, university professor

Whatever [...] Have You Done to This Concept

Several years ago, I got my hands on a book for learning a foreign language. One of the lessons was a reprint of an article from a Dutch newspaper with a telling title, “When bicycles stopped being a solution and became a problem”. The article was from 2004. Since that day, whenever I travel through the city on a bike, I enjoy the moment. The infrastructure, which was actively developed in Wrocław for years, nevertheless supports a handful of users. Cyclists are still in the minority compared to car drivers, and it is satisfying to pass the traffic jams created by the latter. I know, however, that this will pass.

This innovation also passes through consecutive phases of technology diffusion, just like all others. Although owning a bicycle and riding one are not innovations, the frequent usage of this form of transportation in a highly developed society that prioritizes constant material improvement is. According to the aforementioned diffusion of technology, innovations are used by, in succession: Innovators, Early Adopters, Early Majority, Late Majority, and Laggards¹.

I was fortunate to be an innovator in the local area in the micro-housing segment. I say I was because seeing the distortion of the ideas that guided me, it is now hard to have reason to be proud. When I undertook the 13 m² project, my ambition was to effectively create my own small space, “home sweet home”, develop resources in accordance with the “zero waste” principle and achieve freedom from loans.

The demand for creating compact living areas is increasing as more so-called microapartments, aparthotels, and private dormitories are built. It is not new because there is a persistent housing shortage. Its history began in the 19th century, according to Filip Springer, who describes it in his book “13 pięter”. It was known during the Partitions, before the First World War, in the interwar period, and especially after the war. And although the housing market experienced its greatest growth during the communist era, in the late 1970s and early 1980s, the baby boomer generation swiftly absorbed it.

1. Marcin Zaremba’s website, <https://marcinzaremba.pl/2019/01/05/natura-przelomowej-innowacji/>, (viewed: 21/10/2022).

Square meters have always been extremely precious, and the fewer of them someone had, the more meticulously they arranged them. This problem is well recognized among most young people who start living on their own at some point. Small spaces and furnishings have consistently come up as a theme in student papers at the Academy, whether they are for a semester or a diploma thesis. Thanks to the numerous micro format development efforts in recent years, it happens even more frequently.

The Beginning

But let’s go back to 2008, a year that is important for two reasons. The first is that, for the first time in history, the number of people living in cities exceeded the number living in rural areas. This meant that the world had entered an era of urbanization. In Poland, the percentage of the population living in cities is now 60%. Just a few years prior, it had been predicted to reach 70% by 2050. In comparison to the urban agglomerations of Western Europe, Polish cities do not have a high density of residents per square kilometer. But successive new housing developments in city centers are effectively increasing this number. The changes taking place due to the urbanization effect have an impact on all spheres of life, thus posing a major challenge to urban planners, architects, designers, and sociologists. Recent years have clearly demonstrated that demand is driving up costs, and the economy’s deteriorating state—first brought on by the Covid-19 pandemic and now by the energy crisis—is adding fuel to the fire. In 2015, when I defended my doctoral dissertation which dealt with minimal living spaces, I pointed to rising real estate prices as one of the factors that could affect potential interest in such units.

Borrowed

I first came across this style of architectural design in Germany in the late 1990s when, while working abroad, I met an African refugee, a lawyer who was staying in what I would call a workers’ hotel. He was working in a restaurant kitchen with me. The room’s size, decor, and standard were reminiscent of a budget hotel. The little kitchenette gave the space a homey feel. The building’s common spaces were identical to the hallways of an apartment block. After exploring the issue, it turned out that the topic of minimal living spaces was considerably older.

Nakagin Capsule Tower in Tokyo, a 1972 project by Kisho Kurokawa, is an example of Metabolist architecture that has not lived to see its continuators. In 2022, 50 years after its construction, the building was demolished. The structure was made up of two reinforced concrete towers on which 140 modules of 4×2.5 m were attached. Each one had a small bathroom, an kitchenette, an audio system, and was designed for one person. The modules were furnished before they were delivered to the construction site. It is interesting to note that the facility was being built as a hotel premise for busy Japanese people with no way to return to their homes late at night in the already heavily developed Tokyo agglomeration. The building eventually became a permanent residence, and a few years later, in 1979, Kurokawa achieved his concept of over-night fast food by building the first capsule hotel in Osaka. In Japan, it has been accepted that such hotels are used primarily by men who are unable or unwilling to return home. The "room", which is actually solely used for sleeping and has a cubic area of roughly 2 m³, has a separate space set aside for storing personal items. The hotel has restrooms, saunas, a restaurant or at the very least vending machines. There is a TV, power outlets, and ventilation in the capsule. Capsule hotels are now 40 years old and have inspired imitators in other continents, including Europe. Even in Warsaw, one such facility has been running successfully for a few years. Warsaw can also be proud of another special project – the Keret House by Jakub Szczęsny. The building is practically sandwiched between two adjacent structures. The plot on which it was built is 92 cm at its narrowest point and 152 cm at its widest point. The **Keret House** is an example of architectural upcycling, where a space that may have been written of gets a second life. We can also consider it eco – "zero waste", as one that resents any kind of wastefulness, especially if it involves expensive urban space. Finally, it is also an example of impossible architecture, one that defies common sense. With this realization, Jakub Szczęsny proves that it is possible to create a fully usable (although I can imagine a debate on the subject) living space in extreme conditions. Officially, this is an art installation where temporary human residence is allowed. Keret is its symbolic inhabitant, while the space was intended to serve as an art residence. What convinced me of the validity of my solution was a realization from the United States. In early 2011, I found the apartment of an American from Seattle, Steve Sauer. The engineer, a former Boeing

employee, came to a conclusion: *The path to pico-dwelling started when I decided that I could no longer pay rent on a storage unit for the belongings that weren't important enough to keep at home. A friend tipped me off to "storage units" for sale. I took a look, and it all came together. Not only was this space a storage space for my junk, it could possibly become a better place to live. I was living in a one-bedroom condo, and was very aware of the awkwardness of the space, which drove me to duplicate things that I really didn't want duplicated. I had two clocks, two music sources, and extra furniture to make the two main rooms seem complete. What I really wanted was one place with exactly what I needed and wanted. Quality is more important than quantity for me, and the extra space was only a problem*². This is how Steve Sauer's adventure with a small apartment began. The fact that, as an experienced engineer, it was easier for him to foresee, but above all to recognize, the potential inherent in a space limited by numerous installations, was not without significance. *The 'storage unit' needed to become my home, and the process of designing and building it was to be the journey of transition from more traditional to less traditional living*³.

Sauer systematized the tenets that govern a small residential form, defining what it should be, what it should feature and what materials it should be made of. Here are these tenets:

- simple: nothing duplicated, easy to maintain, easy to use;
- compact: smallest but "complete", no wasted space, quick to clean;
- essential: meeting only current needs, no "stock" storage, everything available/functional;
- healthy: "green" materials, filtered air, easy to clean;
- high quality: unsophisticated but durable materials, recyclable, well-designed, well-crafted.

His 16-square-meter apartment was located in the ground floor of a 1900 building.

He acquired it as a basement space in 2001 and proceeded with the design and construction work. What characterizes Sauer's solution is the consistent use of every bit of space. Individual zones are arranged not only horizontally, but also vertically, for instance, above the "lounge" with a TV, an armchair with a small coffee table is placed on a platform, and all that is located by the window, creating almost café-like ambience.

2. Steve Sauer's website, Oixio.com, <http://www.oixio.com/pico-dwelling/impetus.html>, (viewed: 06/05/2015).

3. Ibidem.

13 m²

The first example I provided was the only micro-housing solution I experienced. I came across the other ones while I was collecting materials for a research paper, but they also served as evidence of the growing interest in small residential units. Going back to the previously mentioned 2008, when the era of urbanization came into the world (something I didn't know then), this was also the time when I started the 13 m² project. My housing experience back then – sleeping on a couch at someone's place, with a bag of personal belongings at hand or in the car – resembled squatting and intensified my desire to have my own space. That lifestyle made me realize that all I needed to function was a room with a bathroom, a small kitchenette and some storage space. I also discovered that I have several boxes that I carry with me to different locations but never even open. I could probably lose them or get rid of them and not feel any loss. I always kept a bag of clothing and a bag of toiletries in the car since I made so many travels that I could spend the night anywhere. The worst memory I have of that time is how at home I felt in the car—a place where I had complete control over everything, where I made all of my decisions by myself. I wanted to transfer this emotion to the actual interior.

This is how I started looking for a small place. I began my search for a little place in this manner. Therefore, there was a need to acquire anything at first, and as we are all aware, the more we have, the more we want. One of the places I was prepared to settle in was on the high ground floor in a fairly devastated part of Wrocław, and the place itself was timeworn, too. The building had previously been used as a store. Due to the limited square footage I determined to be necessary to ensure myself at a minimal level of comfort, my search was focused on locations that were far from residential. At the time, the smallest apartment I could find was only 16 m², and there was no way to find similar ones. The idea of micro-apartments (sic!) and this particular style of space did not exist nearly fifteen years ago. Any attempts to find interesting examples in the media were futile; there was no discussion on the topic, much less these kinds of development efforts. The subject was to see the light of day in earnest at the beginning of the second decade of the 21st century.

My goal, however, was not to furnish an apartment, but to develop the undeveloped, to give utility functions to a room that potentially didn't have them or they weren't discernible, to finally create a micro-living space. For that, I needed a custom space. Therefore, the more like

a warehouse, store, or garage it was, the more it inspired me. Speaking of garages, a wonderful, attention-grabbing project was once created by architects Piotr Żuraw and Maciej Dach. Its title was "A garaż mnie to obchodzi" and it was a concept of lofts in a garage space.

The location that eventually served as the subject of my experiment must have previously been used as a janitor's room. The room's dimensions, 6.2×3.2×2.2 m, were unusually high compared to width. Thanks to its considerable height, it was possible to realize a mezzanine floor, which helped to create an additional 4 m², serving as the bedroom. In most of the micro-apartments currently under construction, the so-called "shared spaces" (laundry rooms, bicycle parking, living rooms, or even gyms) are being strongly developed. In the case of this project, I had to provide myself with everything, that is: the necessary minimum. I was aware already throughout the design phase that concealing a significant number of storage compartments was not a feasible solution for achieving a relatively utilitarian interior. Minimalism, which I was getting closer to, is not about being able to store as much as possible, but about having as little as possible to store. Maintaining some semblance of asceticism, the discipline of having as little as possible, is the aim and means of establishing order. All of this was to be accompanied by being free from loans and living in my own home without financial burdens. I think, with a lifestyle in which the apartment serves only as a dormitory, I had no need to pay for the air that I do not use.

Popularity

I've had the chance to speak on the topic of compact living spaces a few times in previous years. They have been the subject of gradually increasing interest. Up until recently, there was little interest in how this kind of functioning works, and every implementation of a micro-apartment sparked curiosity, if not admiration. There was – and still remains – continuing interest in any form of a minimalist lifestyle and steadfast commitment to the principle "the less, the better". I am continually overcome with appreciation for those who prioritize *not having* or having as little as possible. This applies especially to items of daily use – the necessities.

Years ago I came across a blog by Leo Babauta, an American who declared that he owned only 40 items. He was a father of six children, did not own a car, and, as he declared, was as happy as could be.

These occurrences are also common in Europe, including Poland; particularly in developed societies, where consumption is encouraged and its next stage can be an opposition to excess. This does not apply to “fat cats” at all, but to generations X, Y, and Z. Young people’s perspectives on work, possessions, and, consequently, how and where they wish to live have altered over the past 40 years. An increasing number of people absolutely does not intend to commit themselves to dubious values at the expense of family, health, and leisure time. They do not necessarily want to own things on their own, preferring to borrow, rent, use, but definitely not to have any long-term obligations burdening their minds. This is the sharing economy, which is flourishing in our times. This is a kind of de-materializing of life. In his book “Stuffocation. Living More With Less”, James Wallman brilliantly characterizes it as the culture of experientialism that is rising up before our eyes, as we are spending an increasing amount of resources on sensations and experiences. Such viewpoints undoubtedly cast new light on the appeal of micro-apartments. They support the idea that it’s possible to live on a small amount of space. Just like taste, the issue of what the minimal number should be, is subjective.

It would be wonderful if the decision to live in micro-spaces was a conscious choice. Unfortunately, it is very often a necessity. Housing costs are rising as a result of urbanization, migration from smaller to larger urban areas, and increased demand for living spaces. Working for a square meter of housing gets increasingly harder every year. In the 7.5-million city of Hong Kong, approximately 200,000 residents cannot afford the bare minimum in terms of housing. They reside in locations that are unfit for these purposes and lack natural light, sufficient ventilation, or escape routes.

There’s something else that makes it easier for us to live in the micro format. The residential units in the Nakagin Capsule Tower described earlier were well equipped with devices from Sony, the leader in the Hi-Fi segment at the time. Each unit had a radio, TV, sound system, and reel-to-reel tape recorder. It was Sony that put the cassette tape in the Walkman. At the same time, CD technology developed heavily, peaking in the 1990s. The 2000s saw the development of the mp3 format, then mp4 and pocket players – small devices that enabled users to listen to music for hours on end. Anyone who had previously owned a Walkman knows perfectly well what a technological leap that was. Every capsule

also came with a wired and dial phone. Today, after 50 years, we have all of this and countless other things in our phones. The Cloud is also available to us, allowing us to save everything and archive our most important data (but not so important to take up valuable space).

Something Went Wrong

The number of microapartments that have appeared on the rental or sales market recently is so large that I conclude that we are in the Early or Late Majority phase. As is well known, quantity does not go hand in hand with quality, for there is no way to balance refined living with micro-living. Any major metropolitan area (Paris, New York, Tokyo) has apartments with no kitchen or even a kitchenette. But living in a city makes it possible to benefit from all the available infrastructure and services. It is not necessary to own a bike to ride it every day, and the same goes for a washing machine or even the aforementioned food preparation space. Most of the micro-studios I know are an attempt to arrange fully functional apartments on a small space. This just can’t work out. Small living spaces are primarily a list of compromises, more a functional loss statement than a list of gains. The latter should be: finances, location, shared spaces and the satisfaction of living consistently at a sufficient level. Though it may not sound uplifting, this form of housing should only be a transitional stage.

*The title is a paraphrase of a fragment of song by K. Staszewski (Kazik) “Jeszcze Polska” from the album “Spalam się”.

SOURCES

M. Zaremba website, *Natura przełomowej innowacji*, <https://marcinzaremba.pl/2019/01/05/natura-przelomowej-innowacji/>, (viewed: 21/10/2022).

Steve Sauer’s website, Oixio.com, <http://www.oixio.com/pico-dwelling/impetus.html>, (viewed: 06/05/2015).

Projektowanie dla osób starszych

Analizując dane statystyczne z ostatnich lat można zauważyć znaczący wzrost liczby osób starszych w populacji społeczeństw w Polsce i na świecie. Zmiany w strukturze demograficznej ludności stanowią wyzwanie dla projektantów. Inspirują do podjęcia tematyki projektowania skoncentrowanego na zaspokojeniu podstawowych potrzeb starzejącego się społeczeństwa. Jednym z najważniejszych problemów jest kształtowanie odpowiednich warunków mieszkaniowych, które mają wpływ na jakość życia seniorów.

Designing for elderly people

Analyzing the statistical data of the recent years it can be noticed that the number of elderly people in the population in Poland and abroad is growing. Changes in the demographic structure present a challenge to designers. They are an inspiration to take up the subject of design focused on meeting fundamental needs of the aging society. One of the most vital problems is creating appropriate living conditions, which influence the quality of life of seniors.



Jagoda Sergiel

Mebel dla seniora – chodzik ułatwiający przemieszczanie się. Projektowanie dostosowane do osób starszych oraz mających lekkie trudności w poruszaniu.
Dyplom licencjacki 2019 r., Katedra Mebli,
promotor: dr hab. Szymon Hanczar.
Projekt: Chodzik dla starszych osób.

Szybko postępujący proces starzenia się społeczeństwa stawia nowe wyzwania przed projektantami, którzy coraz częściej dochodzą do konkluzji, że tak naprawdę projektują dla siebie – swojego pokolenia, które za nie tak długi czas samo znajdzie się w wieku senioralnym. Wiąże się to z koniecznością zwrócenia uwagi na nieustannie aktualne potrzeby starszych osób. Chodzik, o budzącej pozytywne skojarzenia z ruchem nazwie „Mig” to projekt mebla mającego podnieść komfort wykonywania codziennych, podstawowych czynności, nie wywołując negatywnych emocji związanych z użytkowaniem stricte medycznego sprzętu.

Furniture for senior citizens – a walker facilitating mobility. Designing for elderly people and people with minor mobility problems.
BFA diploma 2019, Department of Furniture Design,
thesis supervisor: Szymon Hanczar, university professor.
Project: Walker for elderly people.

The quickly advancing process of the society’s aging poses new challenges for designers, who more and more often come to the conclusion that in fact they design for themselves – their own generation, who will reach the “senior age”relatively soon. It is connected with the necessity to focus on elderly people’s needs, which will never lose currency. The walker is a design of a piece of furniture which should improve the comfort of doing basic, everyday activities, and at the same time should not arouse negative emotions connected with using medical equipment.





Michalina Dorochowicz

Rozwiązania meblowe usprawniające problemy osób starszych.

Dyplom magisterski z 2021 roku, Katedra Mebla,

promotor: dr hab Stanisław Figiel.

Projekt: Mebel wspomagający dla osób starszych.

Ma on ułatwiać wstawanie, siadanie i zapewnić bezpieczeństwo podczas tych czynności oraz pełnić funkcję podnóżka podczas odpoczynku w domowych warunkach. Mebel ma zapewnić wygodę i być intuicyjny w użytkowaniu. Należało zaprojektować go tak, aby nie kojarzył się z meblem medycznym, natomiast wpisywał się w domowe wnętrze. Dynamiczny kształt drewnianej ramy z uchwytem asekurującym oraz miękkie kształt podnóżka spełniają założenia projektowe. Konstrukcja mebla pozwoliła stworzyć dodatkowe miejsce na przechowywanie niewielkich przedmiotów codziennego użytku jak okulary, książki, pilot. Forma mebla odbiega od stereotypowej estetyki mebli geriatrycznych.

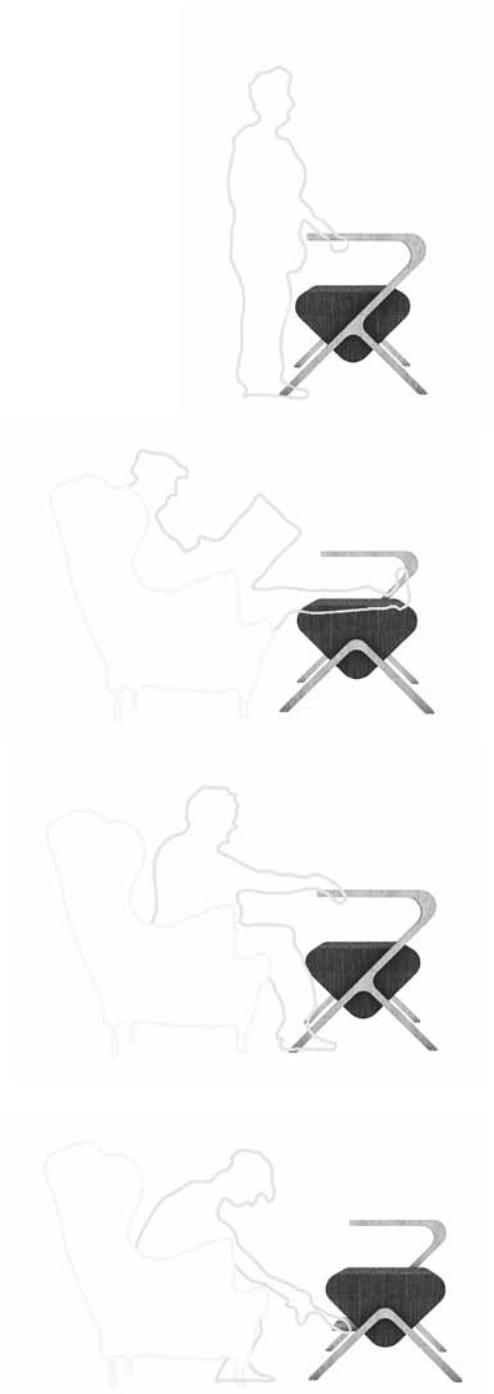
Furniture concepts solving some of the elderly people's mobility problems.

MFA diploma 2021, Department of Furniture Design,

thesis supervisor: Stanisław Figiel, university professor.

Project: Furniture item supporting elderly people.

It is intended to facilitate standing up and sitting down, provide safety during these activities, as well as serve as a footstool while resting in a domestic situation. The furniture provides comfort and functional intuitiveness. The design should not make associations with medical equipment, but rather fit into the domestic interior. The dynamic outline of the wooden frame with a safety grip and a soft shape of the footstool create a furniture piece which meets the requirements of the brief. The construction has made it possible to create additional storage space for small everyday use objects, like glasses, books, remote control. The form does not resemble the stereotypical aesthetics of geriatric furniture.



Cyfryzacja życia i przeciążenie informacyjne

Szacuje się, że współcześnie ludzki mózg przetwarza dziennie aż 34 gigabajty informacji, co jest równoważnością około dziesięciu tysięcy słów. Nadmiar bodźców zewnętrznych staje się sytuacją powszechną i niesie ze sobą coraz to poważniejsze skutki. Pomimo to, niewiele osób zdaje sobie sprawę z tego, jak poważne konsekwencje dla zdrowia, zarówno fizycznego, jak i psychicznego, może powodować natłok informacji zalewający nas każdego dnia, w połączeniu z ogólnym, niekontrolowanym przestymulowaniem bodźcami. Jest to problem, z którym walkę podejmują projektanci na całym świecie, proponując rozwiązania dotyczące różnych dziedzin życia i starając się swoimi projektami wpływać na świadomość społeczeństwa.

Increasing digitization and information overload

It is estimated that currently human brain processes daily as many as 34 gigabytes of information, which is equivalent of about 10 000 words. The excess of external incentives becomes a common situation and brings about more and more dire results. In spite of this few people are aware of the fact how serious consequences for the health, both physical and psychological, can be caused by the excess of information flooding us every day, in connection with the general, uncontrolled overstimulation. At the same time it is a problem which is taken up by designers all over the world. They suggest solutions concerning various fields of life and try to influence the awareness of the society with their designs.



Natalia Plajzer

Ochrona przed nadmiarem bodźców zewnętrznych będących skutkiem postępu cywilizacyjnego.

Dyplom magisterski 2017 r., Katedra Wzornictwa,
promotor: dr Tomasz Gacek.
Projekt: Gra planszowa.

Dla dzieci najlepszą ochroną przed skutkami przeciążenia informacyjnego są świadomi rodzice i ich czas poświęcony wspólnej, kreatywnej zabawie. Dlatego też powstał projekt będący grą planszową wymagającą zaangażowania minimum dwóch osób. Jej podstawową zasadą jest umieszczanie pomiędzy dwiema przezroczystymi planszami elementów gry i manipulowanie nimi z zewnątrz. Klocki zostały zaprojektowane w taki sposób, aby wymagały równoczesnej pracy dziecka i rodzica. Autorce zależało na tym, aby nie dawać odbiorcy gotowego, sztywnego scenariusza gry, a jedynie podpowiedzieć kilka przykładowych możliwości zastosowania poszczególnych elementów i przede wszystkim zaproponować takie rozwiązania, które użytkownicy mogliby rozwijać według własnych pomysłów.

Protection against the excess of external incentives as a result of civilizational progress.

MFA diploma 2021, Department of Design,
thesis supervisor: Tomasz Gacek, PhD.
Project: Board game.

The best way to protect kids from over-exposure to information and digitization are conscious parents and their time devoted to joint creative play. That is why a project was created in the form of a board game requiring the engagement of at least two people. The basic principle of the game is placing elements of the game between transparent boards and manipulating them from the outside. The blocks have been designed in such a way so that they require simultaneous work of the child and the parent. The designer's intention was not to give the user a ready, fixed scenario of the game, but rather to suggest several possibilities of using the elements as well as solutions which the users could develop according to their own ideas.



Gra planszowa wspierająca psychomotoryczny rozwój dziecka



Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny.



Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny.



Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny.



Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny.



Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny.



Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny.



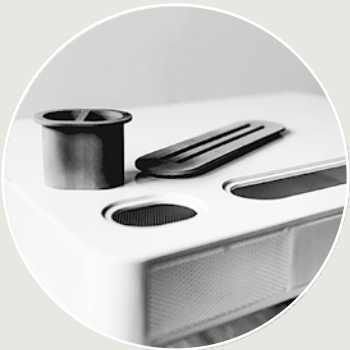
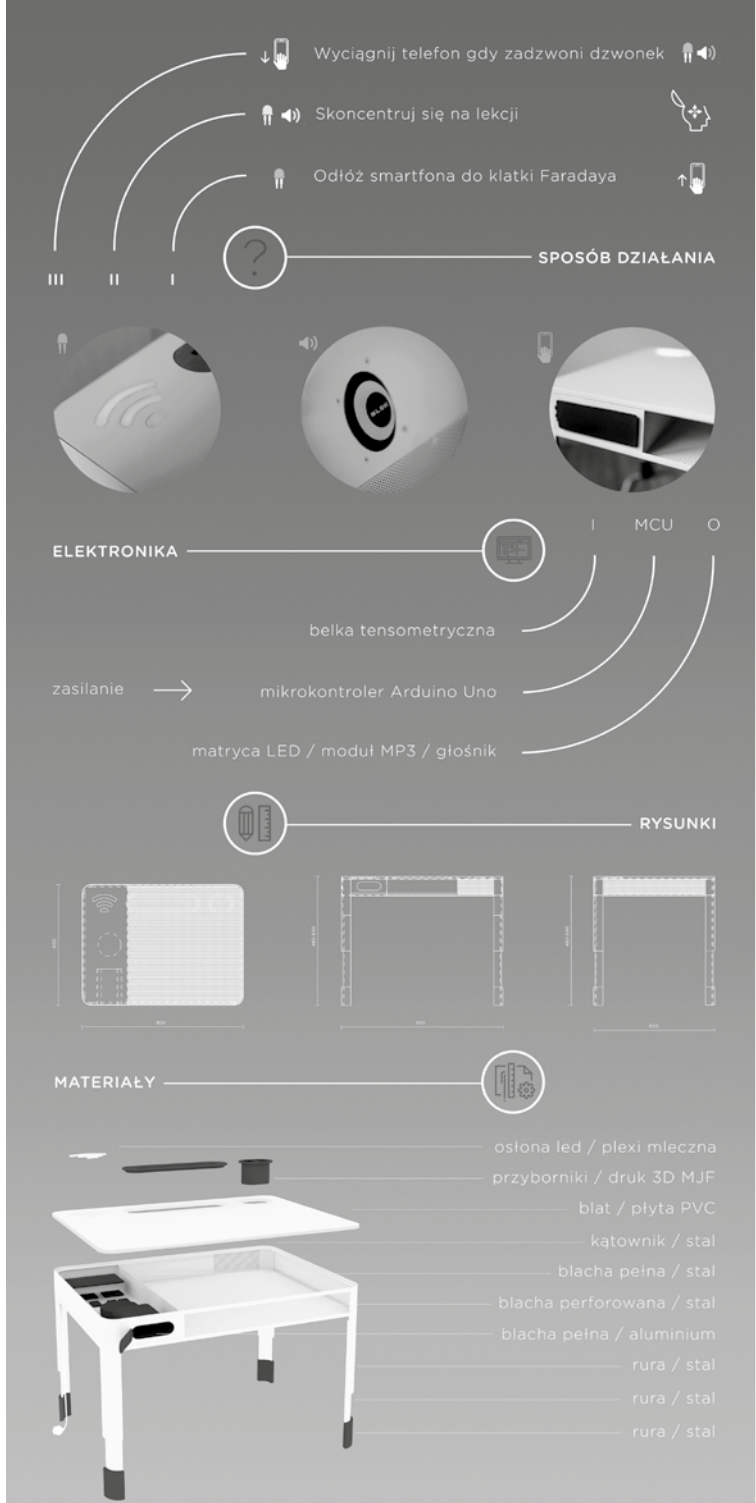
Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny.



Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny.



Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny. Wzrost dziecka i jego rozwój psychomotoryczny.



Aleksandra Sitek

Rola designu w edukacji i racjonalizacji użytkowania telefonów komórkowych przez dzieci.
Dyplom magisterski 2020 r., Katedra Architektury Wnętrz,
promotorka: dr hab. Dominika Sobolewska.
Projekt: Biurko szkolne.

Zrealizowany prototyp przedstawia OFF DESK – interaktywne biurko szkolne dla najmłodszych racjonalizujące użytkowanie telefonu komórkowego. Jest to biurko z klatką Faradaya przeznaczoną do przechowywania smartfona w trakcie lekcji, wykorzystujące zabiegi sensoryczne w postaci oświetlenia i dźwięku, stymulujące dziecko do nauki i pracy. Nazwa biurka wskazuje na przełączenie się z aktywności on-line na off-line i tym samym wyłączenie się z cyfrowego życia na rzecz doświadczania tego, co tu i teraz. Projekt dedykowany jest dzieciom od sześciu do dziewięciu lat, które rozpoczynają edukację, są chłonne wiedzy i podatne na agitację. Uświadomienie im tego problemu, ukształtowanie racjonalnych nawyków i wyuczenie odpowiednich zachowań jest próbą zapobieżenia formowania się tak zwanego cyberspółeczeństwa.

The role of design in education and rationalization of the use of mobile phones by children.
MFA diploma 2020, Department of Interior Architecture,
thesis supervisor: Dominika Sobolewska, university professor.
Project: School desk.

The prototype presents OFF DESK – an interactive school desk for the youngest, rationalizing the use of the mobile phone. It is a desk with a Faraday's cage, intended for storing a smartphone during lessons. It makes use of sensory stimuli like light and sound, encouraging the child to learn and work. The name of the desk suggests switching from on-line to off-line activity, at the same time leaving the digital life for the sake of experiencing the surrounding reality. The project is dedicated to 6-9 year-old kids, who are starting their education, are eager to gain knowledge and prone to agitation. Making them aware of the problem, shaping rational habits and teaching proper behavior is an attempt to prevent the so-called cyber-society.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU