

VILÉM FLUSSER

O TERMINIE „DESIGN”

Wiele angielskich słów stało się terminami używanymi na całym świecie. Przyjmuje się, że jest to symptom anglosaskiej przewagi w obrębie współczesnej sceny kulturowej. Jednak przypadek terminu „design” jest inny. W swoim międzynarodowym użyciu termin ten oznacza coś na kształt wzoru lub szkicu, a czasownik „to design” oznacza mniej więcej tyle, co sporządzić plan dla produkcji jakiegoś przedmiotu. Z tym znaczeniem termin ów stał się ważny, a szkoły designu (przemysłowego i innego) zmierzają do tego, by stać się ośrodkami aktywności kulturowych na całym świecie. Sytuacja ta zasługuje na dokładniejszą analizę, ponieważ istnieją inne terminy (jak niemieckie „Gestalt” i francuskie „façon”), które mają podobne znaczenia. Dlaczego termin „design” został wybrany na



oznaczenie działalności, która bez wątpienia staje się coraz bardziej charakterystyczna dla naszej cywilizacji w chwili, gdy zbliżamy się do trzeciego tysiąclecia i „posthistorycznej” egzystencji?

Słowo „design” oznacza w angielskim (między innymi): złowieszczy plan¹, sekretny projekt, agresywny zamiar, spiszek, nikczemny cel. Są też inne terminy, które mają podobne zdradzieckie, przebiegłe, oszukańcze konotacje. Przykładem jest „maszyna” i „mechanizm”. Greckie „mechos” oznacza urządzenie² służące oszustwu, machinację. Typową maszyną jest koń trojański, a jego budowniczy, Odyseusz, to „polymechanikos”, czyli oszust. W gruncie rzeczy: „mechanika” powinna być tłumaczona jako „nauka oszustwa”. Podobnym terminem jest „techniczny”. Greckie słowo „techné” oznacza umiejętność cieśli („tekton”), a idea, która się za tym słowem kryje, jest następująca: aby wcisnąć bezkształtną materię, na ogół drewno („hyle”), w formę („morphé”), potrzebna jest określona umiejętność. Filozofowie, zwłaszcza Platon, dyskutowali nad tą ideą. Pokazali, że formy zniekształcają się, gdy zostają zastosowane do materii, a zatem, że umiejętność takiego zastosowania („techné”) to po prostu pokretna zdrada. Technicy zaś to ludzie, którzy kuszą innych ludzi, by ci podziwiali niewartą uwagi materię, na przykład kamienie, formując z niej posągi. W gruncie rzeczy: „MIT” oznacza „Instytut nauczania zręcznych oszustów w Massachusetts”. Łacińskie tłumaczenie słowa „techné” to „ars”, oznaczające umiejętność łączenia rzeczy. Zdrobnienie słowa „ars” to „articulum” (mała sztuka), oznaczające kłykieć. Stąd, „artykułować” oznacza umiejętnie skrócić czyjś mały palec, a „artykuł” (jak ten, który czytasz) oznacza zręczny mały przekręt, którego celem jest zwieść czytelnika. Można wyczuć to znaczenie w takich słowach jak „przebiegły”³, „sztuczka” i „sztuczny”. Tak więc, artysta to ten, kto jest lepszy lub gorszy w oszukiwaniu.

Rozważmy teraz terminy „design”, „maszyna”, „techniczny” i „sztuka” wszystkie razem. Oznaczają one, każdy z nich, metody oszukiwania, rozmaite formy przebiegłości. Jednak każdy z tych terminów ma inne znaczenie na powierzchni dyskursu kulturowego. Te powierzchowne znaczenia są tak od siebie różne, że ich głębsza wersja, która łączy te słowa, od końca renesansu była osłabiana i zmierzała ku zapomnieniu. W gruncie rzeczy nowożytna, burżuazyjna cywilizacja podzieliła kulturę na dwie ostro przeciwstawione odnogi: „twardą” kulturę maszyn i techników oraz „miękką” kulturę artystów. Ten pamiętny rozwód między mechanikiem i artystą stał się niemożliwy do utrzymania pod koniec XIX wieku, gdy stawało się coraz bardziej oczywiste, że jeden nie może żyć bez drugiego. W tym momencie wkroczył termin „design”, by przerzucić most nad przepaścią dzielącą dwie kultury.

1 Flusser używa tu dwuznacznego słowa „scheme”, które oznacza plan, projekt, pomysł, ale także intrygę, spiszek. [Wszystkie przypisy są przypisami tłumacza].

2 Kolejna gra słów autora: słowo „contrivance”, którego Flusser używa, oznacza zarówno urządzenie, jak i podstęp, wybieg.

3 Flusser posługuje się tu słowem „artful”, oznaczającym pomysłowość, przebiegłość, chyrość, spryt; w języku polskim słowo to nie ujawnia jednak swojego związku pomiędzy oszustwem a sztuką, co widać np. w słowie „sztuczka”.

Ten, kto w dalszym ciągu myśli o terminach „maszyna” i „sztuka” w ich powierzchniowych znaczeniach, powie prawdopodobnie, że „design” oznacza ten obszar, w którym umiejętności oraz aktywności mechaniczne i artystyczne zachodzą na siebie, a więc, że rosnące znaczenie designu pokazuje, w jaki sposób dwie nowożytnie kultury łączą się. Jednak ten, kto myśli, że znaczenia słów „maszyna” i „sztuka” są całkowicie identyczne, będzie miał odmienny obraz naszej sytuacji. Osoba taka zacznie dostrzegać, że rosnące znaczenie designu (a także szkół designu) jest dowodem na naszą rosnącą świadomość tego, co robimy, gdy poświęcamy się kulturze. Będzie ona argumentowała, że wszystkie cztery terminy: „design”, „maszyna”, „techniczny” i „sztuka” oznaczają oszustwo, że są to centralne terminy kulturowe oraz że termin „design” pokazuje, że zaczynamy to rozumieć. Że zaczynamy świadomie oszukiwać, gdy poświęcamy się kulturowym aktywnościom i przedsięwzięciom.

Zilustrujmy to: dźwignia to prosta maszyna (mimo że nie wygląda na taką). Jest zaprojektowana, by symulować ludzkie ramię. Jest sztucznym ramieniem. Jej technika jest bardzo stara, prawdopodobnie starsza niż nasz gatunek. Stąd „maszyna”, „design”, „sztuka” i „technika” nie mogą być pomyślane osobno, gdy mowa o dźwigni. Cel kryjący się za dźwignią, jej zamiar, to oszukać grawitację. Kospirować przeciwko grawitacji tak, aby ciężkie ciała mogły zostać podniesione pomimo ich ciężkości, wbrew ich naturze. Dźwignia jest maszyną zaprojektowaną, by technicznie oszukać naturę oraz by zastąpić ją sztucznym przedmiotem. Ten przedmiot sztuki (sztuczne ramię) jest potężniejszy niż natura i jej „prawa”. Archimedes dostrzegł, że jeśli znajdziemy punkt podparcia dla naszej dźwigni, będziemy w stanie podnieść z zawiasów cały świat. Dźwignia to maszyna zaprojektowana, by unieść nas ponad naturę, jest środkiem do technicznego transcendowania natury, a jeżeli będziemy używali jej umiejętnie [*artfully*], możemy stać się bogami i możemy spaść ponownie w naturę⁴ niczym „deus ex machina” i w ten sposób rządzić jej prawami.

Zjawisko to może zostać rozciągnięte z przykładu dźwigni na całą sferę kultury. Kultura jako całość to projekt, którego celem jest oszukać naturę, przechrzyć ją, a wszystko to, co w kulturze, zaprojektowane jest po to, by sztucznie wybawić nas z naszej zwierzęcej kondycji i zrobić z nas wolnych artystów. Powód, dla którego termin „design” zyskuje na znaczeniu, można sformułować w ten sposób: termin ten oznacza obecnie sam środek kultury. Jednak rozważmy teraz, co implikuje tak późna gloryfikacja spiskowania, knucia intryg, zdradzieckiej przebiegłości. Weźmy plastikowy długopis jako przykład.

Plastikowe długopisy stają się coraz tańsze i zacierają do stanu, w którym będą rozdawane za darmo, do stanu, w którym będą bezwartościowe. (Zauważmy, że bezwartościowe nie oznacza bezużyteczne.) Materiał, z którego zrobione

4 Flusser używa w tym miejscu idiomu „fall back on”, który oznacza oprzeć się na lub uciec się do, zwłaszcza w kontekście powrotu do czegoś po uprzedniej porażce lub niepowodzeniu. Po idiomie tym autor używa z kolei słowa „above”, co sugeruje kierunek, z którego ów powrót następuje, czyli w tym przypadku z „miejsca” transcendowania natury, o którym wcześniej pisze filozof.



są plastikowe długopisy, jest jeszcze bardziej bezkształtny niż drewno („hyle”) i nie potrzebujemy filozofów platoników, by pokazać, że jest on bezwartościowy (nic wartego podziwu). Współcześni analitycy, zwłaszcza marksiści, pokazali, że wartość przedmiotu nie tkwi w materiale, lecz w pracy, dzięki której powstał. W przypadku plastikowych długopisów praca ta została wykonana przez technicznie wysoko rozwinięte maszyny, a w ten sposób jej koszt obniżono do poziomu, w którym jest nic nie warta. Całkowita wartość plastikowego długopisu pochodzi z jego projektu (który sprawia, że długopis pisze) i z projektu maszyny, która go wyprodukowała.

Jeśli teraz rozważymy projekt plastikowego długopisu oraz maszyny, która go produkuje, zobaczymy, że powstały one wskutek połączenia kilku złożonych idei. Idee te pochodzą z nauki teoretycznej, stosowanej, z estetyki, z ekonomii, z psychologii społecznej, a nawet z takich dyscyplin jak matematyka. To połączenie złożonych idei jest wysoce kreatywne: projekt plastikowego długopisu pokazuje koncentrację inteligencji, wyobraźni i intuicji. Mimo to: długopisy zaczynają być rozdawane za darmo, co oznacza, że są wyrzucane po użyciu, że są niegodnymi uwagi gadżetami.

Także i ten przykład (podobnie jak przykład dźwigni) może zostać rozciągnięty na całą kulturę. Stajemy się coraz bardziej świadomi faktu, że cała kultura jest projektem skierowanym przeciwko naszej naturalnej kondycji, że przeznaczeniem każdego przedmiotu kultury jest oszukać naturę, tę wokół nas i w nas, oraz że termin „design” oznacza samą istotę kultury. Ta świadomość oznacza, że projektujemy coraz lepiej. Mechanika, technika oraz sztuka zaczęły topnieć i stanowić jedno wspólne zaangażowanie. W ten sposób wszystko wokół nas staje się coraz bardziej funkcjonalne, coraz piękniejsze i coraz potężniejsze. I z tego samego powodu coraz tańsze. Cała kultura staje się zbiorem niewartych uwagi gadżetów. Wy tłumaczeniem tego jest fakt, iż wiemy teraz, że nie ma w niej nic prawdziwego: wszystko to przebiegła próba oszustwa, zastąpienia prawdziwego sztucznym. Nasze szpitale mogą być zaprojektowane jak luksusowe hotele, a nasze łoża śmierci jak dzieła sztuki, a mimo to musimy umierać, tak jak zwierzęta. Im bardziej stajemy się świadomi, co oznacza design, tym bardziej tracimy wiarę w mechanikę, w technologię, w sztukę, i tym mniej ufamy kulturze.

Pytanie postawione na początku brzmiało: dlaczego angielskie słowo „design” zostało wybrane, by na gruncie międzynarodowym oznaczać działalność, która staje się coraz ważniejsza. Dlaczego nie używać terminów takich jak „Gestalt” czy „façon”, które oznaczają niemalże to samo. Wygląda teraz na to, że możliwa odpowiedź brzmi: dokładnie dlatego, że termin „design” implikuje złowieszczy plan, nikczemny cel. Z chwilą, gdy działalność nazywana designem staje się coraz bardziej charakterystyczna dla naszej sytuacji, staje się też coraz bardziej oczywiste, że cała cywilizacja jest przebiegłym projektem, którego celem jest nas oszukać. Zbliżając się do trzeciego tysiąclecia, zaczynamy uczyć się, jak przechytrzyć kulturę, jak spiskować przeciwko intrygom, które zostały zaprojektowane, by nas oszukać. Zaczynamy widzieć wszystkie me-



chanizmy, które zostały zaprojektowane, abyśmy uwierzyli w przebiegłe oszustwa. Ta nowa nieufność w to, co sztuczne, nieumiejętność akceptacji tego po jedynie powierzchownym oglądzie, utrata wiary w sens wartości, może być tym, co oznacza termin „posthistoria”, czyli okres, w którym design ponownie nabiera utraconych w biegu dziejów konotacji, oraz w którym musimy stawić czoła naturze w nas i bez nas. Posthistoria może być strasznym okresem, w którym projekty przestają działać, ponieważ dowiedzieliśmy się o nich zbyt wiele.

(1985-1991)

przełożył Przemysław Wiatr