



Designkultúrára fel!

Bevezetés a designkultúra területére

Póczos Valéria, Budapesti Fazekas Mihály Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium,
Moholy-Nagy Művészeti Egyetem

Absztrakt

A Designkultúrára fel! című cikkemben a designkultúra-tudomány értelmezését és ismertetését végzem, melyben vizsgálom a vizuális-kultúra-tudomány és designkultúra-tudomány elméleti és gyakorlati aspektusait, valamint keresem a közös metszeteket, mely által megvalósítható a közoktatási gyakorlatba integrált designoktatás-módszertan létrehozása.

Bevezető

Az alábbi cikk azért született, hogy kísérletet tegyen a designkultúra területének fogalmi értelmezésére. Mindehhez a design fogalmát is érdemes pontosítani, hiszen a design – akár fonetikusán írva, dízajn – hétköznapi szóhasználatunk részévé vált, amely nem pusztán a tudományos világhoz köthető. A mindennapokban számtalan felületen és kommunikációban

„használjuk” a design szót, időnként fogalmi jelentést pontosító jelzőként is, amely gyakorta a célszerű, modern, puritán, elegáns, vagy épp a luxus szinonimáiként értendő. A fogalmi zavart pontosan a szórványosabb, köznyelvi használat okozza, ellentétben a vizuális fogalmi használatával, amely kultúraként és tudományos diszciplínaként szilárdan megalapozottnak tekintendő. A designkultúra hazai ismertsége és tudományos elfogadottsága is szűkebb, holott egyetemi képzés és doktori kutatások részét képezi. Talán a *design* és a *vizuális* fogalmi jelentésének különbözősége erőteljesebben tapintható, mégis megfogalmazódhat egy másik lényeges kérdés is: vajon a vizuális kultúra és a designkultúra¹ fogalmi jelentése mennyiben rokonítható, és mennyiben nem?

Nos, designkultúrára fel!

A vizuális kultúrától a designkultúráig

Bevezetőmet egy személyes történet megosztásával kezdem: 2004-ben kezdtem tanulmányaimat a Magyar Iparművészeti Egyetemen, diplomámat már a Moholy-Nagy Művészeti egyetemen vettem át, mivel az intézmény 2006-ban nevet váltott. A névváltással kapcsolatban Rosta Gábor, az egyetem akkori kommunikációs igazgatója azt nyilatkozta, hogy háttérben az a felismerés fakadt, hogy „az iparművészet szó már nem fedi az egyetemen folyó oktatás tartalmát, mert nemcsak kézművességről van szó, hanem modern európai *vizuális kultúráról* is, a tárgyalástól az építészetig, a vizuális kommunikációtól a látványtervezésig”.² A névváltás idején az egyetem még nem használta a designkultúra kifejezést; azóta elindult a Design-kultúra BA képzés és az egyetem

1 A vizuális kultúra és a designkultúra összefüggésében általam leginkább preferált fogalmi meghatározásokat alább tüntetem fel. Miklós Pál definíciója szerint *vizuális kultúrán* értjük „a szem számára (is) felfogható teljes tárgy- és jelenségvilágot (korpuszt)”, másrészt „a teljes vizuális tárgy- és jelenségvilág ember általi használatát – alakítását, teremtését és felhasználását (performancia)”, végül „a teljes vizuális tárgy- és jelenségvilág használatára való képességet – alkotóképeséget – és vele élni tudást (kompetencia)” (Miklós, 1976). A *design* körülírására tett kísérletek közül kiemelkedik Bruce Archer meghatározása: „A tervezés az emberi tapasztalásnak, szakértelemnek és tudásnak az a területe, amely tükrözi az ember alkalmazkodását környezetéhez, a környezet értékelését anyagi és szellemi szükségleteink fényében. Az ember alkotta jelenségeken belül ez különösen az alakokkal, a kompozícióval, a jelentéssel, az értékkel és a céllal függ össze.” (Baynes, 1985; idézi Gaul, 2001:36)

A szöveg folytatásában a *design oktatás* lényegét foglalja össze: „Az oktatás tervezésre vonatkozó része felöleli mindazon tevékenységeket és diszciplínákat, amelyek emberközpontúak, antropológiaiak, aspirációs és operacionális jellegűek, azaz emberhez kapcsolódóak, érték-kereső és értékítélet alkotó, illetőleg tervező és teremtő aspektusúak.” (Baynes, 1985; idézi Gaul, 2001:36)

A *designkultúra* fogalma Maurizio Vitta, olasz design teoretikus egy 1985-ös írása szerint „a diszciplínák, jelenségek, ismeretek, analitikus eszközök és filozófiák azon teljességét sugallja, amelyet hasznos tárgyak tervezésekor kell figyelembe vennünk, amennyiben ezeket a tárgyakat egyre összetettebb és egyre nehezebben megragadható gazdasági és társadalmi modellek kontextusában készítjük el, terjesztjük és használjuk...” „[A] tervezőknek ma olyan problémákkal kell szembesülniük a gyakorlatban, amelyek meglehetősen kiterjedt és a design hagyományos fókuszától távol álló kulturális kérdéseket involválnak[...]” (Vitta, 1985; idézi Szentpéteri, 2014:10) Guy Julier, korunk jeles designkultúra-tudományok kutatója szerint a designkultúra „mindennapi életünk s az azt elemi értelemben formáló „tervezett környezet” [...] anyagi és immateriális összefüggéseinek teljességét foglalja magában, s így korántsem korlátozódik annak materiális dimenziójára. (Guy Julier: The Culture of Design. Sage, London, 2008. 7.; idézi: Szentpéteri, 2014:10)

2 <https://kultura.hu/kepzo-megvaltoztatta-nevet/> (2021.03.30.)



Németh Ilona: Kapszulák, 2003 (fotó: Rosta József) Képek forrása: http://www.balkon.hu/archiv/balkon03_08/03turai.html (2021.03.18.); http://balkon.art/1998-2007/balkon04_08/02szipocs.html (2021.03.18.)

Doktori iskolájában a designkultúra-tudományi tagozat is. Mindezt adhat arra, hogy elgondolkodjunk vajon szükséges-e eltérő módon kezelni a designt és a vizuálst; tehát, a vizuális kultúra kifejezést szükséges-e felváltanunk, vagy mellé rendelnünk olyan területek tárgyalása esetén, melyek a designnal állnak szoros összefüggésben?

Nézzük meg elsőként a két kultúra kapcsolatát, metszeteit, határait és különbözőségét néhány általam felvetett példa segítségével!

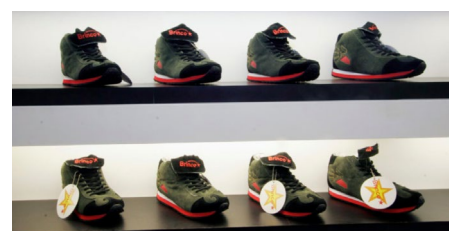
Kultúrák metszetei

2003-ban **Németh Ilona** képzőművész az akkor még Moszkva – jelenleg Széll Kálmán – téren kiállította public art alkotását, a Kapszulát, amely a japán kapszula hotelek elvét felhasználva, belülről zárható, biztonságos privát szférát teremtett az azt használó, főként hajléktalan embereknek. A Kapszula ipari módszerekkel készült, sorozatgyártásra is alkalmas eszköz, beépített szellőztető berendezéssel és mosható műanyagbéléssel, amelyben éppen elfér egy fekvő ember. A két egymás feletti fülkéből álló pihenőhelyek nem sokáig működhettek a kezdeti helyszínen; a műtárgy bekerült a Ludwig Múzeum gyűjteményébe, így annak falai közé és kiállítási tárgyként tekinthették meg a múzeumlátogatók.

2005. augusztus és november között, Judi Werthein képzőművész szétoztotta a Mexikó és az

Egyesült Államok között illegális határátlépésre készülők számára készített, **Brinco** néven nyilvántartásba vett cipőit. Werthein olyan tárgyat tervezett, amely az észak-amerikai szabadkereskedelmi megállapodás középpontjában álló ellentmondások, valamint a nemzetközi munkaügyi és vállalati globalizáció politikájának összetett és kifinomult kritikáját testesítette meg. A Brinco cipők megkönnyítették a kitoloncolt és családjukat hátra hagyini

kénytelen illegális határátlépők dolgát a korántsem veszélytelen úton olyan módon, hogy a cipők egyedi tervezése lehetővé tette, hogy például térképet, gyógyszert, iránytűt is tartalmazzon. Ekkor még nem létezett sem okostelefon, sem GPS, hogy az útvonaltervezés és kapcsolattartás könnyebben történhessen. A határátlépésre készülők a cipőket ingyen kapták, sőt: a küldetést sikeresen teljesítők vissza is juttatták a cipőket későbbi



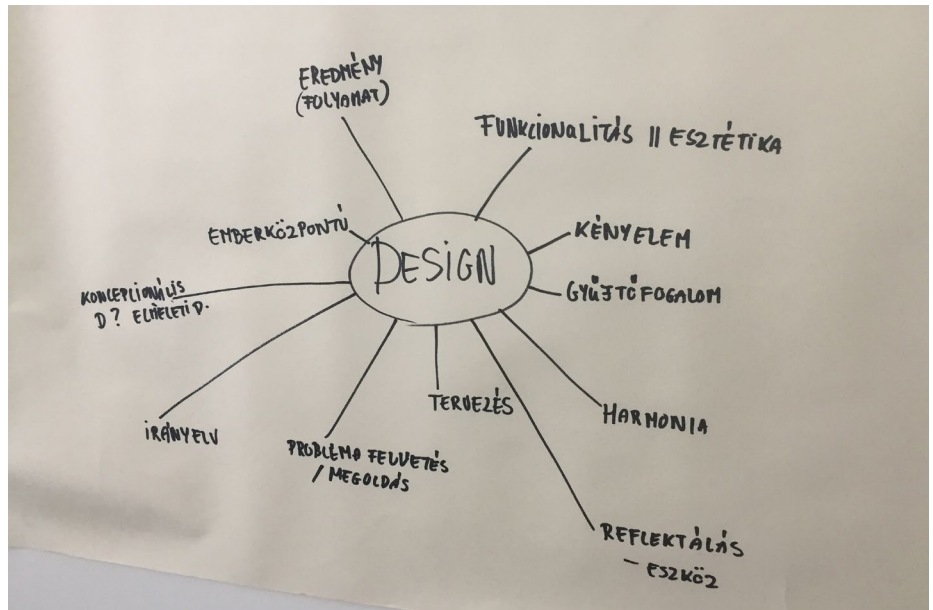
Képek forrása: <https://insiteart.org/material/brinco-by-judi-werthein-in-site-05> (2021.03.20.); <https://insiteart.org/es/people/judi-werthein> (2021.03.20.)

felhasználók számára. Werthein azért (is) döntött a projekt létrehozása mellett, mert rengeteg kitoloncolt ember halt szörnyet háttárlépő útja során, vagy rémes állapotba került. A nehéz terep miatt kiemelten fontos volt számukra, hogy megfelelő lábbelit viseljenek, amit semelyikük sem engedhetett meg magának. A projekt fenntartása érdekében a Brinco cipőket korlátozott kiadású művészeti tárgyként is értékesítették San Diego belvárosában található Blends luxusüzletben. A vásárlókat az üzletben plakát tájékoztatta Judi Werthein akciójáról, tehát aki magas áron Brinco cipőt vásárolt, az pontosan tudta, hogy a kifizetett összeggel támogatja az illegális háttárlépés lehetőségét is.

Képzőművészet-e a design?

Mitől különlegeseek a fent említett példák? Például – és ami miatt bemutatam őket – azok funkcionális értékétől és éppen ez az, ami zavarba ejtő is bennük. Vajon képzőművészet attól a fenti két projekt, mert képzőművészek alkották, vagy olyan designról van szó, amit képzőművészek hoztak létre? Melyik fogalomkörbe sorolhatók azok a tárgyak, melyek funkcionális értékkel rendelkeznek, tervezett környezetünk, valamint egyéni és csoportos identitásunk formájával foglalkoznak? A designkultúra egy lehetséges definíciója szerint éppen a fenti alkotások sorolhatók témakörébe, mint „a szubjektum környezetalkotó és a tervezett környezet szubjektumformáló ereje” (Szentpéteri, 2014:11).

2018-ban, Szentandrás Dóra kolléganőmmel és doktoranda-társammal létrehoztuk *Think Fun! Interdiszciplináris gyakorlatok* című kurzust a Moholy-Nagy Művészeti Egyetemen, melyen tervező és elmélet szakos BA és MA képzésben részt vevő hallgatók egyaránt részt vettek. Több kérdés mellett feltettük számukra, hogy mit gondolnak, mi a design fogalmi jelentése? Válaszként nem definíciót kértünk,



Mit jelent a design? (hallgatók egy csoportjának értelmezésében)

Kurzus címe: *Think Fun! Interdiszciplináris gyakorlatok*

Oktatók: Póczos Valéria, Szentandrás Dóra

hanem a designnal összefüggésbe hozható megérzések, szavak, kifejezések és gondolatok megfogalmazását. A fenti ábra az ezzel kapcsolatos gondolkodási folyamatot rögzítette.

Ha megvizsgáljuk a fenti ábrát és egybevetjük a bemutatott projektekkel, számos ponton összefüggést találunk. A design szó etimológiáját tekintve a latin eredetű *designo*, illetve az olasz *disegno* szóból eredeztethető, aminek jelentése: szándék, terv, de jelenti magát a tervezési tevékenységet, valamint annak eredményét is. Ha az angol *design* szót vizsgáljuk, következtethetünk akár a „do sign” kifejezésre, ami egyfajta nyom-, illetve jelhagyást, jelzést jelöl. Mindez érthető a *designer*, vagy a *design* nyomhagyására is, akár egy Brinco cipő lábnyoma az alsó-Kaliforniai Tijuában.

A design nem csupán a tárgyak világáról szól, emiatt elképzelhetőnek tartom, hogy a korábban említett sokféle értelmezhetőség éppen üdvöztető a design fogalmi értelmezése kapcsán, mivel nem a határok építésén, hanem épp azok ellenében dolgozik.

A percepció és gondolkodás útjai

„Mesterséges világokban élünk – ez a valóságunk.” (Highmore, 2008: 13)³

Joseph Kosuth 1965-ös *One and Three Chairs* című installációja egy valóságos széket, a szék fekete-fehér fotóját, valamint a szék definícióját értelmező szótári cikkely kinagyított mását foglalja magába. A tautológia eszközével azonosítást nyer a szék ideája; a jelölő és jelölt megjelenítése és találkozása által kirajzolódó absztrahálási folyamat a teljes dokumentáció kíséretében nyer megvalósulást. Az alkotás Kosuth „szótár-munkák” sorozatának egy darabja, amely a művészeti problémák nyelvi természetét állítja középpontba. A *One and Three Chairs* installáció azonban egyéb okból is jelentős: Kosuth a jelölő és jelölt összefüggését vizsgálja. A három kiállított darab legfőbb különbsége *funkciójukban* mutatkozik meg. A szék térbeli kiterjedése és ergonómiája által alkalmas a megpihenésre (*taktilis*), elsődlegesen használati értékkel bír. A fotó, mely a széket ábrázolja tekinthető a tárgyról rögzített képnek (*vizuális*). A szék definíciója nem pusztán a kiállított darab értelmezésére

3 „We live [...] in artificial worlds – that is our actuality.”



Joseph Kosuth (1965): *One and Three Chairs*

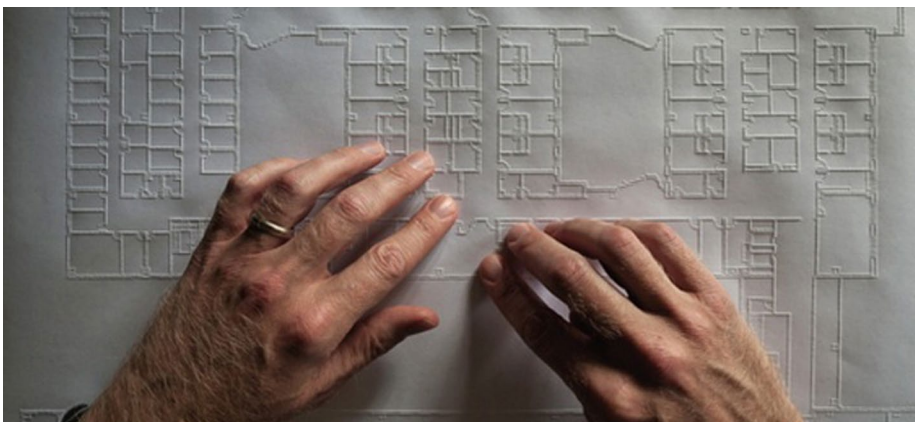
Kép forrása: https://www.moma.org/learn/moma_learning/joseph-kosuth-one-and-three-chairs-1965/ (2021.03.20.)

szolgál, jelölhet akár más széket is, de kimeríti a látványhoz kötődő elképzelést (*textuális*). Az alkotás hármassága, azaz a tárgy, a tárgy képe és a tárgy fogalmi leírása Erdély Miklós azonosításméleti vizsgálódásaiban ilyenképp fogalmazódik meg: „Ha ugyanolyan látok, azt gondolhatom, hogy ugyanazt látom.” (Erdély, 1991: 87) Kosuth három széke erre a feltevésre is reflektál: a szótári definíció sem pusztán a kiállításon jelenlévő

székhez köthető, ahogy az sem bizonyos, hogy a fotón és a kiállításon szereplő szék azonos.

„Mindemellett a három tárgy eltérő érzékelésen keresztül fogadható be, *taktilis*-, *vizuális*-, és *textuális* módon.”

Scott Lash így fogalmaz: „[a] kultúra ma háromdimenziós, legalább annyira taktilis, mint vizuális vagy textuális, körülvesz minket és



Példa egy építészeti alaprajz taktilis érzékelésén keresztül befogadásra.

Kép forrása: <https://emilymarch.weebly.com/blog/the-eyes-of-skin-juhani-pallasmaa1> (2021.03.28.)

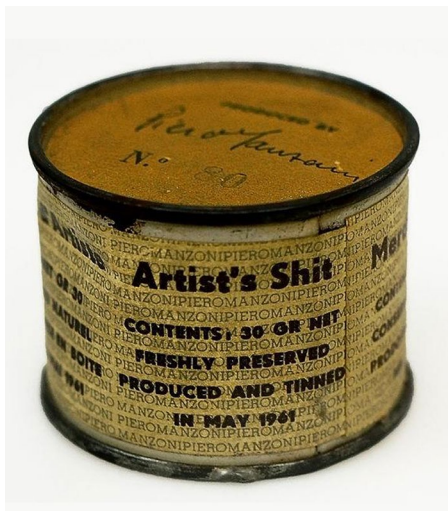
belakjuk, benne élünk, *nem pedig egy olyan reprezentáció, amellyel valamely különálló tartományban találkozunk*”⁴ (Lash, 2002: 149). Lash olyan társadalomról beszél, melyben a design a vizuális és anyagi világban zajló találkozások *rendszerstrukturálásában* vesz részt, e tekintetben pedig jelentősen eltér attól, amire a vizuális kultúra hivatott. A vizuális kultúra módszerei korlátozottan alkalmazhatók mindannak megértésére, amit a design társadalomban betöltött kulturális szerepe jelent. Ha a vizuálisra úgy tekintünk, mint a látás egy módjára, tehát látásközpontú tudományra, akkor egyfajta elidegenített, élettelen pozíció meglétét feltételezhetnénk a nézett dologhoz képest, holott a kultúra (tehát a vizuális is) információt teremt, tartalmat ad át, tehát több, mint pusztán „olvasásra” szánt elidegenített forma. (Arnheim, 1969) A néző részese az alkotásnak, tehát a mű része annak értelmezéséről is szól. A designkultúra értelmezésekor lényeges szem előtt tartanunk, hogy körülményei a megismerés térbeli, időbeli és vizuális formáin alapsznak; az információ nem a reprezentáció kétdimenziós terében észlelhető, hanem architektonikus síkok mezején.

Átvezetés a vizuális kultúra területéről a designkultúra területére

A két kultúraterület értelmezése érdekében, elsőként azzal a kérdéssel foglalkozom, hogy hogyan definiálható a *vizuáliskultúra-tudomány* területe? Mik lehetnek a keretei és határai egy olyan területnek, amely a *látható világ* jelenségeivel foglalkozik a reprezentáció kétdimenziós terében? Létezik, vagy létezett valaha egyáltalán olyan keret, mely képes körbe ölelni a tudományterületet?

A művészettörténetből és kultúratudományokból létrejövő vizuáliskultúra-tudomány a vizualitás útján megismerhető kutatja. A

4 Szőke Julianna fordítása (In: Guy Julier: A vizuális kultúrától a designkultúráig, 18. oldal, DISEGNO – a designkultúra folyóirata / 1. évfolyam 1. szám)



Piero Manzoni (1961): Artist's Shit

Kép forrása: <https://www.wikiart.org/en/piero-manzoni/artist-s-shit-1961> (2021.03.27.)

látható világ jelenségei azonban nem csupán az ember alkotta dolgokra terjednek ki, hanem tartalmazzák a természetben előforduló jelenségeket, például a növény és állatvilág minden formáját. Ámde a természet nem a kultúra terméke, mégis vizuális és kulturális jelentőségű. Következésképp a vizuáliskultúra-tudomány területe nem terjedhet ki minden vizuális jelenségre, de *számba veszi az ember által termelt vagy teremtett látható világot* (Barnard, 1998: 11). A definíció így sem teljes, hiszen az ember által termelt vagy teremtett világ is szorosan köthető a természethez, mint például az emberi test maga, vagy a test által termelt anyagcseretermék, melynek bemutatása nem minden esetben a vizuális kultúra része; amennyiben vizuális

tapasztalás útján (is) megismerhető termelt vagy teremtett dolog a vizuális művészethez köthető, akkor része lehet a vizuáliskultúra-tudományának is, mint ahogy az alábbi példán is látható.

Piero Manzoni 1961-es munkája esetén a „természetestől” eltérően értelmezzük a teremtett terméket és kulturális jelentőséggel ruházzuk fel. Az elképzelés tehát, mely szerint a látható világ ember által létrehozott és teremtett dolgait a vizuáliskultúra-tudomány körébe soroljuk nem minden esetben helytálló. A legfőbb kérdés éppen az, hogy mi tartozik a vizuáliskultúra-tudomány területébe a látható világ jelenségeiből? Mikortól nem tartozik valami e területhez és milyen indokkal kezelendő másképp? A designkultúra egyrésztől szintén a látott világ részeként értelmezhető. Példának okáért az ipari formatervezés-, vagy grafikai tervezés terméke vizuális úton befogadható és elemezhető, de funkcionális vagy kommunikációs céllal rendelkezik, amelynek *vizsgálati módja eltérhet a vizuáliskultúra-tudomány analitikus vizsgálati modelljétől*. (Julier, 2006: 69) Az említett példák ugyan megközelíthetők a vizuális kultúra területéről, de pusztán vizuális tapasztalat alapján nem minden esetben értelmezhetők.

Esztétikai funkció – használati érték

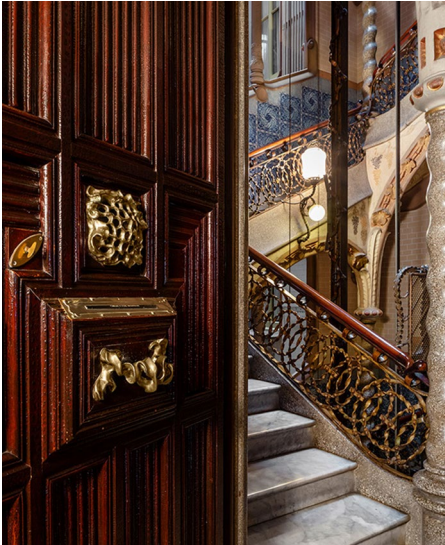
Vajon milyen tárgyak láthatók az alábbi képeken?

Egyetemi és középiskolai diákoknak, valamint pedagógusoknak is feltettem a fenti kérdést, ami arra irányult, hogy fejtsek meg, mi látható a képeken? A legtöbben azt a választ adták, hogy kisplasztikák, a válaszok közül összesen *egy alkalommal* született helyes megfejtés, tehát, hogy a képeken funkcionális céllal rendelkező tárgyak láthatók, amelyeknek funkciója is meg lett nevezve. A gondolkodási folyamat közben azt a kérést fogalmaztam meg, hogy elemezzék a tárgyak formai kialakítását, melyből következtethetnek annak stílusára és az alkotások datálására, valamint figyeljék meg az anyaghasználatot és gondolkodjanak a készítés technológiáján is. Többségében hosszasan vizsgálódást és gondolkodást, valamint beszélgetést követően jutottunk eredményre: a képeken Antoni Gaudí által tervezett kukucská-ló és kilincs látható.

A designkultúrára tekinthetünk a tervezett termék létrejötté közben előtérbe kerülő kontextuális hatásokat és kontextus függő tevékenységeket magába foglaló *folyamatként*, éppen ezért sok esetben egyáltalán nem a végtermék az, ami a lényeges a kultúra gyakorlása szempontjából. Számos befolyásoló tényező áll fenn, ami által a folyamat eredményeképp designról beszélhetünk, vagy sem: ilyen befolyásoló tényező a földrajzi kontextus, hiszen az egyedi tevékenységek létrejöttét nagyban befolyásolja az adott probléma jelenléte, az



Kép forrása: <https://www.artsy.net/> (2021.03.28.)



Ajtó kiegészítőkkel a Casa Calvet-ben.

Kép forrása: <https://www.switchmodern.com/product/bd-barcelona-gaudi-door-knobs-peep-hole/hardware> (2021.03.27.)



Bekötözött, meleg vízzel töltött gumikesztyűt készített egy brazil nővér Covid SARS-CoV-2 betegségben, izolációtól is szenvedő betegek számára, hogy úgy érezzék, fogja valaki a kezüket. Kép forrása: <https://24.hu/kulfold/2021/04/10/koronavirus-covi-felfujt-gumikesztyu/#> (2021.03.27.)

alapanyagok elérhetősége, vagy az organizációs tevékenység minősége. A design célja *társadalmi haszon elérése*, ám a hangsúly legtöbb esetben nem a terméken, hanem a folyamat kulturális értékű manifesztációján van.

A lent látható kép példaként szolgálhat a földrajzi, vagy gazdasági kontextus kérdéseire, ugyanis a PET-palackból létrehozott lábbeli egy valós probléma tökéletes design megoldását szemlélteti. Problémásnak tartom a designról szóló gyakorta felszínes megközelítést,

mely nem teszi lehetővé a designkultúra valódi jelentőségének kibontakozását. A designkultúra éppúgy politika, mint szociológia: gazdasági értékkel (is) bírhat, de jelentős részét képezi a szociális, vagy ökológiai felelősség! A hátrányos szociális helyzetben élők éppúgy részesei (naiv reményeim szerint idővel leginkább részeseivé válnak) a designkultúra jobbító törekvéseinek, mint azok, akiknél sem a gazdasági, sem a földrajzi adottság nem jelent hátrányt. Az eltérő designperspektívák teszik teljessé a designkultúra

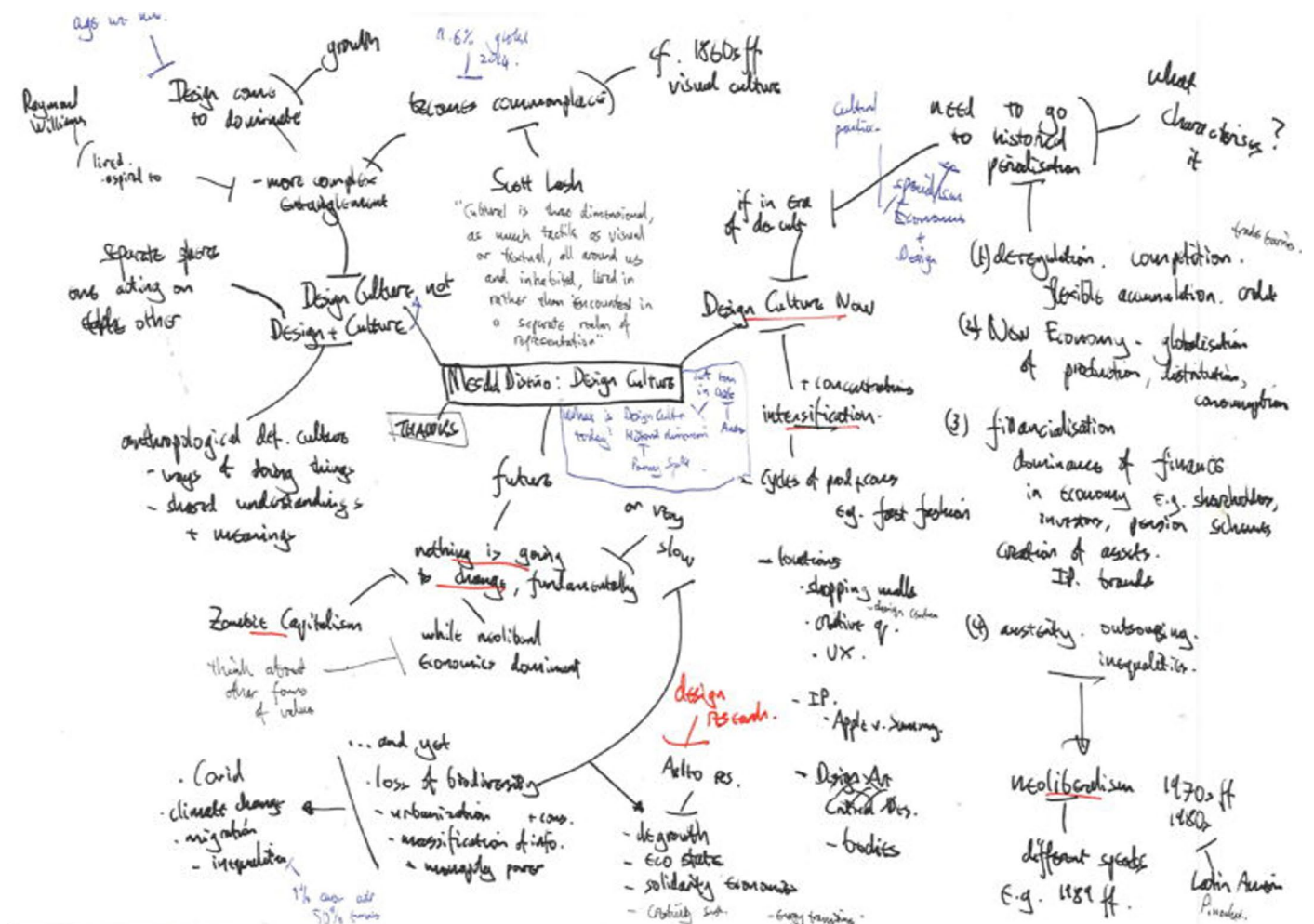
kibontakozását: tervezett környezetünkben, a tevékenység és használat aktusában élt életünk összeillő, vagy épp ellentmondásos eredményei a designkultúra megvalósulásának pillanatai.

Érvényesnek tartom azt a highmore-i állítást, mely nem feltételez oksági kapcsolatot a designer és a designfolyamat közt! (Highmore, 2008: 16) A földrajzi és gazdasági kontextus értelmében hátrányos helyzetű társadalmak által létrehozott mindennapi használati tárgyak hasonlóan a *designkultúra fogalmkörébe sorolhatók*, mindamellett, hogy azok létrehozói-ra nem tekintünk designerként. Ha gondolatban leemeljük a fogyasztást a designfolyamatok központi helyéről, és eltávolítjuk a tervezett tárgyról a termék – státusz – identitás⁵ mesterhármását, akkor a designra, mint *problémamegoldásra* tekintünk. A designfolyamatok döntő része azonban a fogyasztásban gyökerezik, a bevásárlóközpontok polcain szereplő termékek felsorakoztatott identitásokat jelölnek. Nincs okom megkérdőjelezni a kanonizált, designtörténet részeként tárgyalt entitásokat, csupán a design társadalmi elgondolásainak pozíciófüggő minőségét igyekszem bemutatni.



Kép forrása: The ASHÉ Foundation; <http://theashefoundation.org/> (2019.04.22.)

5 Az identitás némi magyarázatot igényel: a termék megjelenésével társadalmi státuszt jelöl és (vélt) identitást hordoz. (Highmore, 2008)



Guy Julier kézzel írt előadás jegyzete, a design folytonosan távoluló jelentésének és kapcsolódási pontjainak vizsgálódásához.

[Guy Julier író, akadémikus, az *Economics of Design* (2017) és a *Culture of Design* (2014) szerzője, a design, a közgazdaságtan és a társadalom globális változásainak kutatója. Az ő nevéhez köthető a designkultúra tanulmányi és kutatási területének létrehozása.]

Kép forrása: <http://www.designculture.info/> (2021.03.27.)

Designgondolkodás

A legnagyobb erőfeszítés ellenére sem foglalhatunk állást a designgondolkodás alapjainak meghatározására sem a képzőművészet, sem a társadalomtudományok, vagy a természettudomány területe mellett, ugyanis a design nem redukálható tudományterületekre, hanem széles körű és rugalmas tevékenység. A design szűkebb szakmai területeinek definíciói sem képesek az eltérő módszerek, gondolatok és folyamatok diverzitásának jelölésére.

A tudományos alapokra helyezett design jelentősége nem abban rejlik, hogy megpróbáljuk egyik, vagy másik tudományág keretei közé szorítani, hanem sokkal inkább abban, hogy eltérő tudományágak közötti kapcsolódási pontok

felfedésével, a jelen problémáit és céljait szélesebb kontextusban értelmezhetünk.

A produktív célok érdekében létrehozott tudásintegrációk – melyek az elmélet és gyakorlat kombinációiként értelmezhetők – a technológiai és művészeti kultúra megértését segítik. A design folytonosan távoluló jelentését és kapcsolódási pontjait szakmai konferenciák, kutatások, cikkek és könyvek a témában megjelenő sorozata igazolja. (Julier, 2006: 71)

Designkultúra mint tudományos diszciplína

A designkultúra-tudomány diszciplínaként való művelése eltérő szemléletet igényel, mint a vizuális-kultúra-tudomány látásközpontú és megfigyelésen alapuló pozíciója.

A designkultúra tárgyak információs szerepének és térbeli pozíciójának nyomvonalán haladva analizál, összevet a folyamatban szereplő egyéb tárgyakkal és rendszerekkel, mindez pedig újfajta látásmódot, érzékenységet és intellektuális megközelítést generál.

Olyan világba születünk, ahol szimbolikus jelentésű tárgyak fogadnak minket (például a kisbaba műanyag cumija, akit anyja távollétében megnyugtató a tárggyal való érintkezés) és e tárgyak aktív módon ivódnak be tudatunkba, ahogy azok szimbolikus reprezentációja is.

Donald A. Norman a design három szintjét ismerteti: az érzékszerveinkre pozitívan (pl.: kellemes tapintású, selymes) vagy negatívan (pl.:

hideg, rossz ízű) ható benyomások a *zsigeri design* kategóriába sorolhatók. E zsigeri elvek evolúciósan kődoltak, az első reakcióról szólnak. A *működésközpontú design* esetén a teljesítmény elsődleges, a használatról szól. A harmadik kategória a *reflektív design*, melynek lényege az üzenet, a kultúra, a termék és termékhasználat jelentése. Egyrésről a tárgyhoz kötődő személyes emlékek, másrészt a termék által közölt üzenetről szól. A tárgyak értékének meghatározása társadalmilag determinált, tanult fogalom, mely konvencionális válaszokat tartalmaz, tehát a tárgyakhoz kötődő érték kultúrterméknek minősül, amely a szocializáció eredménye. (Norman, 2004: III)

A design komisz problémáinak természete

A designerek és a tudományos közösség tagjai által folytatott eszmecserék szűk teret hagynak a design természetétől fogva tágabb területének megismerésére, mivel gyakorta nem azt vizsgálják, hogy a design milyen viszonyban áll a művészetekkel, tudománnyal, technológiával, valamint a közönséggel, sokkal inkább a hagyományos művészetek és mesterségek kontextusában értelmezik azt. Megfelelő kommunikáció hiányában, a designgondolkodás alapjai és értéke kevésbé érvényesül.

A tervezők nem pusztán a fizikai tárgyat vizsgálják, a tárgyakat jelek, tettek és gondolatok kontextusában szemlélik, (Buchanan, 1992: 11) vagy az élmény, cselekvés, identitás kontextusába helyezik. A fizikai tárgyak nagyobb rendszerek, illetve a tágabb környezet részeként, számos új kérdést és problémát felvetve vannak jelen. A tágabb környezet és felmerülő problémák sokféle tudományterület szakértőit



Az ábrát készítettem Horst W.J. Rittel és Melvin M. Webber *Dilemmas in a General Theory of Planning* c. írása alapján (Policy Sciences, June 1973)

szólítják meg, akiknek gondolkodásában a közös metszet a „*mesterséges világ elgondolása és tervezése*”⁷.

A komisz probléma elnevezés Horst Rittel nevéhez köthető (Rittel, 1960)⁸, aki az egykori ulmi Hochschule für Gestaltung oktatójaként másfajta megoldást keresett a designgondolkodás addig lineárisan ábrázolt folyamatának kérdésére. A tervezést két jól elkülöníthető szakaszra osztotta, mely a probléma meghatározására és a megoldásra vonatkozott. Míg a meghatározást analitikus szakaszként, a megoldást szintetikus szakaszként értékelte, ahol a designer feladata az eltérő kombinációk rendszerezése által kialakuló egyensúly megteremtése. A korábbi, lineáris modell pontosan beazonosítható feltételekre utalt, míg a komisz probléma elnevezés magában foglal valamiféle *meghatározhatatlanságot*, amely

fontos felismerésekhez vezetett; történetesen, hogy a *design-problémák határai és feltételei nem véglegesek*.

Horst Rittel 1972-ben 10 pontban határozta meg a komisz problémákat:⁹

1. A komisz problémáknak nincs végleges megfogalmazása, de minden komisz probléma megfogalmazása megegyezik egy megoldás megfogalmazásával.
2. A komisz problémáknak nincs megállító szabálya.¹⁰
3. A komisz problémák megoldásai nem igazak, vagy hamisak, hanem jók, vagy rosszak.
4. A komisz problémák megoldásakor nincs lista az elfogadható műveletekről.
5. Minden komisz problémának egynél több lehetséges magyarázata van, ahol a

6 Wicked problems (Buchanan, 1992) Szentpéteri Márton a kifejezés komisz problémaként való fordítását javasolja. Korábbi írásában „rosszul meghatározott problémaként” definiálja. (Szentpéteri, 2014: 18)

7 „[...] the conception and planning of the artificial.” (Buchanan, 1992: 14)

8 A kifejezést Karl Popper filozófustól kölcsönözte, de gondolatmenetét egészen más irányba vitte

9 Lásd: Horst W. J. Rittel és Melvin M. Webber, 1972. „Dilemmas in a General Theory of Planning” előadás, Institute of Urban and Regional Development, University of California, Berkeley, November

10 Azaz nem létezik olyan szabályszerűség a művelet/folyamat során, amely a végét jelezné.

magyarázatok minden esetben a designer világlátásának függvényei.

6. Minden komisz probléma egy másik „magasabb szintű” probléma tünete.
7. A komisz probléma megfogalmazásának és megoldásának nincs egyértelmű próbája.
8. A komisz probléma megoldása egyszeri művelet, ahol a „próba-szerencse” módszernek nincs helye.
9. Minden komisz probléma egyedi.
10. A komisz problémát megoldónak nincs joga tévedni – teljes felelősséggel tartozik tetteiért.

A fent ismertetett 10 pont a design problémák meghatározhatatlanságát mutatja be, melyek épp azért komiszak, mert nincs tárgyuk¹¹, ugyanis az emberi tapasztalás bármely területén érvényesek lehetnek. Ilyen komisz problémákkal állíthatók szembe a „szelíd” problémák, amelyek bizonyos szabályok és struktúrák mentén megoldhatók. Jellemzően a mérnöki problémákat szokás említeni a szelíd problémák kapcsán. Az alábbi példát a komisz és szelíd problémák reprezentálására szánom:

A Rubik kocka meghatározott számú algoritmus elsajátításával



Rubik-kocka háromdimenziós mechanikai logikai játék; alkotó: Ifjabb Rubik Ernő, 1974
Kép forrása: <https://hu.wikipedia.org/wiki/Rubik-kocka> (2021.03.30.)

kirakható, ami azt jelenti, hogy amennyiben ezeket a lépéseket megfelelő sorrendben követjük le, visszaállítjuk az eredeti, rendezett színösszeállítást. Ettől eltérő eredmény nem születhet. A kocka kirakásának problémája rendelkezik végleges megoldásokkal, a műveltekről működő leírásokat készíthetünk. Értelemszerűen a Rubik-kocka megoldása szelíd problémaként definiálható. A bűvös kocka megalkotása azonban már a komisz problémák körébe sorolható. Ifjabb Rubik Ernő kezdetben 2×2×2-es kockát szeretett volna alkotni, de problémába ütközött, mivel nem tudta, hogyan lehetséges úgy összeállítani, hogy a kocka egyben maradjon és mind a három tengelye körül elforgatható legyen. Kezdetben gumigyűrűk rögzítették a kockát, ám azok nem bizonyultak tartósnak, később mágnesekkel próbálkozott, minek eredményeként a kocka könnyen szétesett. Csak ezt követően faragta úgy az elemeket, hogy az összeillesztést követően, alakjuknál fogva egyben maradjanak, a forgathatósággal azonban még sokat dolgozott. Ezt követően színekkel jelölte meg az oldalakat, hogy megfigyelhesse mozgásukat. A bűvös kocka feltalálója nem játékot akart alkotni, hanem szemléltető eszközt; csak a végső konstrukciót és formai kialakítást követően döbbsent rá, hogy találmánya értékesíthető játékként is.

A designer a probléma megoldása során felfedezi specifikus körülmények közt jelenlévő problémákból adódó különös tárgyát és e tekintetben szemben áll azokkal a tudományágakkal, amelyek törvényeket, szabályokat, struktúrákat követnek és kutatnak. A designer különféle tudományágakhoz kapcsolja kutatása tárgyát, s épp ezért nehezen definiálható a designmódszertan és a designgondolkodás, mert gyakorta más

tudományterület érzi magáénak a kutatást. A design alapvetően olyan tudomány, melynek *nincs saját tudománya*, a tényleges gyakorlatban tehát interdiszciplináris módon működik.

Tervezői gondolkodásmód

Az 1980-as években Howard Gardner kísérletet tett arra, hogy megkérdőjelezze a tudás elsajátításának addig elfogadott módját mely a logikai-matematikai és a verbális-lingvisztikai hagyományban definiálódott. Gardner összetett intelligencia elmélete arra mutatót rá, hogy az emberek eltérően tanulnak, dolgoznak fel információkat, s hogy a tudás elsajátításához segítő módszerek széles skálán mozognak. (Gardner, 1983)

A „*Designerly Ways of Knowing*” a Design Studies nevű folyóirat harmadik tanulmányaként jelent meg 1982-ben. A folyóirat célja, hogy koherens elméleti alapokat teremtsen a design tudományának tanulmányozásához. A sorozatban megjelenő első tanulmány Bruce Archer nevéhez köthető, melyben a szerző körvonalazza a „harmadik kultúra” – azaz a designkultúra – területét; ezt a gondolatmenetet folytatva Nigel Cross mindennek *közoktatásbeli hiányára* hívja fel a figyelmet. A „harmadik kultúra” jelen esetben a Design (nagy kezdőbetűvel), amelyet az anyagi kultúra összegyűjtött tapasztalatai, az ehhez kötődő testtapasztalatok, készség és megértés, feltalálás, készítés, alkotás együtteseként definiál, elhanyagoltsága és artikulálatlansága okán nehezen felismerhető, míg társadalmi, kulturális és oktatási rendszerünket két terület uralja. A Royal College of Art kutatási projektje¹² az oktatásban hiányzó „harmadik területre” fókuszál. Az angol oktatási rendszerben megfigyelhető, hogy a diákokat viszonylag korán (körülbelül 13 évesen)

11 „kvázi tárggyal” rendelkeznek (Buchanan, 1992: 17)

12 „Design az általános oktatásban” - ‘Design in general education’ (Cross, 1982: 221)

választás elé kényszerítik a természettudományok, vagy a humántudományok irányába¹³. Cross egy harmadik opció lehetőségére hívja fel a figyelmet: a Design jelenléte nem a haszonszerzés, hanem a belső értékek megteremtésének érdekében szükségszerű. A harmadik kultúra sajátos nyelvezetével és gondolkodásmódjával a felfedezés számos, szokásoktól eltérő útját és megnyilvánulásait, kritikai attitűd fejlesztésének lehetőségét hordozza. A tervezés eredményeképp korántsem az objektumokra fókuszál, hanem *azokban rejlő tudás jellegére*.

A harmadik kultúra gondolkodásmódja vélhetőleg a leghatékonyabb eszköz az új dolgok tervezése és feltalálása során jellegzetesen rosszul meghatározott komisz problémák megoldásában.

Designkultúra modulok

Tanítási-tanulási programok az általános iskola első évfolyamától a gimnázium tizenkettedik évfolyamáig

Cikkem lezárásaként, az általános iskola első évfolyamától a gimnázium tizenkettedik évfolyamáig kidolgozott designkultúra tanítási-tanulási programokat ajánlok az érdeklődő olvasók figyelmébe: *designkultúra modulok* témacímű kutatási programom keretében korosztályhoz igazított tanulási-tanítási programok kidolgozását végeztem, melynek legfőbb célja, hogy a designkultúra oktatás fejlesztésének és elhelyezésének lehetőségét vizsgáljam a közoktatásban, valamint segítsen annak értelmezését.

A magyarországi közoktatás aktuális állapota szerint, olyan diszciplináris rendszertani beosztás alapján tanítunk és tanulunk, mely a XIX. században és a XX. század elején a klasszikus tudományterületek struktúráját követve alakult ki. (Németh, 2013) A tudományágak leképezése által létrejött

pedagógiai forradalom pozitív aspektusai vitathatatlanok, de határokat képeztek és képeznek a világ jelenségeinek megismerésében. A modulok aktualitása abban rejlik, hogy az általuk létrejövő folyamatban a hangsúly a rugalmas, tranzakciógazdag tevékenységeken van, melyek megfelelő kontextusba ágyazva az összefüggések mi-benlétét keresik. A designkultúra multidiszciplináris szemlélete és praktikus gondolkodása jól illeszkedik abba a pragmatista pedagógiába, mely a „cselekvőképességet” helyezi előtérbe. A designkultúra szemléletének érvényesítése az oktatási rendszerben kooperativitást hozhat létre, amit a különféle szaktárgyi területek közötti egymásra utaltság jellemezhet, a tudás aktív értelmezési fázisának konstrukcióját segítve. Mindez a világról alkotott kép folytonos, kölcsönhatásokra tudatosan reagáló, holisztikus építését szolgálja.

A kidolgozott modulok egy-egy korcsoport integrált szemléletű tanítási módszertant tartalmazó moduljaként szolgálnak, melyben számtalan tantárgy ismeretanyaga tanítható (példaként említendő a földrajz, történelem, matematika, fizika, vizuális kultúra stb.). Az említett modulok STEAM (azaz a természettudományok, technológia, mérnöki tudományok, művészet és matematika) jellegű projekt feladatokat tartalmaznak, ahol a tantárgyak jelenségalapú tanítására (phenomenon based learning) nyílik mód. Amennyiben a körülhatárolt szakterületi egységek között interdiszciplináris, valamint jelenségalapú tanítási-tanulási módszerek segítségével a határok lebontására törekszünk, sokkal közelebb kerül az edukációs folyamat a való élet jelenségeihez és ahhoz fűződő problémákhoz, valamint a problémamegoldó folyamatok megértéséhez és gyakorlásához.

A programok további fejlesztését, szakmai segédanyagok (pl.:

designkultúra munkafüzetek, vizuális prezentációk) és a modulokhoz kötődő pontos óratervek elkészítését is tervezem. Céлом az összes modul iskolai kipróbálása, a teljes folyamat dokumentációja és elérhetővé tétele az általam létrehozott tudásmegosztó felületen: <https://poczosvaleria.wixsite.com/projekt-szoba>

A kipróbálást követő eredmények összegzése alapján a modulok további fejlesztését tervezem.

A cikkhez felhasznált irodalmak

Archer, Bruce (1979): 'The three Rs' *Design Studies* Vol 1 No 1, (July, 1979) pp. 18–20.

Arnheim, Rudolf (1969): *Visual Thinking*, University of California Press

Barnard, Malcolm (1998): *Art, Design and Visual Culture*, Palgrave Macmillan, pp. 10–56.

Baynes, Ken (1985): A tanterv tervezés dimenziójának meghatározása. *Journal of Art and Design Education*. Vol. 4. Idézi Gaul Emil (2001): A tervező-konstruáló képességek szerkezete és fejlődése 12-16 éves korban. PhD értekezés. ELTE BTK Neveléstudományi Doktori Iskola, Budapest: pp. 36.

Baynes, Ken (1992): The Role of Modelling in the Industrial Revolution. In. Archer, B., Baynes, K., Roberts, P. (szerk.): *Modelling: The Language of Designing*. Loughborough University pp. 19–32.

Buchanan, Richard (1992): „Wicked Problems in Design Thinking” *Design Issues*, Vol. 8, No. 2 (Spring, 1992), pp. 5–21 .

Cross, Nigel (1982): „*Designerly Ways of Knowing*” Springer London Ltd. pp. 221–227.

Debord, Guy (1967): *The Society of the Spectacle*, Cambridge, MA: Zone Books

13 Az 1982-es megfigyelés releváns a magyar oktatásrendszer aktuális helyzetében is, bár a 6 és 8 osztályos gimnáziumok esetében elképzelhető a korábbi életszakaszban történő elköteleződés.



Erdély Miklós (1991): Azonosításméleti vizsgálatok. In: Erdély Miklós: *Idő-móbiusz, Második kötet*, Magyar Műhely, Budapest.

Gardner, Howard (1983): *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, Basic Books. New York

Highmore, Ben (2008): A sidebar manifesto: design culture in an artificial world. In: Highmore, Ben (ed.) *The design culture reader*. Routledge, London, pp. 1–11.

http://epa.oszk.hu/00400/00458/00601/pdf/EPA00458_korunk_2014_02_008-020.pdf (2021.01.11.)

Julier, Guy, 2006. „From Visual Culture to Design Culture” *Design Issues: Volume 22, Number 1 Winter 2006* pp. 64–76.

Lawson, Bryan (1980): *How designers think*, Architectural Press, London.

Miklós Pál (1976): Vizuális kultúra, Elméleti és kritikai tanulmányok a képzőművészetek köréből; pp. 164.

Museum of Modern Art (1999): *MoMA Highlights*, New York

Németh András (2013): A neveléstudomány főbb fejlődésmodelljei és tudományos irányzatai, In.: *Neveléstudomány*, 2013/1. 18-63. o., http://real.mtak.hu/37990/1/nevel-estudomany_2013_1_18_63_u.pdf, (2018. 03. 15.)

Norman, Donald A (2004): *Emotional Design, Why We Love (or Hate) Everyday Things*, Basic Books, New York, pp. 62–68.

Póczos Valéria (2019): *Designkultúra a közoktatásban; A vizuális kultúrától a designkultúráig*, Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Doktori iskola, kézirat https://doktori.mome.hu/wp-content/uploads/2019/05/design-kultura-a-kozoktatásban_poczosvaleria.pdf (2021.01.11.)

Szentpéteri Márton (2014): A dizájn-kultúra csinosodása, Avagy hogyan műveljük a dizájn-kultúra tudományát. *Korunk* 25(2) pp. 8–20.

Szentpéteri Márton (2010): Design és kultúra, Befogadó designkultúra, In: *Építészfórum*, 2010. http://epiteszforum.hu/files/Design_es_kultura_Szentpeteri_2010.pdf (2021.01.11.)

<https://www.sztnh.gov.hu/hu/magyar-feltalalok-es-talalmanyaiak/rubik-erno> (2021. 01. 10.)

<https://insiteart.org/es/people/judi-werthein> (2021.03.19.)

http://balkon.art/1998-2007/balkon04_08/02szipocs.html (2021.03.20.)