

# Tarp industrinio ir kritinio dizaino. Dizainerio požiūris

Vytautas Gečas

Vilniaus dailės akademija

Maironio g. 6, LT-01124 Vilnius

vgecass@gmail.com

———— Tekste nagrinėjamas industrinis ir kritinis dizainas – jų sankirtos ir skirties taškai. Šios dvi dizaino sritys iš esmės aprėpia tą patį daiktų kūrimo kontekstą, bet atlieka jame skirtingus vaidmenis. Viena kitą papildydamos šiuolaikiniame dizaine jos tampa skirtingą vertybinį suvokimą reprezentuojančiomis pusėmis. Dėl taikomų skirtingų dizaino metodų jos neretai lieka savo specifinėse praktikose. Kritinio dizaino kūrybiniai metodai dažnai koreliuoja su šiuolaikinio meno lauku, bet remiantis tradiciniu dizainu jo nauji metodai tampa sunkiai perskaitomi. Tuo tarpu industrinio dizaino praktika dažniausiai atliepia komercinės rinkos arba gamybinės bazės poreikius, bet nebūtinai dizaino ar vartotojo. Straipsnyje analizuojama, kaip šios praktikos formavosi istoriškai, kuo jos skiriasi ir kaip yra susijusios viena su kita.

*Reikšminiai žodžiai:* kritinis dizainas, industrinis dizainas, šiuolaikinis dizainas, funkcija, vartotojiškumas.

## Dizainas kaip profesija

Šis straipsnis yra platesnio žmogaus ir daiktų santykių tyrimo dalis. Paskatintas trinties tarp dviejų dizaino sričių – industrinio ir kritinio, savo tyrimu siekiu išryškinti dualistinę šiuolaikinio dizaino kūrėjo situaciją ir jos įtaką daiktų kūrimo procesui.

Didėjanti dizaino profesijos įtaka žmonių gyvenimui plečia dizainerio atsakomybių lauką. Masinė daiktų gamyba palieka globalų fizinį pėdsaką ir yra svarbi tvarumo diskurse. O plačiai ir lengvai pasiekiamas daiktų dizainas yra tapęs neatsiejama vartotojiškos kultūros ir individo kasdienybės dalimi. Tai skatina permąstyti daiktų daromą įtaką ir kuriamą vertę. Besikeičiantis dizaino kūrėjo (autorius) vaidmuo verčia kvestionuoti tradicinį šiuolaikinio dizainerio vaidmens ir kūrybos proceso suvokimą.

Kita vertus, industrinio ir kritinio dizaino praktikų priešprieša ir dizainerio profesijos dvilypumas leidžia įvardyti dizaino metodus, turinčius įtakos daiktus suvokti skirtingai, ir taikyti juos kūrybinėje praktikoje atitinkamoje šiuolaikinio dizaino srityje.

Daiktų dizaino profesija yra suvokiama ir traktuojama įvairiai, priklausomai nuo istorinių, technologinių ar vertybinių aplinkybių. Tai taip pat lemia pozicija, iš kurios yra konstruojama ir suvokiama daikto kuriama vertė: autoriaus dizainerio, vadybininko, gamintojo, vartotojo, galerininko, kolekcininko, žiūrovo. Ir žmonės, ir daiktai atlieka įvairius vaidmenis, veikia įvairiose situacijose. Daiktai tampa mūsų kasdienybės liudininkais, įpročių formuotojais ir choreografais. Ir pats žmogus savo įpročiais daro įtaką, kaip ir kokie daiktai turi būti kuriami, o daiktai formuoja mus ir mūsų elgesį. Tai du persipinantys scenarijai, kurie nuolat papildo vienas kitą. Dizainas, kaip profesija, tampa mūsų kasdienybės stebėtoju ir kūrėju.

Pasyvų ir aktyvų dizaino profesijos vaidmenis kasdienybėje patvirtina ir tai, kad kiekvieną akimirką mes esame dizaino ir daiktų apsuptyje<sup>1</sup>. Daiktai tampa mūsų kūnų tąsa ir įrankiais pažinti bei suvokti aplinką. Įrankio savybės lemia, kad aplinka suvokiama įvairiai. Medžiagiškumas, ergonomika, estetika tampa daiktiškosiomis savybėmis, formuojančiomis

1 „Gimimas – tai procesas, skelbiantis gyvenimo pradžią, kuris bus nuolatos lydimas dizaino objektų iš esmės iki paskutinės jo akimirkos. Kada paskutinį kartą maudėtės nuogi natūraliame vandens telkinyje (be kvepalų, makiažo, papuošalų, dezodoranto, medicininių, stomatologinių ar kosmetinių implantų)? Kada paskutinį kartą buvote pasivaikščioti nuogi po laukinę gamtą? Žmogaus kasdienybė yra užpildyta dizainu, kaip oras yra užpildytas mikroorganizmų.“ Bruce M. Tharp ir Stephanie M. Tharp, *Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things* (Cambridge, Massachusetts: MIT press, 2019), 6.

daikto fizinę išraišką ir jo suvokimą. Laikmečio kultūrinis kontekstas kuria funkcinę, ekonominę ir simbolinę daikto vertes. Skirtinga fizinė ir kultūrinė daikto įtaka žmogui, jo gyvenimui tampa kaitos ir virsmo katalizatoriumi, sietinu su visuomenės progresu. Daiktai tampa objektais, užtikrinančiais mūsų komfortą ir padedančiais įveikti fizinius iššūkius. Nuo kėdės iki traukinio lokomotyvo, iki šakutės – daiktai tampa įrankiais, kurie palengvina mūsų gyvenimus, padidina mūsų pačių ir mūsų aplinkos potencialą.

Toks visavertis profesijos apibūdinimas mane, kaip dizaino praktiką, skatina ne tik analizuoti savo veikimo lauką, bet ir įsivertinti atsakomybę. Tiesa, tai gali skambėti kaip abstrakti ir bendrinė tiesa, bandanti įprasinti dizainą bendražmogiškų vertybių kontekste: kaip jis formavo mus istorinėje ir kultūrinėje visuomenės raidoje, koks svarbus yra mūsų kasdienybėje ir kaip be jo būtų sudėtinga šiandien gyventi. Tai turbūt tinka bet kuriai kitai profesijai – medicinai, teisei, tiksliesiems mokslams. Kiekvienas savo profesijos puoselėtojas sureikšmina savo darbo prasmę, formuodamas jai kuo aukštesnius tikslus. Bet ką toks dizaino profesijos suvokimas reiškia, lemia daiktų kontekste? Bendrinis specialybės aprašas – tai teorinio diskurso pradžia. Neatsitiktinai dizaino teorinių veikalų įvadai tuo ir pradedami. Bet abejoju, ar tai yra žinios, kurios aprėpia visus vaidmenis, apsprendžiančius dizaino objekto vertinimą, vartojimą, kūrimą. Manau, kad visi dizaino srities vaidmenys (autorius, gamintojas, vartotojas ir t. t.) yra lygiaverčiai daikto gyvenime. Industrinio dizaino praktika rodo, kad bendrinės žinios nebūtinai reikalingos, kuriant daiktą. Pakanka remtis fizinių savybių išmanymu ir instrumentine praktika, kitaip tariant, atlikti savo darbą pagal savo specialybę – kurti naują daiktą, analizuojant panašų anksčiau įgyvendintą dizaino kūrinį. Turbūt todėl dizaino bakalauro studijų metu įprastai yra keliamas klausimas – kaip padaryti daiktą, bet ne kodėl?<sup>2</sup>

Aptariamo pobūdžio dizaino traktuotė, žinoma, gali pristatyti ir konkretų dizaino kūrinį ar daiktą. Tačiau taip abstrakčiai ir net kiek pretenzingai vertinant daikto įtakos žmogui mastą, galiausiai liekama su įvardyta bendrine tiesa, iš esmės taikytina bet kuriam daiktui (taip pat ir blogo dizaino pavyzdžiui). Abstrakčiai įvardijama arba, kitaip sakant, neįvardijama daikto vertė skatina permąstyti, konkretizuoti galimą daikto poveikio skalę.

2 Vytautas Michelkevičius, *Meninio tyrimo suvesti, žinojimo kontūras* (Vilnius: Vilniaus dailės akademijos leidykla, 2016), 15–16.

Konstatuojamoji globali dizaino įtaka gali susitraukti ir iki paties mažiausio mastelio – daikto santykio su žmogumi „vienas prieš vieną“. Nuo abstraktaus globalaus mastelio iki labai artimo, intymaus ir tiesiogiai veikiančio žmogų – toks situacijos paradoksalumas mane žavi, įprasmina dizaino praktiką ir tuo pačiu rodo, kad nagrinėjama problematika yra kompleksinė ir nevienalytė.

Industrinis dizainas išlieka pagrindine praktika, formuojančia, kaip ir kokie daiktai yra kuriami. Tai susiklostė istoriškai, kai standartizuoti procesai leido supaprastinti medžiagų apdirbimo ir gamybos procesus. Kas anksčiau buvo atliekama rankomis, tapo standartizuota gamyba, pagreitinusi darbą ir padidinusia produkcijos kiekius. Atpigo ir paties objekto kaina, padidėjo paprastų buitinių daiktų pasiekiamumas žmonėms. Kalbu apie industrinę revoliuciją, kurios metu iš esmės pasikeitė mūsų buitis ir įpročiai, taip pat ir gyvenimo kaitos pagreitis. Iki industrinės revoliucijos bent 600 metų (1220–1820) paprasto žmogaus dienotvarkė ir gyvenimo standartai nelabai kito<sup>3</sup>. Jis buvo priklausomas nuo gamtos dėsnių ir metų laikų kaitos. Naujų fabričių atsiradimas masiškai perkraustė kaimo gyventojus į miestus ir emancipavo juos nuo būtinybės patiems rūpintis visu savo namų ūkiu ir maistu. Kuriami daiktai tapo svertu, lengvinančiu visuomenės kasdienybę, keičiančiu (spartinančiu) fizinius darbus. Kartu kito ir žmonių įpročiai bei poreikiai, išsilaisvinę iš agrarinių fizinių darbų, apsirūpinę buitiniiais daiktais, jie galėjo susikaupti veiklai, kuriančiai didesnę pridėtinę vertę visai visuomenei. Išvada – apsirūpinimas daiktais tapo bendru žmonijos progresu.

Industrinis dizainas – tai daiktų kūrimo praktika, taikoma masinei gamybai, iš anksto numatant norimas daikto savybes ir pritaikant gamybą automatizuotam procesui, kuriame daikto galutinę išraišką veikia ne tik jo pradinė idėja, bet ir specifiniai gamybiniai procesai. Automatizuota masinė gamyba sumažina gamybos kaštus, bet įpareigoja gaminti didelius kiekius. Dažnai toks procesas išlieka ir gana limituojantis, kokią fizinę išraišką įgyja daiktai. Pavyzdžiui – metalo plokštelės lenkimas dviem kryptimis, tiek per ilgį, tiek per plotį, yra sudėtingas ir brangus procesas. Todėl masinės gamybos kontekste būtų pasirinktas vienos krypties lenkimas. Taip galiausiai liekant prie lakoniškos daikto formos.

<sup>3</sup> Gregory Clark, *A Farewell to Alms: A Brief Economic History of the World* (New Jersey: Princeton University Press, 2009), 40–70.

Industrinis dizainas – vis dar dominuojanti daiktų kūrimo ir gamybos praktika. Peršasi išvada, kad tai taip pat praktika, kuri labiausiai prisideda prie to, kaip mes daiktus suvokiame ir vartojame. Tikiu, visi esame girdėję posakius apie industrinio dizaino praktiką, tokius kaip „mažiau yra daugiau“, „forma seka funkciją“ arba „geras dizainas yra nematomas dizainas“. Tai posakiai, apibūdinantys, įprasminantys ir paaiškinantys masinės gamybos daiktus ir jų išraišką. Visada šiek tiek stebėjau, kaip taikliai vos keliais žodžiais galima nusakyti dizaino praktiką. Šiandien šie posakiai yra tapę daiktų dizaino folkloru. O dizaino problematikos kontekste netgi yra ydingi. Pradėdamas atskirai nagrinėti kiekvieną frazę, supranti, kad šiandienos kontekste jos veikiau bando pateisinti, nei paaiškinti praktikos savybes. Pabrėžiamas paprastumas dažnu atveju yra ne pasirinkimas, bet gamybos galimybė. Tai paaiškina ir vyraujančią modernistinę estetikos manierą. Lakoniška daikto išraiška reflektuoja tai, kad daikto funkcija buvo pasiekta atlikus kuo mažiau gamybinių žingsnių. Tačiau galima išvelgti ir procesą, vykstantį atvirkščiai – limituota gamybinė bazė, formuodama galutinę daikto fizinę išraišką, keičia daikto funkciją. Taigi vardan plataus daiktų pasiekiamumo industrinis dizainas gali aukoti visavertį daikto potencialą.

Industrinio dizaino procesas glaudžiai siejamas su masine gamyba ir komercine rinka, pateikdamas galutinį dizainą, neatskleidžia ir viso savo kūrybinio proceso. Dalis procesų, tokie kaip gamybos derinimas, kaštų taupymas, gamybos logistika, sandėliavimo efektyvumas, technologijų pritaikomumas ir t. t., yra nematomi galutiniam vartotojui. Taigi likę neįvardyti masinio daiktų kūrimo procesai, pristatant dizainą visuomenei, tampa antraeilėmis savybėmis, o pats daiktas lieka ne visai įvertintas.

Vienas pagrindinių gero dizaino vertinimo kriterijų industrinio dizaino kontekste yra kiekis. Kuo daugiau parduodama, tuo produktas yra sėkmingesnis. Tačiau to pačio dizaino probleminiame, arba tvarumo, kontekste kiekis tampa kvestionuojama dizaino proceso savybe, kaip pasekme, tiesiogiai prisidedančia prie perteklinės gamybos ir vartojimo įpročių skatinimo.

Suprasti industrinio dizaino paradoksalumą gali mano viena mėgstamiausių kėdžių – *monobloc*. Nors kai kam gali būti negirdėtas šis vardas, kėdė visi puikiai pažįsta. Tai balta plastikinė kėdė su porankiais. Neturinti

papildomų detalių, pagaminta kaip vienas monolitas. Sutinkama lauko kavinėse ar prie baseino. Puikiai sandėliuojama – paprastai sudedama viena į kitą. Lengvai ir pigiai gaminama, taip išlaikoma neaukšta jos kaina. Patogi. Sutinkama bet kuriame pasaulio krašte. Pritaikoma prie bet kokio kultūrinio, geografinio, socialinio ar ekonominio konteksto. Sėkmingiausiai parduodama kėdė kėdžių dizaino istorijoje, kurios kiekybės, matyt, niekas nebepralenks. Atrodytų, pagal bendrinį industrinio dizaino suvokimą – sėkmingiausia kada nors padaryta kėdė. Puikus dizainas. Geras pavyzdys. Ir tuo pačiu tai yra kėdė, kurios mes visi, lyg susitarę, nemėgstame. Praradusi bet kokią identitetą ir vertę. Iliustruojanti globalizmą ir ekologinę problematiką. Antitezė sau pačiai – pati sėkmingiausia kėdė dizaino istorijoje yra ir pati nemėgstamiausia.

Masinė gamyba ir industrinis dizainas išliks esmine praktika, formuojančia, kaip ir kokie daiktai mus pasiekia, tačiau konvencinis industrinio dizaino suvokimas šiandien yra ir tai, kas paraleliai formuoja dizaino lauko problematiką. Iš esmės šiuolaikinio dizaino principai nesikeičia nuo Bauhauzo laikų. Racionalizuota fizinė daikto išraiška, atsisakant detalių, kurios nėra tiesiogiai susijusios su technine daikto funkcija, buvo principas norint daiktus adaptuoti masinei gamybai, kad kuo platesnė visuomenės dalis būtų aprūpinta daiktais. Šio principo aktualumas tęsėsi ir po Antrojo pasaulinio karo, kai atsikuriančiam pasauliui reikėjo minimaliais kaštais pasiekti maksimalų fizinį rezultatą. Tačiau koks šio principo aktualumas šiandienos kontekste, kai pasaulis yra apsirūpinęs daiktais? Nemanau, kad masinės gamybos neliks. Neįsivaizduoju pasaulio neglobalaus. Bet šiandien tampa svarbu pergaltoti taikomus principus ir kuriamą ryšį tarp žmogaus ir daikto.

Tiek daiktų turėjimas, tiek jų įsigijimas šiandien tapo lengvai įgyvendinama norma. Tik pati jų gamyba išliko vis dar nelengvu procesu, suprantamu siauram visuomenės ratui. Kalbėdamas apie gamybą, turiu omenyje tiek idėjinį, tiek ir fizinį įgyvendinimą. Gal nuo to ir verta pradėti galvoti, kodėl ir kaip mes suvokiame daiktus? Mano, kaip praktiko, suvokimo dalį apima įvairūs daiktų gamybos procesai, kurie dažnai tampa priežastimi pergaltoti daiktus ir ieškoti alternatyvių daikto išraiškos būdų (dar dirbdamas industrinio dizaino studijoje *March Design Studio*, pasiūliau

vietoj tradicinio projektavimo būdo sugalvotas idėjas adaptuoti vienokiai ar kitokiai konkrečiai gamybai, apvažiuoti ir susipažinti su aplink esančia pramone ir jų praktiką adaptuoti dizaino idėjoms). Sugalvotas sudėtingas arba dar neišbandytas medžiaginis ar konstrukcinis sprendimas dažnai tampa iššūkiu, vedančiu kūrybinį procesą į priekį. Skirtingos formos, medžiagos, jų reikšmės, sudėtingi ar standartizuoti ir plačiai naudojami gamybos būdai atspindi dizaino profesijos ir daikto santykių kompleksiskumą, skirtingą vertę ir prasmę. Minėtų atspirčių užtenka, kad apsispręstum kurti daiktus, kas, manau, dažnu atveju ir nutinka, pasirinkus dizainerio profesiją. Tai yra momentas, kai tampama tikruoju materialistu<sup>4</sup> ir pradedama nuoširdžiai žavėtis visu supančiu materialiu pasauliu. Pasirinkus gilintis į teorinį profesijos diskursą, įgytą gamybinę ir medžiaginę patirtį papildoma tarpdisciplininė žiūra ir performatyvioji teorijos ir praktikos santykio perspektyva<sup>5</sup>.

Bet kiek šių žinių reikia vartotojui, naudojančiam daiktą, arba gamintojui, siekiančiam jį įgyvendinti? Ar jų apskritai reikia, norint naudotis daiktu pagal jo funkciją, nes tai lyg ir pirminis daikto tikslas, o gamintojui sugalvojant optimaliausią medžiagų apdirbimo ir gaminio surinkimo metodą. Ieškant atsakymų į šiuos klausimus, ne tik kritinis, bet ir įprastas industrinio dizaino diskursai skatina permąstyti dizaino praktikos metodus ir tradicijas, nes akivaizdu, kad fizinė objektų gamyba yra vartotojiškumo, perteklinės produkcijos, galiausiai ir klimato kaitos problemų dalis. Industrinis dizainas funkcionuoja globalios masinės gamybos kontekste. Tai suvokdami, apibrėžiame daiktų kūrimo pasekmių ir atsakomybių lauką. Daiktų dizaino materialūs rezultatai virsta supančio pasaulio istorija ir problematika. Dizaino istorija liudija, kad tai jau ne kartą buvo kvestionuota, permąstant gamybos procesus, naudojamas medžiagas, vartotojo ir dizainerio santykį su objektu<sup>6</sup>. Tvarumo klausimas taip pat keltas ne kartą ir jau yra tapęs bendru profesiniu leitmotyvu praktikoje ir akademiniam kontekste.

4 „Mes esam per dideli materialistai plačiąja žodžio prasme ir per maži materialistai tikraja žodžio prasme. Mes turime tapti tikraisiais materialistais todėl, kad mums turi pradėti rūpėti visa mus supanti materialinė aplinka.“ Juliet Schor, *Minimalism: A Documentary About the Important Things* (2015).

5 Michelkevičius, *Meninio tyrimo suvesti. Žinojimo kontūras*, 18.

6 Italų radikalūs dizainas (*Italian radical design*), XX a. 6 deš. antra pusė, Italija; *The Construction School*, įkurta 1964 m., Jungtinė Karalystė; Dalyvaujamas dizainas (*Participatory design*), XX a. 7 deš. antra pusė, Skandinavijos šalys; Naujasis vokiškas dizainas (*Neues Deutsches design*), 1980, Vokietija; Memfio judėjimas (*Memphis movement*), 1980, Italija; Droog dizainas (*Droog design*), 1990, Nyderlandai; Karališkasis menų koledžas (*Royal College of Arts*), 1997, Jungtinė Karalystė.

Niekas dizainerių nemoko kurti prastų daiktų. Niekas nemoko jų kurti tokių daiktų, kurie po vieno sezono jau būtų moraliai ar fiziškai pasenę. Atvirksčiai – yra ugdoma atsakomybė, pagarba ir atidumas, puoselėjant daiktą, nes gamybos procesas yra per daug brangus ir sudėtingas, kad šių nuostatų būtų galima nesilaikyti. Tačiau kiekvienas dizaineris ir kiekvienas naujas daiktas, ateinantis į šį pasaulį, atsineša savotišką „pirmąją nuodėmę“ – jis buvo padarytas – ir išsyk tampa bendrų problemų dalimi. Faktiškai nesvarbu, kokį daiktą sukursi – turėdamas fizinį pavidalą, jam gimstant vienaip ar kitaip naudojami resursai ir finansai. Imant spręsti, ar daiktas vertas egzistuoti, formuojasi nauji vertinimo kriterijai, besiremiantys daikto fiziškumu<sup>7</sup>: medžiagų ekologiškumas, sandėliavimo (logistikos) racionalumas, gamybinio proceso efektyvumas ir, žinoma, refleksija – kaip daikto funkcija galimai sprendžia pasirinktą problemą. Vertinama, kuris daiktas mažesniais kaštais atliks tą pačią funkciją arba kuris gamybos principas bus universalesnis ir galės būti pritaikomas skirtingose situacijose. Man visada kyla klausimas – ar daiktas, atitinkantis išvardytus kriterijus, padidina ar sumažina bendruosius daiktų gamybos kiekius? Juk iš esmės bet kuris sukurtas daiktas skatina vartojimą<sup>8</sup>. Dažnai industrinio dizaino profesija yra įvardijama kaip tiesiog gamybos poreikius puoselėjanti veikla, o ne daikto kūrimo praktika, „daikto“ sampratą pakeičianti į „prekęs“<sup>9</sup>. Tai redukuoja daiktą tik iki jo kuriamos fiskalinės naudos rinkai. Ir iš asmeninės patirties komercinio dizaino kontekste galiu pasakyti, kad dažnai „geros idėjos“ nugula stalčiaus dugne, nes yra per brangios įgyvendinti.

Štai pavyzdys: buvau nuoširdžiai nustebęs, kiek turiu pieštukų, tušinukų ir kitų rašymo priemonių [1 il.]. Teko visus organizuoti surinkti į vieną vietą, kraustantis į naują studiją. Supratau, kad turbūt galiu nebeperkti rašymo priemonių iki gyvenimo galo. Tai privertė pagalvoti, kokia

7 „Nors tyrimas, kaip priemonė, yra vis dažniau taikomas nagrinėjant dizaino istoriją ir šiuolaikinę praktiką, dizaino kritika lieka nuošalyje. Dažniausiai dizaino kritika yra suvokiama kaip supaprastinta daikto funkcija, redukuota iki pragmatinio daikto suvokimo.“ Matt Malpass, *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices* (New York: Bloomsbury Publishing, 2017), 78.

8 „Dizaino profesija turi subręsti ir atrasti būdus, kaip veikti už griežtų paslaugų pramonės apribojimų ribų. Blogiausiu atveju produkto dizainas tiesiog sustiprina globalias kapitalistines vertybes. Dizainas turi suvokti situaciją ir sukurti sau alternatyvius vaidmenis. Dizainas turi nusistatyti savo intelektualinę poziciją arba dizainerio profesija praras bet kokį intelektualinį poveikį ir liks tiesiog komercinės rinkos įrankiu (Dunne ir Raby 2001, 59).“ Ibid., 8.

9 „Iš esmės italų kritinis dizainas sukuria judėjimą, kuris produkto ir industrinio dizaino kontekste susiformavusį dizainerio vaidmenį – tenkinti vartotojo ir rinkos poreikius – keičia į labiau prasmingą praktiką, kuri remiasi diskursyviu poreikių formavimu.“ Ibid., 18.





1.  
Vytautas Gečas, *100 tušinukų*, 2020, nuotrauka,  
35 × 18, asmeninis archyvas

Vytautas Gečas, *100 ballpoint pens*, 2020, photo,  
35 × 18, courtesy of the artist

yra tušinuko, kaip daikto, vertė, jei jo fizinė vertė man nebeegzistuoja. Ne tik dėl to, kad turiu jų labai daug, bet labiau todėl, kad tiek daug jų prisirinkau, faktiškai neskyręs tam laiko. Didžiosios daugumos tų rašymo priemonių aš nepirkau, bet „gavau“. Spalvų, formų ir logotipų įvairovė taip pat byloja, kad „kolekcija“ buvo renkama ne iš vieno šaltinio. Tušinukas tapo objektu, turinčiu aiškia fizinę formą ir funkciją, bet praradęs ekonominę vertę, man taip pat prarado ir daiktinę. Kiek tušinukas, kaip daiktas, yra nuvertinamas, tapdamas taip dažnai nemokamai dalijamu daiktu? Nors viešose vietose atvirkščiai – jis būna prirakintas grandinėle, kas liudija, jog žmonės juos savinasi, nes tai yra daiktas, virtęs beverčiu. Taigi daiktas, puikiai atlikdamas savo funkciją, praranda savo vertę. Ar funkcija praranda savo vertę daikte? Ar funkcijos vertės daikte mums nebeužtenka? Ar tai pavyzdys, kaip industrinio dizaino praktika mus apgauna, pakeitusi daikto suvokimą ir jo vertę?

### Dizainas kaip apgaulė

Iš daugelio įvairių semantinių žodžio „dizainas“ (*design*) reikšmių labiausiai atkreipia dėmesį šios: klatingas (*cunning*) ir apgaulė (*deceit*)<sup>10</sup>. Šiuo atveju klausta ar apgaulė gali būti suvokiamos tarsi veikimas prieš fizikos ar gamtos dėsnius, kai daiktas ir jo dizainas virsta įrankiu, praplečiančiu mūsų fizines galimybes<sup>11</sup>. Tačiau perteklinės ir vartotojiškos kultūros kontekste prasmė gali būti visai kita. Platonas apgaulę aptaria meno ir technologijos kontekste<sup>12</sup>, teigdamas, kad, bandant materializuoti idėją, ji neišvengiamai yra iškreipiama ir keičiama. Abstrakčiam, nevizualiam mąstymo procesui suteikiant fizinę išraišką, kad ir piešiant eskizą, ankstesnei beformei būklei yra duodamas kūnas, kurį suformuoja mūsų mąstymas arba net fiziniai sugebėjimai (pvz., piešti). Jei koku nors būdu galėtume perkelti tą pačią idėją į atskirų žmonių sąmones, jų nupiešti eskizai šiek tiek (o gal ir labai) skirtųsi. Taigi materializuojant idėja yra keičiama ir taip „išduodama“ pradinė jos forma.

„Being a human being is a design against nature,<sup>13</sup> – įdomu, kaip keistųsi dizaino profesija, jei dizaino kursas būtų pradedamas dėstyti šiais

<sup>10</sup> Vilem Flusser, *The Shape of Things, A Philosophy of Design* (London: Reaktion books, 1999), 32.

<sup>11</sup> Ibid., 33.

<sup>12</sup> Ibid., 34.

<sup>13</sup> „Ką mes apgaudinėjame kurdami kultūrą (kurdami meną, technologijas – kitaip sakant, dizainą)? Pavyzdžiui: svertas yra paprastas daiktas. Jo konstrukcija atkartoja žmogaus rankos struktūrą; svertas yra dirbtinė ranka. Sverto konstrukcijos technologija yra sena kaip pati žmonija, gal net dar senesnė. Ir šis daiktas, šis dizainas, šis meno kūrinys, ši technologija yra skirta pergudrauti

žodžiais. Apima neviltis, nes atrodo, kad dizaino lauko problemos (ypač masinės gamybos ir klimato kaitos kontekste) buvo nuspėjamos arba užprogramuotos nuo pat dizaino pradžios. Lyg jis būtų „grynas blogis“, sukurtas tik kenkti. Tačiau nepasidavus pirmam įspūdžiui ir pabandžius įvardyti situaciją, požiūris keičiasi. Juk visa įvairialypė, daugiasluoksnė, kompleksinė dizaino praktika ir procesas įvardijami vienu žodžiu ir atliekamu vaidmeniu – apgaulė. Leidžiu sau laisviau interpretuoti šio žodžio reikšmę. Kaip mus apgauna kėdė? Kad galime sėdėti tam tikrame aukštyje, o ne ant žemės? Tokiu būdu mes patys apgauname, o gal tikriau įveikiame gravitaciją. Tai tampa fizine daikto – kėdės – savybe, taigi dizaino praktikos materialius rezultatus galime pavadinti nuolatine kova su gravitacija. Apgaulės būdu mes vieną situaciją pakeičiame kita. Neigiama žodžio *design* reikšmė (apgauti ir klastoti) atspindi dizaino mąstymo gebėjimą projektuoti kaitos procesą per daiktą.

Dizaino sampratoje užkoduota tai, kad jo procesas keičia vieną situaciją kita. Kaip apgaulės samprata aprėpia dvi situacijas: tai, kas buvo žadėta, ir tai, kas buvo pateikta, taigi ir dizaino procesas turi pradinę situaciją ir galutinę, paveiktą dizaino intervencijos. Apgaulės galutinė situacija yra blogesnė nei žadėta pradinė, todėl šis žodis turi neigiamą konotaciją. Bet jei atsisakytume vertinti emociškai, matytume, kad viena situacija po apgaulės tiesiog tampa kita. Šis principas būdingas ir dizaino procesui. Tai yra apgaulė be savanaudiško tikslo ir potencialiai neigiamų pasekmių. Netgi priešingai – dizaino procesas siūlo esamą situaciją pakeisti geresne. Kaitos rodiklis tampa esminiu leitmotyvu dizaino praktikoje ir jos tikslu. Tačiau kokia yra kaitos kuriama vertė? Kaip ji kinta, kai yra keičiama spalva ar forma arba kai iš principo yra permąstoma visuma, pateikiant ją nauju, dar nematytu pavidalu? Ar gali būti įvestas kaitos indeksas? Ir ar mūsų vartojimo įpročiai nėra susiformavę taip, kad vartojame nebenutuokdami apie tą pradinę, pirminę, situaciją? Kiek tai galėtų būti svarbu, vertinant ir naudojant daiktą?

gravitaciją, apgauti mūsų aplinkos dėsnius, gudrybės būdu juos apeiti strategiškai išnaudojant gamtos dėsnius. Naudodamiesi svirtimi – nepaisant mūsų kūno svorio – galėtume iškelti save iki pat dangaus, ir – su svirtu – su keliamąja konstrukcijos galia galėtume iškelti žemės planetą iš jos orbitos. Sverto veikimo pavyzdys yra visos kultūros pagrindas: apgauti gamtos dėsnius pasitelkiant technologijas, pakeisti natūralias sąlygas ir sukurti tam skirtą daiktą, kuris manipuliuoja gamta už žmogaus fizinių gebėjimų ribų.“ Ibid., 38.

## Industrinio ir kritinio dizaino strategijos

Svarbus klausimas yra ir kaitos mastelis – ar turime omenyje vieno individo kaitą, pavyzdžiui, perkančio naujus „IKEA“ baldus savo namams, ar gamintojo, taikančio naujus principus gamyboje, projektavime, medžiagoje, produkto pateikime, idėjose, ar visos visuomenės kaitą, kvestionuodami esminius leitmotyvus daiktų gamyboje ir jų suvokime? Daikto mastelyje svarbūs klausimai yra, ar norėdami atnaujinti daiktą ir jo dizainą, keičiame, pavyzdžiui, jo spalvą arba konstrukciją, arba funkciją? Kuris iš šių trijų „mastelių“ yra dažniausiai puoselėjamas industrinio dizaino kontekste, o kuris kritinio? Lyg ir aišku. Industrinis dizainas, matyt, dažniau keis tik vizualias daikto charakteristikas, o kritinis principingai pasirinks interpretuoti savybes, kurios iš esmės kvestionuos daikto identitetą<sup>14</sup>. Bet ar iš principo, siekdami didesnio kaitos potencialo ir keisdami daikto funkciją, neprarandame ryšio su pradiniu tašku, pačiu pradiniu daiktu? O tokia taikoma metodologija tampa sunkiai suprantama konvencinio daiktų kūrimo procese bei industrinio dizaino kontekste.

Kritinis dizainas, gilindamas santykio tarp objekto ir žmogaus supratimą, tampa platesnės kritinės socialinės teorijos dalimi<sup>15</sup> ir atskleidžia dizaino profesijos vaidmenį sociotechnologiniame, ekonominiame, politiniame, kultūriniame ir psichologiniame kontekste. Kritinis dizainas per objektą siekia įtraukti vartotoją ar žiūrovą į situaciją, kurioje jis labiau susimąstytų apie daiktą, kartu atskleisdamas, kaip daiktų pasaulį mato ir suvokia dizaineris. Kontroversiškoje kritinio dizaino praktikoje glūdi sukoncentruota dizainerio patirtis. Tarp realybės ir fikcijos varijuojantis kritinis dizainas reflektuoja žmogaus vartojimo įpročius. Jo tikslas yra išlaikyti dizaino profesijos budrumą.

Vartotojo noras turėti naują daiktą pasąmoningai siejasi su naujos realybės arba kaitos siekimu. Dizainas patenkina šį žmogaus poreikį, tačiau viena sritis to siekia tiesiogiai, o kita pasitelkia dar ir kritinį žmogaus bei jo aplinkos vertinimą.

<sup>14</sup> „Kritinis dizainas meta iššūkį hegemonijai ir dominuojančiai ideologijai mokslo, technologijų, socialinės lygybės ir neginčijamų disciplininių normų kontekstuose.“ Malpass, *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices*, 6.

<sup>15</sup> „kritinio dizaino praktika siūlo dizaino procesus kaip metodus, plėtojančius kultūrinę kritiką, tokiais klausimais kaip biomokslai, bioinžinerija, medicina, aplinkosauga ir t. t., taip formuodama socialinį, institucinį ir intelektinį diskursą viešajame kontekste.“ *Ibid.*, 69.

Kritinis dizainas formuojasi už komercinės rinkos ir masinės gamybos ribų, taip kvestionuodamas praktiškumo, technologijų ir fiskalinės naudos konvencinę sampratą. Dažnai kuriami eksponuoti, bet ne parduoti, kritinio dizaino kūriniai neatsako į išsiskeltą problematiką, bet ją nagrinėja teoriniame ir socialiniame diskurse.<sup>16</sup>

Keliu hipotetinių klausimų: gal reikia pradėti gaminti daiktus, kurie būtų sunkiai pagaminami arba sunkiai naudojami, t. y. iš principo elgtis priešingai, nei yra įprasta? Taip atsisakytume žalingos masinės gamybos, o įdėtas darbas taptų papildoma pridėtine verte. Pergalvokime daikto vertę, atimdami iš jo tai, kas dabar daiktą padaro daiktu – funkcija, taip keisdami suvokimą apie tai, kas tapo kasdieniška, todėl nebepastebima ir nebevertinama. Tokius daiktus – neigiančius funkciją – galima sieti su nauju kūrybos metodu, padedančiu sukurti naują fizinį daikto pavidalą arba suvokti kaip dizaino įrankį projektavimo proceso ir daiktų savybių tyrimui. Pradedi vertinti, ką turėjai, tik tada, kai tai prarandi. Tokia kvestionuojanti praktika įsitvirtinusios industrinio dizaino praktikos kontekste siekia persvarstyti daikto potencialą, jo reikšmę ir suvokimą – aspektus, apie kuriuos jau lyg ir nebereikia mąstyti pirmiausia dėl plataus daiktų pasiekiamumo. Kvestionuoti yra įprasta šiuolaikinio meno lauke – tai būdas atkreipti dėmesį į tam tikrą problematiką ir kvietimas diskusijai. Kritinis dizainas iš esmės naudoja tas pačias priemones, formuluodamas savo diskursą<sup>17</sup>. Galbūt dėl to kritinio dizaino diskursas yra dažnai pavadinamas meno praktika – „jeigu jau ant kėdės negalima atsisėsti“<sup>18</sup>. Prie to prisideda ir kritinio dizaino konceptualumas ir platus teorinis kontekstas, pristatomas paraleliai su objektu (jei jis apskritai yra)<sup>19</sup>.

<sup>16</sup> Ibid., 4.

<sup>17</sup> „Kritinio dizaino praktika pasirenka meninį tyrimą kaip būdą kvestionuoti dizainą, mokslą ir visuomeninius interesus. Dažnai perimdama erdves, tradiciškai skirtas meno laukui, kritinis dizainas pasitelkia galerijos kontekstą kaip būdą atkreipti dėmesį į rūpinimus klausimus. Pasitelkdamas meninį tyrimą ir meno galerijos erdves kaip veikimo kontekstą, kritinis dizainas iš esmės pasirenka taikyti konceptualaus meno metodus savo praktikoje. Tačiau praktikos pagrindu išlieka kasdienių daiktų vartojimo įpročiai.“ Malpass, *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices*, 11.

<sup>18</sup> „Vystantis kritinio dizaino praktikai, buvo prasminga ieškoti teorinio pagrindo disciplinose, nesusijusiose su pramoniniu dizainu. Nors tokia praktika ir buvo taikoma anksčiau, ji dažniausiai analizuodavo estetiką ir vizualiąją kultūrą. Kritinio dizaino artimas santykis su konceptuali menu formuoja meno kritikos tradicijas dizaino kontekste. Tai galima identifikuoti ir dažnai girdint kritinio dizaino praktiką įvardijant kaip „meno dizainą“ (*design art*), kas pagal Joe Scanlaną yra tik abstrakti frazė, iš esmės taikytina bet kuriam meno kūriniai, kalbančiam apie erdvę, funkciją ir stilių taikomųjų menų kontekste (Coles 2002).“ Ibid., 72.

<sup>19</sup> „Jie apibrėžia pasakojimo ir naratyvo svarbą kritinio dizaino praktikoje. Tačiau šios priemonės nėra pasiekiamos per tiesioginį daikto vartojimą, bet per retorines naudojimo strategijas.“ Ibid., 47.

Logiška – siekiant revizuoti įprastą industrinio dizaino praktiką, ieškoma naujų praktinių ar teorinių aspektų, leidžiančių sukurti naujas daikto savybes arba pakeisti senąsias. Juk naudojant tuos pačius įrankius, gautūsi labai panašus rezultatas. Ir dizaino istorija rodo, kad, taikant tik fizinius pakeitimus arba išliekant masinės gamybos kontekste, kritinė praktika greitai būna adaptuojama komerciniame kontekste, taip iš esmės nieko nepakeisdama ir net prisidedama prie problemos gilinimo (pvz., Enzo Mario *autoprogettazione?* projektas ir „IKEA“<sup>20</sup>).

Yra ir kita medalio pusė. Kritinio dizaino praktika neretai nebe-koreliuoja su kontekstu, į kurį pasirenka žvelgti kritiškai. Nefunkcionalių daiktų kūrimas jau tapo išnaudota, iliustratyvia idėja su dažnai nuspėjamu arba nuasmenintu rezultatu, kuris nebėra susijęs nei su pačiu daiktu, nei su eskaluojama problematika. Todėl kritinio dizaino diskursas gali pasirodyti uždaras ir klaustrofobiškas<sup>21</sup>. Radikalumas išlieka tik būdu atkreipti dėmesį į problemą, bet nebūtinai ją spręsti. Pasirinktos kontroversiškos ir konceptualios strategijos, nors ir logiškai konstruojamos, atsiduria priešingoje pusėje nei konvencinio dizaino veikimo būdai. Susidaręs atstumas apsinkina išsikeltus kritinio dizaino tikslus – per kritinę praktiką papildyti, keisti industrinio dizaino praktiką. Kritinio dizaino metodų taikymas masinėje gamyboje neabejotinai nelengva užduotis, kyla abejonių, ar šios dvi sritys gali sietis.

Dėl to kritinio dizaino praktika tarsi tampa intravertiška, skirta tik siaurai dizaino bendruomenei<sup>22</sup>, o praktiniai jos rezultatai, susiję su vartotoju, išlieka tik numanomi. Tokią atskirtį būtų galima mėginti aiškinti siekiu pakeisti situaciją kaip galima greičiau. Kas iš pradžių atrodo nebrandu, gali būti prasminga, pavyzdžiui, turint omenyje ekologinį dizaino kontekstą. Kritinė praktika dizaino lauke, nors istoriškai formavosi paraleliai

20 Enzo Mario projekte *autoprogettazione?* pateikiama tik baldo instrukcija, taip kvestionuojamas žmogaus ir daikto santykis. „IKEA“ panašiu metu tokią praktiką adaptuoja masinei baldų gamybai, sandėliavimui ir pateikimui. Komercinio dizaino kontekste kritinė praktika paverčiama ekonomine mažumos nauda.

21 „teigia, kad kritinio dizaino praktika dažnai atrodo radikali, bet paprasčiausiai gali būti užmaskuota kaip radikali, nes pateikto kūrinio eskaluojamas šokas ir kontroversiškumas prasilenkia su žiūrovo vartojimo lūkesčiais. Diskusija reflektuoja į dizaino mokslininkų nuomonę, kad kritinis dizainas nesugeba veikti už meno ir dizaino praktikų ribų. O praktikuojantys dizaineriai iš esmės diskutuoja tarpusavyje, taip ne spręsdami išsikeltos problematikos, bet veikiau analizuodami fikcinius scenarijus.“ Malpass, *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices*, 3.

22 „Vis didesnį pavojų kelia tai, kad kritinio dizaino praktika tampa pernelyg savirefleksyvi ir uždara, palaikoma ir praktikuojama uždaroje bendruomenėje.“ *Ibid.*, 8.

industrinio dizaino raidai, ilgą laiką buvo ir tebėra puoselėjama tik akademiname diskurse<sup>23</sup>. Taigi industrinis dizainas vis dar dominuoja kuriant daiktus, gaminant ir vartojant. O jeigu abi praktikos būtų lygiavertės? Dabar daiktų suvokimą daugiausia formuoja industrinio dizaino diskursas, į daiktus skatinantis žvelgti per vartotojo prizmę, daiktui tampant pirmiausia preke, o dizainui – globalios ekonomikos dalimi. Tuo tarpu kritinio ir konceptualaus dizaino praktika, dažnai neribojama rinkos veiksnių ir daikto komercinės sėkmės (pardavimų kiekybės) siekio, gali atrodyti tarsi nenaujingų daiktų kūrimo scenarijus<sup>24</sup>. Kvestionuodamas platesnę, ne tik fizinę, daikto vertę arba įtaką žmogui, kritinis dizainas dažnai remiasi kūrybiniu tyrimu, kuriam gali trūkti aiškaus materialaus pagrindimo. Ši praktika skatina subjektyvų požiūrį, nevienareikšmius sprendimus, formuojant galimus alternatyvius scenarijus ar objektus, leidžiančius atrasti kitą, ne tik fizinę, daiktų vertę. Kitaip tariant, kritinio dizaino praktika skatina užduoti daugiau klausimų, negu bandyti į juos atsakyti<sup>25</sup>.

Kritinis dizainas, kuriamos dizaino fikcijos parodo, koks pasaulis galėtų būti. O industrinis pasaulis, remdamasis vyraujančiais dizaino metodais, rodo, koks pasaulis yra<sup>26</sup>. Vieni galvoja apie šiandieną, kiti – apie rytojaus scenarijus. Ir vieni, ir kiti yra svarbūs.

### Problemos sprendimas ar jos kūrimas?

Dizainas sprendžia problemas, todėl „gero“ dizaino procesas visuomet turi prasidėti nuo to, kad pasirenkama tam tikra problema. Taip apibūdinamas dizaino procesas, stengiantis išvengti daiktų, kurie būtų kuriami tik dėl estetinio pasitenkinimo, nes to tarsi nepakanka. Bet man atrodo, kad

23 „didžioji kritinio dizaino praktikos dalis, vykdomos šiandien, yra susijusi su akademinėmis institucijomis ir dažnai yra apibūdinamos tik kaip šiame kontekste atliekamas tyrimas.“ Ibid., 38.

24 „Moline’as (2008) ir Maze (2007) teigia, kad be formalios analizės ir rimto dizaino tyrėjų bendruomenės įsikišimo kritinė dizaino praktika iš šalies gali būti suvokiama tik kaip paviršutiniška produkto dizaino forma. Jie pripažįsta, kad dizainui svarbu reflektuoti kuriamų produktų ir praktikos įtaką ir išnaudoti dizaino praktiką, kaip sprendžiančią pasirinktą problematiką ir ją nagrinėjančią.“ Ibid., 10.

25 „tai parodo, kad kritinis dizainas, kaip tyrimo metodas, nėra objektyvus ar paaiškinantis. Kritinis dizainas kritikuojamas ir dėl to, kad kūrybinis procesas ir jo rezultatas išlieka moksliskai neapibrėžiami. Kritinis dizainas, priešingai nei industrinis, puoselėja subjektyvumą, dviprasmybę ir objektą, kaip įrankį provokuoti. Trumpai tariant, kritinis dizainas, kaip tyrimo metodas, siekia užduoti daugiau klausimų, nei atsakyti.“ Ibid., 14.

26 „Dizaino fikcija yra svarbi, nes ji suteikia mums galimybę pamatyti pasaulį ne tik tokį, koks jis yra, bet ir koks jis galėtų būti. Tai būdas realizuoti idėjas ir scenarijus be pragmatiškų konvencinio dizaino suvaržymų.“ Ibid., 54.

dizainas faktiškai kuria tas problemas<sup>27</sup>. Žodis „sprendžia“ yra skirtas vartotojui, kad šis teisingai suprastų daikto vertę. Minėtą problemų kūrimą reikėtų perfrazuoti į jų identifikavimą. Daiktai tampa mūsų įpročių liudininkais, o dizaineriai – objektyviais kasdienybės stebėtojais. Analizuojama situacija ir atliktas tyrimas formuluoja naujus poreikius, kurie tampa dalimi kūrybinio dizaino proceso, keliant profesines užduotis.

Taigi dizainas kuria problemas, nes žmogus kartais net nesusi-  
 mašto, kad jų yra. Būtent dizaineris, stebėdamas aplinką, žmogaus elgesį  
 ir įpročius, gali identifikuoti problemą (taip ją sukurdamas) ir įvertinti, kaip  
 situaciją galima pakeisti geresne naudojantis dizainu kaip įrankiu. Aiškus  
 dizainerio vaidmens įvardijimas – aš kuriu problemas, o ne jas sprendžiu –  
 visai kitaip veikia atsakomybės suvokimą praktikoje. Atrastas fizinis spren-  
 dimas nebūtinai tampa galutiniu rezultatu. Daikto projektavimo procesas  
 ir daikto įtaka prasiplečia už paties daikto ir jo funkcijos ribų. Dažnai gal-  
 voju – juk šumerų niekas neprašė sukurti rato, ar ne? O sukurtas ratas,  
 besisukdamas palengvina buitį arba ją pagreitina? Manau, kad situacijos  
 jis nepalengvina, bet ją keičia mažindamas žmogui fizinį krūvį. Panašiai iš-  
 manusis telefonas turėjo palengvinti darbą, kad į svarbų elektroninį laišką  
 būtų galima atsakyti iš bet kur. Tačiau buvo pradėta tai daryti ne tik iš bet  
 kur, bet ir bet kada, ir be galo. Taigi dizainas ne panaikina probleminės si-  
 tuacijos, ją galimai išspręsdamas, bet keičia vieną situaciją kita. Daiktas  
 tampa tarpininku tarp dviejų situacijų – pradinės probleminės ir galutinės,  
 kurioje nebelieka prieš tai buvusių nepageidaujamų trikdžių. Tai nėra ta  
 pati tiesiog kažko atsisakius situacija, veikiau – iš esmės nauja padėtis. Ši  
 nauja realybė ir tampa daikto veikimo kontekstu. O dizaineris projektuoja  
 ne tik daiktą, bet ir pačią situaciją. Taigi galima sakyti, kad dizainas ne taiso  
 aplink mus esantį pasaulį, bet įsivaizduoja ir projektuoja naują<sup>28</sup>.

Ar tokiaime procese dizainerio mąstymas taip pat turi keistis? Ar  
 siekdami sukurti kitokią, naują, scenarijų, turime daiktą projektuoti dabar-  
 čiai, eliminuodami esančią problemą, ar ateičiai, kurioje daiktas egzistuos

27 „Kritinė ir reflekyvi praktika keičia produkto dizaino funkciją iš problemų sprendimo į kontekstualią problemų paiešką ir jų nagrinėjimą. Šios išplėstinės praktikos įtaką galima įžvelgti, kai kritinio dizaino praktika yra vis dažniau pasitelkiama disciplinose, nesusijusiose su dizaino profesija. Išnaudojant praplėstą tyrimo potencialą, kaip formuojantį iššūkius, o kartais ir priimantį aktyvistinę poziciją.“ Ibid., 51.

28 „tai buvo skirta atkurti alternatyvių scenarijų kūrimą produkto ir vartotojo sąsajos dizaino kontekste, pasakojant istorijas apie žmogaus vertybes ir elgesį, kas tapo pamiršta pramoninio dizaino praktikoje.“ Ibid., 13.



jau išsprendus problemą. Gal mąstant, kaip žmogui patogiau sėdėti (dabartis), reikia galvoti, kaip tai pakeis jo realybę ir santykį su likusia aplinka (ateitis)? Tuomet atitinkamai reiktų pergalvoti ir daiktiškąsias dizaino objektų savybes, kurios būtų vertingesnės ateities scenarijui. Steve'as Jobsas, kurdamas „iphone'ą“, galvojo ne tik apie jo formą, patogų valdymą, išvaizdą, gamybos kaštus, bet ir apie informacijos pasiekiamumą bei tiesioginiu bendravimu sujungtą pasaulį. Taip formuluojama problema veikiau tampa inspiracija, kuriant naują daiktą, bet ne priežastimi ar tikslu. Daikto potencialas prasiplečia už konkrečios problemos ribų.

### Daikto funkcija

Funkcija yra daikto esmė. Su tuo turbūt sutiktų daugelis įvairių dizaino sričių atstovų. Daikto atliekama fizinė funkcija yra jo egzistencijos pagrindas. Funkcija egzistuoja dar iki daikto, todėl yra daug įvairių būdų tai pačiai funkcijai atlikti, o dizaino procesas bando identifikuoti, kuris iš jų yra geriausias.

Savo praktikoje ne kartą įsitikinau, kad išspręsciau išsikeltą problemą, rasčiau, kaip atlikti funkciją, galima įvairiai. Proceso metu, detaliai įvertinus ir kitas daikto veikimo aplinkybes (gamyba, estetika ir t. t.), galiausiai yra pasirenkamas vienas variantas. Kurdamas supranti, kad funkcija yra neapibrėžtas, abstraktus dalykas<sup>29</sup>, lydimas dizainerio vaizduotės ir patirties. Įgydama skirtingus pavidalus įvairiuose daiktuose, funkcija ima plėsti suvokimą apie save. Ta pati funkcija gali įgyti daug skirtingų reikšmių, įgaudama naują fizinį pavidalą, arba būti įvairiai suvokiama skirtinguose kontekstuose ar situacijose<sup>30</sup>. Funkcija yra lankstus, dinamiškas, gyvas, besikeičiantis procesas, vykstantis daikte. Tai iš pradžių gali būti sunkiai suvokiama žiūrint į daiktą, kuris dažnai be žmogaus pagalbos net negali pajudėti iš vietos. Dažnai kieta, tvirta daikto konstrukcija ir medžiaginė išraiška (rašydamas galvoju apie baldų dizainą) suponuoja monumentalumą tiek jo fizine, tiek funkcinė išraiška – vienai pasirinktai funkcijai atlikti daikte yra skirta viena konstrukcija, viena išraiška. Bet man visada nuoširdžiai, o gal naiviai atrodo,

29 „funkcija yra reliatyvi ir situacinė; tai yra dinamiška savybė, besiremianti subjektyvumu, bet ne nustatyta fiksuota tvarka.“ Ibid., 81.

30 „The function of an object can therefore be as a symbolic communication concept, and a matter of understanding between the design and user. Function might be understood as the perception of use, which emphasizes the appropriation of the object through the user according to their particular needs, involving what Maze describes as ‘...processes of interpretation, incorporation, and appropriation into the user’s lifeworld (Maze 2007, 2).“ Ibid., 82.



2.  
Vytautas Gečas, *be pavadinimo*,  
2021, skaitmeninė nuotrauka,  
35 × 25, asmeninis archyvas

Vytautas Gečas, *Untitled*, 2021,  
digital photo, 35 × 25, courtesy of  
the artist.



3.  
Vytautas Gečas, *be pavadinimo*,  
2021, skaitmeninė nuotrauka,  
35 × 25, asmeninis archyvas

Vytautas Gečas, *Untitled*, 2021,  
digital photo, 35 × 25, courtesy of  
the artist.

kad visi neatrinkti variantai išlieka įsikūniję daikte. Bent jau jų potencialas. Galbūt tai profesinė liga arba kūrybinis iššūkis nuolat galvoti, kas galėtų būti šis daiktas, jei jis nebūtų savimi? Kaip žmogus gali keisti savo kvalifikaciją arba tobulinti profesiją, taip gal gali ir daiktas? Neretai, tiesiog apvertus daiktą, nesunkiai formuojasi naujas hipotetinis pritaikymo kontekstas.

Esu linkęs manyti, kad kiekvienas daiktas iš esmės yra daugiafunkcis. Turiu omenyje ne tokius daiktus, kaip sofa-lova ar šveicariškas armijos peiliukas, kurie yra skirti labai konkrečiai vartoti. Dažnas bandymas praplėsti ar padidinti daikto vertę papildoma funkcija arba funkcijomis blankina daikto identitetą ir suprastina objektą abiejų funkcijų kontekste.

Kitokį daikto funkcinį įvairiapusiškumą galime lengvai išvelgti buitėje: kėdės atlošas tampa rūbų pakaba, stiklinė – vieta susidėti dantų šepetėlius, tuščia dėžė – vieta atsisėsti<sup>31</sup> [2, 3 il.]. Specifinės situacijos ar poreikiai gali pasiūlyti naują funkcinį daikto potencialą<sup>32</sup>. Ir galimai ne tą, kurį buvo numatęs dizaineris. Mėgstu sakyti, kad daiktai pradeda gyventi savo gyvenimą tada, kai jų kūrėjo darbas būna baigtas. Kai daiktai atsiranda žmonių rankose, namuose ir gyvenimuose, susiformuoja jų galutinis pavidalas.

Galvojant apie tai, kaip stipriai gali pakisti daikto prasmė, galima prisiminti „VW Beetle“ istoriją – kurtas nacistinės Vokietijos totalitarinio režimo visuomenei, jis tapo ikoniniu simboliu hipių kultūroje<sup>33</sup> [4, 5 il.]. Taigi daiktai kuriami, perkami ir naudojami, bet kasdienybės praktikoje objektai tampa subjektais, kuriančiais savo individualią istoriją<sup>34</sup>. Taip teigdamas, nesiekiu poetiškai personifikuoti daiktų. Manau, kad daikto „asmenybės“ paieška ar identifikavimas yra procesas, atskleidžiantis sudėtingą gamybos ir daikto vystymosi eigą. Tokiu būdu kvestionuojama žmogaus empatija daiktams vartojimo kontekste.

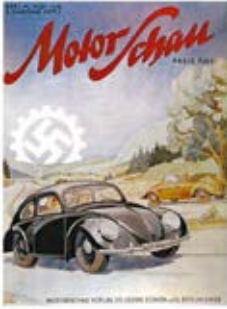
Taip, funkcija yra daikto esmė, bet ne jį apibrėžianti savybė. Projektuojant daiktą, neapsiribojama tik jam numatyta funkcija, bet apmąstomos ir gamybinės, ekonominės, estetinės daikto savybės. Dizaineris visada galvoja apie platesnį daikto veikimo lauką, o ne tik apie techniškai atliekamą

31 Michael Erhoff ir Brandes Uta, *Non Intentional Design* (Cologne: Daab, 2006).

32 „Kroesas apibūdinamas, kaip susidaro funkcija, teigia, kad daikto techninė funkcija, nors ir tiesiogiai susieta su daikto fizinėmis savybėmis, dažnai yra priklausoma ir nuo žmogaus ketinimų.“ Malpass, *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices*, 81.

33 Jonathan Glancey, *The VW Beetle: How Hitler's idea became a design icon*, 2014, <https://www.bbc.com/culture/article/20130830-the-nazi-car-we-came-to-love>.

34 „Daikto funkcija yra tiek fizinis, tiek socialinis konstruktas, o daikto naudojimas remiasi dualinės ontologijos pagrindu.“ Malpass, *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices*, 82.



4.  
*Motor Schau* žurnalo viršelis,  
1938 m. liepos 2 d., 24 × 32  
*Motor Schau* magazine cover,  
July 2, 1938, 24 × 32



5.  
Nežinomas autorius, *Flower Beetle*, 1960 m. pabaiga,  
13 × 10

Unknown artist, *Flower Beetle*, late 1960, 13 × 10

jo funkciją. Jei ne sąmoningai, tai bent intuityviai. Funkcijos dualumas yra kintanti kontekstinė reikšmė, nes vartotojo rankose funkcija tampa jo intencijų reikalu<sup>35</sup>.

Industrinis dizainas yra orientuotas į vartotoją, todėl jam būdingas tradicinis, utilitarus funkcijos suvokimas. Svarbiausia daikto verte išlieka jam priskirta funkcija, patenkinanti vartotojo poreikius, dėl kurių jis ir nusprendžia daiktą įsigyti. Kritinis dizainas yra į patį dizainą orientuota praktika, kvestionuojanti įsitvirtinusių dizaino principus, tarp jų ir funkcijos reikšmę ar išraišką<sup>36</sup>. Taigi funkcijos arba daikto esmės suvokimas šiose srityse skiriasi. Tai atveria įvairius būdus interpretuoti objektus ir jų veikimą, bet tuo pačiu didina atskirtį tarp dviejų dizaino praktikų. Ypač kategoriškas šiuo požiūriu yra industrinis dizainas, kuriame konvencinis funkcijos suvokimas yra tapęs ir „gero“ dizaino vertinimo rodikliu<sup>37</sup>. Dažnai kritinio dizaino kritika ir yra nukreipta į objekto kaip masinei gamybai paruošto produkto vertę. Funkcija nėra išsamiai apibrėžianti daiktų savybė, todėl ir negali būti absoliučiu vertinimo kriterijumi:

sąvoka „funkcija“ yra dažnai vartojama kritinio dizaino praktikos kritikai pagrįsti ir apibendrintai įvardyti kritinio dizaino praktiką kaip conceptualaus meno formą. Diskusija rodo, kad „funkcija“ nėra pakankamas pagrindas kritikuoti ir kategorizuoti. Yra teigiama, kad kritinis dizainas nėra dizainas, nes objektai utilitarine prasme neveikia efektyviai. Funkcija, nagrinėjama kaip konceptas, atskleidžia, kad objekto funkcija prasiplečia už naudingumo, efektyvumo ir optimizavimo sąvokų, ir net griežčiausia modernistine sąvokos prasme funkcija visada sudarė savybes, kurios peržengia fizinio optimalumo ribas.<sup>38</sup>

35 „funkcija yra reliatyvi ir situacinė; tai yra dinamiška savybė, besiremianti subjektyvumu, bet ne nustatyta fiksuota tvarka.“ Ibid., 81.

36 „Robach teigia, kad kritinis dizainas peržengia disciplinos ribas, plečia sąmoningumą ir peržengia konvencinio produkto dizaino ribas. Provokatyvus kritinio dizaino vaidmuo atskleidžia išankstinius, suformuotus vartotojo įpročius ir jų ribas paverčia nepastoviomis ir išblukusiomis. Savo komentare ji atkreipia dėmesį į socialinės kritikos elementą kritiniame dizaine, tačiau teigia, kad „ši kritika nėra šališka, jei ji yra nukreipta į tokias dideles socialines problemas kaip, pavyzdžiui, vartojimas ir gamyba (Robach 2005, 36).“ Ibid., 46.

37 „Antra, Moline'as identifikuoja, kaip kritinė meno praktika ir vizualioji kultūra dažnai gana siaurai suvokia funkcijos sampratą. Ši siaura samprata, apsiribojanti praktiniu funkcionalumu, pagrįstu optimizavimu ir efektyvumu, tampa viena svarbiausių kliūčių vertinant kritinio dizaino praktiką pramoninio dizaino kontekste. Todėl norint plėtoti kritinio dizaino praktiką, kaip dizaino profesijos sudedamąją dalį, reikia reformuoti supratimą, kad funkcija apsiriboja praktiškumu, optimizavimu ar efektyvumu.“ Ibid., 78.

38 Ibid., 14.

Grįždamas prie minties, kad daiktai savaime yra daugiafunkciai, manau, kad skirtingos daikto savybės ir vertės yra ir skirtingos daikto funkcijos. Larry L. Ligas daikto funkciją taip pat dekonstruoja į skirtingas savybes<sup>39</sup>:

- Struktūrinis artikuliuojimas, nurodantis objekto materialinę struktūrą;
- Fizinė funkcija, nurodanti utilitarinę objekto užduotį;
- Psichologinė funkcija, susijusi su vartotojo emociniu atsaku į objektą;
- Socialinė funkcija, nurodanti objekto vykdomos veiklos pobūdį atsižvelgiant į socialinę dimensiją;
- Kultūrinė-egzistencinė funkcija, pasižyminti gilesnėmis kultūrinėmis ir simbolinėmis savybėmis, kurios apima objektą naudojančio individo egzistencinę būtį.

Archeologai praeitį gali atkurti nagrinėdami rastus daiktus ir jų savybes. Šie daiktai jiems gali paaiškinti to meto žmonių įpročius ir vertybes, idėjas. Tai ir šiandien yra neatsiejama daiktų savybė ir funkcija. Archeologė Michael Schiffer<sup>40</sup> ją vadina ideofunkcija (*ideo-function*). Tai, kas Ligu yra struktūrinė ir fizinė funkcija, Schiffer įvardija technofunkcija (*techno-function*) – čia daikto fiziškumas yra suvokiamas per jam paskirtą funkciją. Paskutinoji jos įvardijama yra sociofunkcija (*socio-function*), kuri, panašiai kaip ir Ligo, apibrėžta „socialinė funkcija“ veikia kaip materialinė medija, komunikuojant platesniame socialiniame kontekste.

Skirtingos funkcijos traktuotės koreliuoja ir su Jeano Baudrillard'o suformuluota objekto verčių sistema<sup>41</sup>:

- Funkcinė vertė: daikto instrumentinė paskirtis (naudojimo vertė). Pavyzdys: rašiklis rašo; šaldytuvas šaldo.
- Mainų vertė: daikto ekonominė vertė. Pavyzdys: vienas rašiklis gali būti vertas trijų pieštukų, o vienas šaldytuvas gali būti vertas trijų mėnesių atlyginimo.
- Simbolinė vertė: daikto vertė, kurią subjektas priskiria kito subjekto atžvilgiu (t. y. tarp davėjo ir gavėjo). Pavyzdys: rašiklis gali simbolizuoti dovaną mokiniui mokyklos baigimo proga; piršlybų žiedas gali būti viešai paskelbtos santuokinės meilės simboliu.

<sup>39</sup> Ibid., 79.

<sup>40</sup> Ibid., 80.

<sup>41</sup> Jean Baudrillard, *For a Critique of the Political Economy of the Sign* (London: Verso Books, 1983).

- Ženklo vertė: daikto vertė daiktų sistemoje. Pavyzdys: tam tikras rašiklis, nors ir neturi jokios papildomos funkcinės naudos, gali reikšti prestižą kito rašiklio atžvilgiu; deimantinis žiedas neturi jokio praktinio panaudojimo, tačiau gali reprezentuoti tam tikras socialines vertybes, tokias kaip skonis ar socialinė klasė.

Kritinio dizaino praktika ne visada tiesiogiai, bet siekia kvestionuoti įvairias daikto vertes ir funkcijas. O kartais ieško naujų. Ir atranda, remdamasi eksperimentine praktika, priešinga industrinio dizaino metodams, kai jau nuo pradžių žinoma, koks bus rezultatas. Tačiau ir pati industrinio dizaino praktika, įprastai suvokianti daiktą tik per jo fizinę išraišką, neretai peržengia fizinės daikto funkcijos ribas.

Industriniam dizainui būdinga funkcijos samprata susiformavo modernizmo laikais. Bauhauzo mokykloje išsirutulioję principai – stengtis optimizuoti visus tiek daikto kūrimo, tiek gamybos procesus – išliko ir šių dienų masinės gamybos poreikius atitinkančiu požiūriu<sup>42</sup>. Taip žvelgiant, praktinis daikto funkcionalumas priklauso ne tik nuo fizinės daikto funkcijos efektyvumo, bet ir nuo gamybos proceso, logistikos kaštų optimizavimo ir panašiai. Kitaip tariant, daikto funkcionalumą sudaro ir fizinės funkcijos, skirtos vartotojui, ir daikto praktiškumas, jį gaminant, arba efektyvumas, taupant vietą jį transportuojant ar sandėliuojant.

O ar daiktas neturi teisės egzistuoti be jam nustatytos diagnozės – problemos? Ar daikto funkcija ir yra jo sprendžiama problema? Kada kėdė tampa „tik dar viena kėdė“? Ar kiekvieną kartą problema turi būti dar nespręsta, norint pateisinti daiktą ir jo dizainą? Ar kiekviena dizaino raidoje išspręsta problema nėra kova su tuo metu įsitvirtinusiomis suvokimo ar naudojimo normomis? Ar naujo (gero) dizaino tikslas nėra iš principo keisti esamas normas?

Kritinio dizaino praktikos tikslas yra kvestionuoti norminius principus, technologijas ir metodus, o industrinio – juos taikyti. Todėl ir kalbama apie „taikomuosius“ menus. Industrinis dizainas pasirenka adaptuoti tai, kas tuo metu technologijose yra aktualiausia ar naujausia, kartu

<sup>42</sup> Visi eksperimentavo su skirtingais problemų sprendimo metodais ir sisteminiu projektavimo metodu. Ulmo mokykla buvo įtakinga vokiečių dizaino mokykla, tęsusi modernistinius Bauhauzo idealus. Ulmo mokyklos taikyta praktika mokė, kad dizaino procesas turi būti optimizuojamas iki esminių aspektų, o įprasmintą funkcinę išraišką turėtų išvalyti visuomenę nuo buržuazinio turinio, o daikto utilitarumas formuoti vartojimo įpročius.“ Malpass, *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices*, 20.

atliepdamas laikmečio tendencijas, suformuotas kultūrinių įpročių, jam taip pat svarbi ekonominė vertė. Tai dizainas, patvirtinantis norminius principus (*affirmative design*)<sup>43</sup>, – iš galimų (turimų) resursų jis formuoja geriausią rezultatą. Kritiniame dizaine mąstoma kitaip:

„Todėl kritinio dizaino praktikos ryšys su tradiciniu industriniu dizainu yra agonistinis, tai yra santykis paremtas diskusija, pliuralizmu ir savo pozicijos ginimu. Kai kritinis ir industrinis dizainas yra laikomi vienas kitą papildančiais laukais, konstruktyviai veikiančiais agonistiniuose santykiuose, kritinė projektavimo praktika papildo ir praplečia produkto dizaino discipliną. Kritinis dizainas skatina peržiūrėti nusistovėjusias normas, projektavimo procesus ir principus, o ne tik pasyviai priimti norminę praktiką ir hegemoniją.“<sup>44</sup>

Analizuodamas dizaino lauko problematiką, kritinis dizainas gali pasirinkti atskirai nagrinėti tam tikrus dizaino ar daikto aspektus (gamybą, funkciją, estetiką ir t. t. ), tokiu būdu susiaurindamas savo veikimo lauką ir jį gilindamas. Galiausiai naujas kuriamas daiktas kritinio dizaino kontekste neretai yra veikiau priemonė ir įrankis nagrinėti daiktiškąsias temas nei rezultatas – prekė<sup>45</sup>. Masinei gamybai tinkantys principai turi būti universalūs, nes turi atitikti daugelio poreikius. Tuo tarpu kritinis dizainas, veikdamas siauresniame kontekste, gali ieškoti specifinių sprendimų, kurie taikliau atskleidžia temą, bet tampa sunkiau suprantami, nes nėra dažnai sutinkami, priešingai – yra unikalūs, tikslingai formuojantys alternatyvius scenarijus esamoms, išvirtinusioms situacijoms<sup>46</sup>. Taigi skirtingi kritinio ir industrinio dizaino metodai atspindi skirtingus šių sričių tikslus, nors ir yra

43 „Dizaino profesiją galima skirstyti į dvi labai plačias kategorijas: norminius principus patvirtinantis dizainas (*affirmative design*) ir kritinis dizainas. Pirmasis sustiprina tai, kas yra dabar; jis atitinka kultūrinius, socialinius, techninius ir ekonominius lūkesčius. Didžioji kuriamo dizaino dalis patenka į šią kategoriją. Antrasis atmatai, kad dabartis yra vienintelė galimybių skalė. Kritinis dizainas kvestionuoja vyraujančios situacijos principus pasitelkdamas dizainą ir įkūnija alternatyvias socialines, kultūrines, technines ar ekonomines vertybes.“ Ibid., 46.

44 Ibid., 130.

45 „Jie siūlo dizaino praktiką, kuria siekiama ne realizuoti komercinės naudos siekiančius daiktus, bet kvestionuoti visuomenės suvokimą vartotojiškos kultūros kontekste ir santykį su daiktais. Užuot sutelkę dėmesį tik į vartotojo poreikių tenkinimą, jie siūlo, kad daikto dizainas turi būti paremtas idėjiniu pagrindu, provokuojančiu mąstymą.“ Ibid., 31.

46 „Tačiau besitęsianti kritinio dizaino tradicija industrinio dizaino kontekste buvo atkurti alternatyvią nuomonę apie produkto dizainą, projektuojant daiktus, pasakojančius istorijas apie žmogaus vertybes ir elgesį, atgaivinti savybes, kurios buvo pamirštos kuriant komercinį gaminio dizainą.“ Ibid., 38.



glaudžiai susiję. Kritinės praktikos radikalumas gali trukdyti abiejų prakti-  
kų bendrumui, bet iš esmės jų abiejų tikslas yra papildyti, keisti, atskleisti  
dizainą ir jo potencialą<sup>47</sup>:

Pramoninis dizainas turi iš naujo perinterpretuoti mechaninio ir elektroninio pa-  
saulio išraišką ir vertybes. Taip yra ne tik todėl, kad naujos technologijos reika-  
lauja platesnio ir abstraktesnio požiūrio, bet ir dėl to, kad iškyla tokių iššūkių nus-  
stovėjusiai tvarkai kaip aplinkosauga ir geopolitiniai pokyčiai. Tam reikia iš naujo  
įvertinti dizainą, gamybą ir rinkodarą visoje pramonės grandinėje. Todėl turime  
suteikti daugiau intelektualinės gilumos projektavimo patirčiai. Norėdama įveikti  
ateities iššūkius, ši profesija turi atgauti savo tradicinę kultūrinę ir strateginę ver-  
tę. Reikalauti kultūros vertybių pavertimo šiuolaikinėmis idėjomis ir produktais.  
Nepakaks tik teikti kompetentingas technines arba problemų sprendimo paslau-  
gas (Wiel 1994, 123).<sup>48</sup>

Industrinis dizainas savo taikomais metodais negali išspręsti ky-  
lančių problemų, nes savo praktika tik papildo jų susidarymo priežastis. O  
kritinio dizaino praktika, veikdama prieš nusistovėjusias dizaino konvenci-  
jas, skatina į problemas pažvelgti kitaip:

Kritinio dizaino praktika siekia, kad vartotojai atsiribotų nuo įprastų vartojimo  
būdų. Kritinio dizaino tikslas – padaryti daiktus neatpažįstamus ir keistus – leidžia  
mums pradėti galvoti apie tai, kaip galėtume įvairiai naudoti ir projektuoti objek-  
tus. Vartotojiškos visuomenės įpročių analizavimas tampa reikšmine praktikos sa-  
vybe. Be to, atsiribojimas nuo konvencinės praktikos suteikia galimybę stebėti ir  
įvertinti naujas vartotojų patirtis bei įspūdžius ir paversti tai naujomis žiniomis.  
Dviprasmiškumas, kaip savybė ir atsiribojimas, kaip metodas, performuluoja prak-  
tiškumo ir efektyvumo sąvokas, bet ir sąlygotą rutiną verčia prasmingu žmogaus  
ir daikto santykiu.<sup>49</sup>

47 „Taigi, kaip komercinio dizaino kontekste yra pabrėžtinai vertinamas daikto funkcinio ir  
gamybinio konteksto suvokimas, deramas pasirinktos spręsti probleminės situacijos identifikavimas ir  
analizavimas, o išvados paverčiamos gamybos ir vartotojo lūkesčius puoselėjančiu dizaino kūrinium, taip  
ir kritinio dizaino praktikos fundamentą sudaro iš esmės tų pačių principų puoselėjimas.“ Ibid., 129.

48 Ibid., 28.

49 Ibid., 63.

### Daikto savirealizacija

Man, kaip daiktų dizaineriui, svarbu, kur šioje kūrybos, gamybos, vartojimo grandinėje atsiduria pats daiktas. Kaip jis savo savybėmis gali keisti suvokimą apie save. Į objektą orientuota ontologija įvardija keletą daikto pozicijų<sup>50</sup>. Pirmoji yra fizinė – tai, iš ko daiktas yra padarytas, antroji – simbolinė, kaip individas jį suvokia, ir trečioji – daiktas pats savaime. Ši trečioji pozicija mane domina labiausiai, nes yra mažiausiai arba apskritai nenagrinėta dizaino kontekste ir dėl to, kad kitose dviejose dizaino problematika yra labai aiški. Tai pirmiausia fizinis daikto suvokimas arba daikto redukavimas iki to, iš ko jis yra pagamintas. Čia daiktas yra suvokiamas jo gamybos ir fizinės funkcijos kontekste. Simbolinis daikto suvokimas – daikto redukavimas iki to, kaip jis yra suvokiamas emociškai, arba iki daikto kuriamo efekto. Pirmuoju atveju visada bus rūpinamasi atlikti darbą kaip įmanoma mažesniais kaštais, dažnai aukojant daikto kokybę, o antruoju – bus mėginama formuoti dar neįgytą santykį su daiktu, bet ne atsižvelgiant į tai, koks daiktas yra, bet koks aš galiu būti, jį išsigijęs. Vienas byloja apie perteklinę gamybą, kitas – apie vartotojiškumą.

O kokia yra trečioji pozicija? Ji remiasi daikto autonomija – kai daiktas yra tiesiog tai, kas jis yra. Tai daikto emancipacija nuo išitvirtinusių ar formuojamų išankstinių suvokimo normų. Arba daikto savirealizacija, kurią aš suvokiu kaip jo kūrimo procesą, atsižvelgiant į tai, kuo pats daiktas nori ar turi būti. Tai pozicija, atskleidžianti daikto potencialą per jo daiktiškąsias savybes ir funkciją, galvojant apie santykį su žmogumi, remiantis ergonomika, daikto veikimo aplinkos analize. Puoselėjant daikto „ego“, galima atskleisti jo potencialą – kaip jis gali geriausiai tenkinti žmogaus poreikius projektuojamoje naujoje situacijoje. Tai pastebimas ir į save dėmesį atkreipiantis daiktas, savo daiktiškosiomis savybėmis nepaliekantis žiūrovo abejingo, kad būtų visavertiškai suvokiamas ir puoselėjamas.

50 „Mokslininkai redukuoja daikto suvokimą iki subatominių dalelių; humanitariniai mokslai redukuoja iki daikto efekto jo savininkui ir aplinkai. Tiesiai šviesiai tariant, abu Eddingtono daikto paaiškinimai yra visiškai apgaulė, kurie painioja daiktą su jo vidinėmis ir išorinėmis savybėmis. Tikrasis stalas iš tikrųjų yra trečiasis stalas, esantis tarp minėtų dviejų. Ir jei abu (mokslinis ir humanitarinis) Eddingtono paaiškinimai suteikė moralinį pagrindą dviem Snow diskursams daikto nagrinėjimo kontekste, mūsų trečiajam būdai tikriausiai reikia trečiojo diskurso, visiškai kitokio nei šie du. Tai nereiškia, kad trečiasis diskursas yra visiškai naujas: galbūt tai yra meno kultūra, kuri, atrodo, sugeba kalbėti apie daiktą neredukuodama jo iki kvarkų ir elektronų arba stalo poveikio.“ Graham Harman, *The Third Table: 100 Notes, 100 Thoughts: Documenta Series 085* (London: Hatje Cantz, 2012), 6.



6.  
Vytautas Gečas, *Daiktų pasaulis*, 2018, skaitmeninė  
nuotrauka, 20 × 35

Vytautas Gečas, *The World of Objects*, 2018, digital  
photo, 20 × 35



7.  
Vytautas Gečas, *Daiktų pasaulis*, 2019, skaitmeninė  
nuotrauka, 20 × 35

Vytautas Gečas, *The World of Objects*, 2019, digital  
photo, 20 × 35

Šis požiūris susiformuoja, kai sukaupiama pakankamai žinių, kaip daiktas yra ir gali būti gaminamas, kokios yra skirtingos medžiagų savybės ir kaip visa tai koreliuoja su daikto funkcija. Nors daiktai ir tarnauja mums, atlikdami jiems aiškiai paskirtą funkciją, aš mėgstu įsivaizduoti, kad mes esame daiktų pasaulyje, o ne jie mūsų [6, 7 il.]. Kaip nuolat aplinką stebintis ir analizuojantis žmogus kreipiu dėmesį į visus mane supančius daiktus – naują, seną, pigų, brangų, sulūžusį, veikiantį, gražų, nereikalingą, nepastebimą ir t. t. Esu pasirengęs iš jų mokytis ir atpažinti juose savo įgytas žinias, bandydamas atskleisti jų atsiradimo istorijas ir priežastis. Klausiu, kaip standartizuota gamyba galėjo turėti įtakos daikto proporcijoms, medžiagų pasirinkimui, taip pat galimai daikto kainai, kokybei ar ilgaamžiškumui? Kaip išmatuojama daikto autoriaus subjektyvumo vertė? Būties man yra inspiracijos šaltinis ir žmogaus sąveikos su daiktu stebėjimo laukas. Pavadinčiau tai profesine liga, virstančia žiniomis, tęstiniu tyrimu ir požiūriu, formuojančiu daiktų suvokimą, kurį imuosi perteikti kurdamas daiktus. Siekiu kiekviename daikte atskleisti tą dalį industrinio dizaino matymo, kuris vis dar yra išlikęs sudėtingas, net ir kalbant apie patį pigiausią ar paprasčiausią daiktą. Mąstant apie daiktą ir jo galimą atsiradimo istoriją, formuojasi objektyvus požiūris į jį, neredukuojant daikto į tai, iš ko jis padarytas, arba iš anksto apibrėžiant santykį su juo. Vartojimo kontekste tai tampa nauju žiūrovo ir objekto santykiu, skatinančiu platesnį daikto suvokimą ir didesnę jo vertinimą, vedantį link daikto ilgaamžiškumo (mano hipotezė). Išaugęs sąmoningumas (*increased awareness*)<sup>51</sup> galų gale veda link vartotojiškumo mažėjimo.

### Išvados

Ar geras dizainas tiesiog tenkina fizinius žmogaus poreikius už kuo mažesnę kainą, ar jis remiasi dizainerio siekiu vis permąstyti mus supančius daiktus? Manau, kad iš principo ir industrinio, ir kritinio dizaino praktikos kritiškai, nors ir skirtingai, reaguoja į aplinką ir jos veiksnius, o dizainerio vaidmuo neapsiriboja tik daiktų kūrimu, bet grindžiamas ir aplinkos, kurioje daikto poreikis susiformuoja, stebėjimu. Norint įprasminti daiktų atsiradimą ir konkuruoti išpuoselėtame komerciniame kontekste, daiktas savyje

51 „Tai apima bandymus reflektuoti ir ironizuoti, naudoti neįprastas medžiagas ir alternatyvius daiktų vartojimo scenarijus, siekiant geriau suvokti kasdienes daiktus, jų vartojimo poveikį ir įtaką pasauliui. Taip pasitelkiant daiktų dizainą kaip diskusijos priemonę.“ Malpass, *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices*, 28.

turi turėti virsmo (kaitos) elementą, kuris tampa tiek pridėtine verte ekonominiame kontekste, tiek aplinkybe, formuojančia platesnį daikto potencialą.

Analizuojant abi dizaino sritis, matyti, kad šios praktikos remiasi panašiais principais. Tačiau skirtingi tikslai koreguoja pasirenkamas priemones. Tikslas taikyti ir tikslas kvestionuoti dizaino metodus diktuoja ir skirtingą požiūrį, ir skirtingus metodus. Dualistinė daikto funkcijos ontologija veikia ir dizaino praktiką – dizaino vaidmuo gali būti pasyvus arba aktyvus, įtakos mastelis globalus arba intymus, kūrybinis procesas objektyvus arba subjektyvus, kuriama siekiant spręsti arba klausti, galutinis variantas ir sprendimas gali būti universalus arba individualus. Dvi dizaino sritys skirtingai įvertina, kas yra svarbiau, tačiau abi įsikūnija vienoje dizaino profesijoje.

Dizainas įsiskverbia į visus gyvenimo aspektus. Taigi profesijos savirefleksija tampa ypač aktuali vis didėjančios įtakos fone. Formuojasi ir keičiasi ne tik vartojimo įpročiai, technologinės galimybės, bet ir abipusė vartotojo ir dizainerio atsakomybė. Sąmoningumas, suvokimas, kad daiktas yra kažkas daugiau nei jo fizinė išraiška, tampa reikšmingu leitmotyvu tiek kūrybiniame, tiek vartojimo procese.

Žinoma, galima paklausti, ar mano siekis kurti conceptualius daiktus nėra tiesiog dizaino kūrėjo, autoriaus saviraiška? Suprantu, kad daiktų kūrybos procese noriu daugiau laisvės, teisės į subjektyvų požiūrį, ką ir vadinu pridėtine daikto verte. Siekdamas jos, industrinis dizainas taiko standartizuotus sprendimus, lemiančius komercinio produkto sėkmę. Tačiau man individualizuota patirtis atrodo vertingesnė nei universali ir standartizuota.

Industrinio dizaino maniera yra bandyti išspręsti iškeltą problemą vienu sprendimu. Tokia praktika dažnai maskuoja pačios problematikos kompleksiskumą ir galimą daikto potencialą. Pateikiant objektą kaip mūsų asmeninio komforto kūrėją, bet ne didesnės globalios sistemos dalį. Manau, norint keisti daikto suvokimą, jo daromą įtaką, reikia būti iškalbingesniems apie daiktą ir jo kontekstą. Daikto fizinėje išraiškoje turi atsispindėti priežastys, kodėl daiktas yra toks, koks jis yra. Galima atskleisti jo gamybinį procesą arba autoriaus idėją pasitelkus daiktiškąsias savybes. Kelti sau tikslą, kad daiktas, užduodamas apie save klausimus, skatintų žmogaus suvokimą. Šiuolaikinio dizaino objektas turi būti pastebimas. Dizainas turi

būti iškalbingesnis, o ne slėpti jį lydinčius procesus. O šiuolaikinis dizaineris turi ne tik kurti daiktus, bet ir apie juos komunikuoti. Tiek tiesiogine prasme, tiek perkeltine įterpdamas daikto istoriją į jį patį.

Šis tyrimas yra įrankis, padedantis atskleisti ne tik temą, bet ir mano, kaip dizainerio, pozicijos trapumą. Dviejų dizaino laukų (industrinio ir kritinio) trintis tampa atspirties tašku, nagrinėjant dizaino ir žmogaus santykius, klausiant, kokį vaidmenį atlieka ir kokią vertę jų kontekste turi daiktas, ar galimas daikto autonomiškumas, ar įmanoma kūryba, atsiribojanti nuo komercinio konteksto suformuluotų vartojimo įpročių, gamybos normų, kaip būdas keisti, naujai formuoti, praplėsti daiktų suvokimą ir jų vertę.

Gauta — 2021 03 16

## Literatūra

- Baudrillard, Jean. *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. London: Verso Books, 1983.
- Clark, Gregory. *A Farewell to Alms: A Brief Economic History of the World*. New Jersey: Princeton University Press, 2009.
- Erlhoff, Michael and Uta Brandes. *Non Intentional Design*. Cologne: Daab, 2006.
- Flusser, Vilem. *The Shape of Things, A philosophy of Design*. London: Reaktion Books, 1999.
- Harman, Graham. *The Third Table: 100 Notes, 100 Thoughts: Documenta Series 085*. London: Hatje Cantz, 2012.
- Jongorius, Hella and Louise Schouwenberg. *Beyond the New Manifesto*. dezeen.com, 2015.
- Malpass, Matt. *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices*. New York: Bloomsbury Publishing, 2017.
- Michelkevičius, Vytautas. *Meninio tyrimo suvesti. Žinojimo kontūras*. Vilnius: Vilniaus dailės akademijos leidykla, 2016.
- Tharp, Bruce M. and Stephanie M. Tharp. *Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things*. Cambridge, Massachusetts: MIT press, 2019.



## Summary

## Between Critical and Industrial Design. A Designer's View

Vytautas Gečas

*Keywords:* critical design, industrial design, contemporary design, function, consumerism.

The text discusses industrial and critical design, the points of their intersection and separation. These two fields of design basically cover the same context of building things, but they play different roles. Supplementing one another, in contemporary design they become two sides representing different value orientations. Due to different design methods applied, they often become closed in their specific practices. The creative methods of critical design often correlate with the contemporary art field. Without taking it into account, it is difficult to interpret new methods in the framework of traditional design. In the meantime, industrial design practice most often meets the needs of the commercial market or production capacities, but not necessarily those of design itself or the consumer. This article analyses how these practices were formed historically, how they are different, and how they are interrelated.

Does good design merely satisfy the physical needs of an individual for a lesser price, is it based on a designer's aim to rethink the surrounding objects over and over again? In my opinion, generally speaking, both industrial and critical design practices critically, though differently, respond to the environment and its factors, and the designer's role is not limited to the design of objects, but is also based on the observation of the environment which produces the need for a new object. In order to justify the appearance of new objects and to compete in the highly-developed commercial context, an object must contain an element of transformation/change, which becomes both an added value in the economic context, and a circumstance creating a wider potential of that object.

Vytautas Gečas —

*Tarp industrinio ir kritinio dizaino. Dizainerio požiūris*