

**DESIGN
PENTRU
LUMEA
REALĂ**

Libris .RO

Respect pentru oameni și cărți

DESIGN PENTRU LUMEA REALĂ

Ecologie umană și
schimbare socială

Traducere
din engleză de
Cristina Sabău și
Roxana Aneculaeșei

VICTOR PAPANEK



Titlul original al acestei cărți este:

Design for the Real World_Human Ecology and Social Change de Victor Papanek

Copyright © 1984 by Victor Papanek

© Publica, 2018, pentru ediția în limba română.

Toate drepturile rezervate. Nicio parte din această carte nu poate fi reprodusă sau difuzată în orice formă sau prin orice mijloace, scris, foto sau video, exceptând cazul unor scurte citate sau recenzii, fără acordul scris din partea editorului.

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

PAPANEK, VICTOR

Design pentru lumea reală : economie umană și schimbare socială / Victor Papanek ; trad. din engleză de Cristina Sabău și Roxana Aneculăesei. – București : Publica, 2018

Conține bibliografie

ISBN 978-606-722-318-7

I. Sabău, Cristina (trad.)

II. Aneculăesei, Roxana (trad.)

316

EDITORI: Cătălin Muraru, Silviu Dragomir

DIRECTOR EXECUTIV: Bogdan Ungureanu

DESIGN: Alexe Popescu

REDACTOR: Roxana Aneculăesei

CORECTORI: Rodica Crețu, Liliana Duță

DTP: Florin Teodoru

*Acest volum este dedicat studenților mei
pentru tot ce m-au învățat.*

Libris .RO

Respect pentru oameni și cărți

Cuprins

Prefață la prima ediție	9
Prefață la ediția a doua	17

PARTEA ÎNTÂI | Cum este designul

1. Ce este designul?	29
2. Filogenocid	59
3. Mitul nobilului nepriceput	75
4. Crimele comise prin design	91
5. Cultura noastră de tip Kleenex	129
6. Ulei de șarpe și talidomidă	151

PARTEA A DOUA | Cum ar putea fi designul

7. Rebel cu o cauză	209
8. Arborele cunoașterii	251
9. Responsabilitatea în design	285

Respect pentru mediul înconjurător	10.	Design pentru mediul înconjurător	325
11.	Tabla cu neon		373
12.	Design pentru supraviețuire și supraviețuire prin design		417
Bibliografie			447

Prefață la prima ediție

Foarte puține profesii sunt mai nocive ca designul industrial. Și, probabil, numai o profesie este mai înșelătoare. Publicitatea, care convinge oamenii să cumpere lucruri de care nu au nevoie, cu bani pe care nu-i au, cu scopul de a-i impresiona pe alții cărora nu le pasă. Acesta este probabil cel mai nociv domeniu al vieții cotidiene. Designul industrial, susținând stupidități lansate de publicitari, se plasează astfel pe locul al doilea. Niciodată până acum, de-a lungul istoriei, oamenii nu au proiectat perii de păr electrice, limbi de pantofi acoperite cu diamante false, covoare din blană de nurcă pentru băi, ca ulterior să elaboreze planuri pentru a produce și a vinde aceste fleacuri unor milioane de oameni. Înainte („în vremurile bune”), în cazul în care cuiva îi făcea plăcere să omoare oameni, trebuia să devină comandant, să cumpere o mină de cărbuni sau să studieze fizică nucleară. Astăzi, prin designul industrial, crima a ajuns să fie baza producției de masă. Proiectând automobile nesigure din cauza cărora se înregistrează anual aproape un milion de victime în toată lumea, creând noi categorii de gunoaie care deteriorează mediul înconjurător, optând pentru materiale și procedee care poluează aerul pe care-l respirăm, designerii au devenit o clasă extrem de periculoasă. Și aptitudinile necesare acestor activități sunt predate cu grijă tinerilor.

În această eră a producției de masă, în care orice lucru trebuie planificat și proiectat, designul a devenit cel mai puternic instrument prin care omul își modifică uneltele și mediile, (prin extensie, modifică societatea și pe sine însuși). Aceasta

presupune o mare responsabilitate socială și morală din partea designerului. De asemenea, cere un grad mai mare de înțelegere a oamenilor și de acces al publicului în procesul de design. În acest sens, niciun volum despre responsabilitățile designerului, nicio carte despre design care prezintă o astfel de perspectivă asupra publicului nu a fost vreodată publicată.

În februarie 1968, revista *Fortune* a publicat un articol care prevestea sfârșitul profesiei de designer industrial. Așa cum era de anticipat, designerii fie au luat în derâdere articolul, fie s-au panicat. Dar părerea mea este că principalele argumente ale articolului sunt întemeiate. A venit vremea ca designul industrial, *așa cum am ajuns să-l cunoaștem*, să înceteze să existe. Atât timp cât designul se asociază cu producerea de „jucării pentru adulți” lipsite de valoare, de mașini cu aripi exterioare care omoară oameni, de huse atrăgătoare pentru mașini de scris, prăjitoare de pâine, telefoane și computere, nu mai există motive pentru care să poată exista în continuare.

Designul trebuie să devină un instrument interdisciplinar, inovator și cât se poate de inventiv care să răspundă adevăratelor nevoi ale oamenilor. Trebuie să acordăm mai multă atenție cercetării și să încetăm să contaminăm mediul cu obiecte și construcții prost proiectate.

În ultimii zece ani am lucrat cu designeri și cu echipe de studenți la design în multe părți ale lumii. Fie pe o insulă în Finlanda, fie într-o școală dintr-un sat din Indonezia, fie într-un birou cu aer condiționat de unde poți vedea panorama orașului Tokyo, fie într-un mic sat de pescari din Norvegia, fie în Statele Unite, unde predau, am încercat să prezint o imagine clară despre ceea ce înseamnă design într-un context social. Dar, oricât de mult se poate spune și face în acest sens, chiar și în era electronică a lui Marshall McLuhan, mai devreme sau mai târziu, trebuie să ne întoarcem la cuvântul tipărit.

În volumul enorm al literaturii de specialitate se află și sute de cărți introductive despre design care se adresează unui alt public, excluzând designerii și studenții la design. Contextul social în cazul designului, ca și cititorul nespecializat, nu este luat în considerare, prin omitere.

Uitându-mă la cărțile despre design scrise în șapte limbi, care acoperă pereții casei mele, am realizat că singura carte pe care am vrut s-o citesc, singura carte pe care mi-am dorit s-o ofer studenților mei și colegilor mei designeri nu exista. Dată fiind societatea în care trăim, este crucial ca designerii să înțeleagă foarte clar contextul social, economic și politic al activității lor. În acest sens, problema mea nu se rezumă la o frustrare profesională. Prin urmare, am decis să scriu genul de carte pe care aș vrea s-o citesc.

În plus, această carte a fost scrisă din perspectiva că întregul concept de brevetare și cel de drepturi de autor sunt construite pe niște fundamente greșite. Dacă proiectez o jucărie care presupune exerciții terapeutice în cazul copiilor cu dizabilități, atunci cred că e nedrept să amânăm realizarea proiectului cu un an și jumătate, trecând prin întregul proces de brevetare. Într-adevăr, idei sunt din plin și implementarea lor nu te costă mult, dar nu este corect să facem bani din nevoile altora. Am reușit să-mi conving mulți dintre studenți să accepte acest punct de vedere. Multe dintre exemplele de design din această carte nu au fost brevetate vreodată. De fapt, este preferată strategia opusă; în multe cazuri, am făcut împreună cu studenții mei schițele unui spațiu de joacă pentru copii orbi, de exemplu, am scris modulul de construire și apoi am multiplicat schițele. Dacă vreo agenție va fi interesată și ne va contacta, studenții mei îi vor trimite toate instrucțiunile gratis. Și eu însumi încerc să fac la fel. Să vă dau un exemplu real ca să explic mai bine acest principiu.

La scurt timp după ce am absolvit, cu două decenii în urmă, am proiectat măsuța pentru cafea prezentată la pagina 13, bazată în întregime pe noi concepte de structură și asamblare. Am trimis revistei *Sunset* schițele măsuței și o fotografie cu ea, fiind prezentată ca un proiect de bricolaj în numărul din februarie 1953. La scurt timp, o firmă de mobilă din California de Sud, Modern Color Inc., a plagiat proiectul și a început să-l producă. În 1953 ar fi vândut aproape 800 de mese. Dar acum suntem în 1970. Modern Color a dat faliment cu mult timp în urmă, însă cei de la *Sunset* au publicat din nou designul, de data asta în cartea lor *Furniture You Can Build*, așa că oamenii își pot construi măsuța în continuare de unii singuri.

Chiar și Thomas Jefferson a avut îndoieli serioase legate de filosofia de brevetare. La momentul invenției sale care extrăgea fibrele din cânepă și-a luat măsurile de precauție necesare pentru a se opune brevetării și a scris unui prieten despre asta: „Cultivatorii de cânepă și-au dorit de mult timp așa ceva, încât, de îndată ce voi fi sigur de consecințele acestei invenții, voi vorbi despre ea în mod anonim în paginile ziarelor cu scopul de a preveni folosirea ei de către cine se ocupă cu obținerea de brevete”.

Sper că această carte va oferi o nouă perspectivă asupra procesului de design și va declanșa un dialog inteligent între designer și consumator. Cartea este structurată în două părți, fiecare conținând șase capitole.

Prima parte, intitulată „Cum este designul”, încearcă să definească acest domeniu, criticând modul în care este practicat și predat astăzi. A doua parte, „Cum ar putea fi designul”, oferă cititorului cel puțin o nouă perspectivă asupra chestiunilor discutate în fiecare capitol.

M-am inspirat și am primit ajutor din multe părți ale lumii, pe parcursul multor ani, în formarea ideilor și idealurilor care



„Masă extensibilă”, proiectată de autor. Mulțumiri revistei *Sunset*.

au făcut scrierea acestei cărți atât de necesară. Am trăit printre membrii tribului indo-american Navajo, eschimoși și locuitori ai insulei Bali. De asemenea, în ultimii șapte ani am petrecut cam patru luni anual în Finlanda și Suedia. Cred că toate aceste experiențe mi-au schimbat mentalitatea.

Pentru realizarea Capitolului 4, „Crimele comise prin design”, îi sunt recunoscător regretatului dr. Robert Lindner de la Universitatea din Baltimore, cu care am corespondat mai mulți ani pe tema conceptului lui de „triadă a limitărilor”. Am expus conceptul de *kymmenykset* în timpul unei conferințe de design de pe insula Suomenlinna din Finlanda, în 1968. Cuvântul *Ujamaa*, o simplă modalitate de a spune „noi lucrăm împreună și ne ajutăm unul pe altul” (fără a urmări exploatarea de tip colonialist sau neocolonialist), a fost folosit în Africa în timpul activității mele în cadrul UNESCO.

Domnul Harry M. Philo, un avocat din Detroit, este răspunzător pentru multe dintre exemplele de proiecte de design care nu oferă siguranță utilizatorilor, citate în Capitolul 5.

Respect pentru Multe aspecte prezentate în Capitolul 11, „Tabla cu neon”, conturează o mentalitate susținută de cei doi buni prieteni ai mei, Bob Malone, de la Universitatea din Connecticut, și Bucky Fuller.

Patru persoane merită mulțumiri speciale. Walter Muhonen din Costa Mesa, California, deoarece prin viața lui exemplară m-a încurajat să continuu, chiar când scopurile mele păreau de neatins. El m-a învățat semnificația reală a cuvântului finlandez *sisu*. Patrick Decker de la Colegiul Station, Texas, pentru că m-a îndemnat să scriu această carte. „Pelle” Olof Johansson de la Universitatea din Halmstad și Universitatea din Stockholm, Suedia, pentru că am dezbătut împreună punctele esențiale ale designului până târziu în multe nopți și pentru că a făcut posibilă finalizarea acestei prime ediții a cărții, în suedeză. Soția mea, Harlanne, pentru că m-a ajutat să scriu ceea ce-am vrut să spun, în loc să scriu ceea ce părea să sune bine. Întrebările ei iscoditoare, spiritul ei critic și încurajările pe care mi le-a oferit au făcut diferența, deseori, în tot procesul de scriere.

Editorului meu, Verne Moberg, îi sunt recunoscător pentru ajutorul oferit și pentru gândirea sa clară, care au făcut ca această carte, revizuită față de ediția originală suedeză, să fie mai temeinică.

Într-un mediu care este examinat minuțios din punct de vedere vizual, fizic și chimic, cel mai bun și simplu lucru pe care arhitecții, designerii industriali, proiectanții etc. l-ar putea face pentru umanitate ar fi *să se oprească din ceea ce fac*. În întregul proces de poluare, designerii sunt implicați cel puțin parțial. Dar în această carte adopt o perspectivă mai optimistă: cred că nu trebuie să ne rezumăm la a munci, ci

Respect pentru **trebuie să lucrăm în mod constructiv. Designul poate și trebuie să devină o modalitate prin care tinerii să poată contribui la schimbarea societății.**

Ca designeri implicați din punct de vedere social și moral în activitatea lor, trebuie să avem în vedere necesitățile unei lumi care este pusă la zid și ținută acolo, chiar și în al doispnzecelea ceas.

Helsinki – Singaradja (Bali) – Stockholm
1963-1971

Libris .RO

Respect pentru oameni și cărți

Prefață la ediția a doua

Design pentru lumea reală fost scrisă între 1963 și 1970, fiind publicată inițial în suedeză. Manuscrisul a fost reactualizat și publicat în Statele Unite în 1971. În următorii doi ani a apărut în Marea Britanie, fiind tradus și publicat în Germania, Danemarca, Italia, Finlanda, Iugoslavia, Japonia, Franța, Spania și America Latină. De atunci, cartea a fost tradusă în alte douăsprezece limbi, devenind cea mai citită carte despre design din lume. După încă un deceniu s-a impus ca lucrarea să fie completată cu un nou material care să reflecte schimbarea dinamică a lumii și revizuirea conținutului original din perspectiva unei profesii încă reticente la schimbare, pentru a explica rolul social și cel etic al designului mult mai clar.

Este greu de imaginat că la sfârșitul anilor 1960 și începutul anilor 1970 *Design pentru lumea reală* a fost respinsă de mai mulți editori din cauza utilizării unor concepte nefamiliare precum „ecologie”, „etologie” sau „Lumea a Treia”. Acelea au fost zilele în care cartea *The Greening of America* i-a convins în mod eronat pe mulți că vârsta medie a locuitorilor din Statele Unite este în scădere (de fapt, este invers), când conceptul de creștere necontrolată era încă susținut de majoritate. Drepturile femeilor, poluarea, „îmbătrânirea Americii”, rata ridicată a șomajului, reducerile de personal din industriile de automobile și de oțel din Statele Unite și cursa mondială către un Armagedon termonuclear, toate acestea nu au fost încă acceptate ca fiind probleme reale de către cei mai mulți.

Când a fost lansată în Statele Unite, ideile din această carte au fost ridiculizate și criticate în mod agresiv de organizațiile

a catalogat câteva dintre sugestiile mele – o mai mare economisire de energie electrică, revenirea la vasele cu pânze și aerostate și dezvoltarea surselor de energie alternativă – drept „fantezii idiosincratice” și a criticat cartea, considerând-o „un atac asupra Detroitului combinat cu o falsă îngrijorare față de minorități”. Mi s-a cerut să mă retrag din asociația de profil din Statele Unite din care făceam parte și, când Centrul „Georges Pompidou” a organizat o expoziție de design industrial american, sindicatul respectiv a amenințat cu boicotarea dacă era expusă vreuna dintre lucrările mele. Radioul cu tranzistori din cutii de conserve (vezi p. 297) a fost ridiculizat, în mod special, și mi-a adus titlul de „Designerul coșurilor de gunoi”.

Design pentru lumea reală a apărut în mai multe librării europene împreună cu *Future Shock* a lui Alvin Toffler și cartea bunului meu prieten Fritz Schumacher, *Small Is Beautiful*. Există similitudini importante între aceste trei cărți. Toffler descrie cu luciditate un viitor care se schimbă mereu și cum am putea noi să trăim împăcați cu această schimbare continuă. Dar posibilitatea de a inversa cursul procesului de mecanizare a omenirii („...un mediu schimbător reclamă un comportament flexibil și schimbă direcția către mecanizarea lui”, spune Arthur Koestler) nu a fost bine înțeleasă de Toffler. Dar Schumacher a avut o perspectivă mai clară în această privință și a fost de acord cu formularea mea că „nimic la scară mare nu funcționează”.

Poate că învățăm cel mai bine din nenorociri. Detroitul s-a confruntat până acum cu o rată mare a șomajului, cu trei crize de petrol, cu patru ierni neobișnuit de reci, cu două perioade de secetă, cu o criză mondială de energie și cu o recesiune

Respect pentru curiozitatea, iar această carte a fost acceptată cu greu chiar și în

Statele Unite, în ultimii treisprezece ani. Pe lângă faptul că a ajuns să fie cumpărată de consumatori, a fost inclusă în bibliografia școlilor de design și arhitectură și acum este studiată și la alte cursuri precum antropologie, științe comportamentale, engleză și management industrial din multe facultăți.

În cazul celei de-a doua ediții, câteva capitole din *Design pentru lumea reală* au fost rescrise în întregime. Toate capitolele au fost actualizate, fiind adăugate multe materiale noi. Am hotărât să păstrez multe dintre predicțiile din prima ediție. Unele dintre afirmațiile făcute în 1970 sunt până acum deranjant de larg răspândite, dar altele s-au adeverit în decursul celor treisprezece ani; ambele categorii sunt discutabile. Cu toate acestea, alte predicții pe care le-am făcut în 1970 sunt pe punctul de a se adeveri abia acum: ambalarea mai simplă, dispozitive de economisire a energiei și surse alternative de energie, abordarea ecologică, revenirea la navele cu pânze (cu toate că acum au și computere de bord) și la aerostate. Alte predicții încă așteaptă să se concretizeze. Ceea ce am scris despre automobilele americane s-a adeverit prin consecințe dezastruoase pentru milioane de lucrători și pentru patronii lor aroganți din Detroit – dar aceeași perspectivă în domeniul locuințelor este deja învechită. Noi am învățat să ne gândim la mașini mari ca la mari consumatoare de benzină; în mod similar, trebuie să înțelegem că și locuințele noastre sunt mari consumatoare de spațiu. Ținând cont de costurile ridicate pentru încălzire și aer condiționat, locuințele spațioase, cu pereți enormi de sticlă sau camere pentru oaspeți care nu sunt locuite în mare parte a timpului, nu mai sunt fezabile.

Multe dintre ilustrațiile și diagramele originale au fost păstrate și în această ediție. În câteva cazuri au fost adăugate

Respect pe ilustrații pentru a clarifica mai bine un anumit aspect luat în discuție. Am atras atenția cititorilor asupra revizuirii definiției pe care am dat-o designului (vezi Capitolul 1). Bibliografia a fost adusă la zi și completată.

În 1971 m-am mutat în nordul Europei, unde m-am stabilit și am lucrat câțiva ani, cu deplasări lungi în scop profesional în țări în curs de dezvoltare. Multe dintre chestiunile pe care le-am scris referitoare la designul din Lumea a Treia, în prima ediție a acestei cărți, acum mi se par cumva simpliste. Cu toate acestea, am hotărât să las câteva dintre aceste observații și în cea de-a doua ediție, întrucât ele ilustrează perspectiva superioară asupra țărilor mai sărace pe care mulți dintre noi am avut-o cu mai mult de un deceniu în urmă. În timp ce noi, ca popor, am luptat împotriva colonialismului și a exploatării, cei care am plecat în alte locuri să predăm nu am reușit să apreciem cât am fi putut *învăța* din acele zone. În vreme ce locuințele pentru populație proiectate și construite de designeri tineri din Scandinavia în Nigeria nu sunt date în folosință și pentru că nu sunt adecvate traiului, aceiași tineri au învățat lecții importante despre cum aceste modele de locuințe colective sunt exact ceea ce le trebuie familiilor numeroase, despre cum respectivele modele pot consolida legăturile sociale în comunitățile puternice și trainice. Legătura dintre națiunile bogate din nord și cele sărace din jumătatea de sud a globului este o stradă cu două benzi. Este important să înțelegem faptul că designerii din Lumea a Treia pot rezolva problemele cu care se confruntă fără a avea nevoie de intervenția „experților” străini pentru două săptămâni.

Totuși câteva date sunt devastatoare: populația din Lumea a Treia este de trei ori mai mare decât cea din țările dezvoltate. Oamenii din Lumea a Treia nu câștigă, în medie, nici măcar a zecea parte din venitul celor care trăiesc în țările bogate;

speranța lor de viață este de două ori mai mică față de cei care trăiesc în jumătatea nordică a globului. Ei pot cheltui doar trei cenți per locuitor pe serviciile medicale, în comparație cu cei din țările dezvoltate care cheltuiesc un dolar. Pentru fiecare dolar cheltuit per locuitor în domeniul educației în jumătatea nordică, în Lumea a Treia sunt acordați numai 6,5 cenți. Chiar și numai aceste simple statistici pot spune povestea bolilor, malnutriției, foametei și disperării cu care se confruntă 2,6 miliarde de oameni din țările sărace.

Există, de regulă, două categorii de argumente pentru care noi, cei din țările dezvoltate din punct de vedere tehnologic, ar trebui să-i ajutăm pe cei care au nevoie. Unul se referă la propria noastră securitate, altul este de ordin etic.

Primul argument cu privire la securitate este fals: teama că mai mult de trei miliarde de oameni ne vor ataca în căminele noastre – o reizbucnire apocaliptică a revoltelor din ghetouri din anii 1960, dar la scară mondială – este absurdă. Chiar și cele mai dezvoltate țări găsesc conflictele moderne prea costisitoare.

Unii – fără îndoială îngrijorați de recente imigrări din Nicaragua, Haiti, Vietnam etc. – se tem, de fapt, că milioane de oameni din țările sărace se vor muta în jumătatea nordică. Acest al doilea argument din categoria „siguranță” este la fel de greșit ca primul. Oamenii din toate țările (sărace și bogate) sunt legați de cultura și pământul lor natal în multe feluri și nu au nicio motivație puternică să devină exilați într-o societate străină.

Există argumente morale și etice întemeiate pentru a ajuta țările sărace. Pragmatic vorbind, o lume a distanțelor reduse, a călătoriilor ultrarapide cu avioane și a comunicării instantane la nivel global nu-și permite să aibă trei sferturi din locuitori

bolnavi, înfometate și care mor din cauza neglijenței.

Principiile etice în această situație sunt clare: noi suntem cetățenii unui sat universal și avem o obligație față de cei aflați în nevoie. Cum poate motivația noastră etică și morală să soluționeze discrepanța economică în creștere dintre Nord și Sud, aceasta este o problemă presantă și complexă în același timp. Suntem conștienți că pompând bani, mâncare și provizii în țările subdezvoltate nu reducem în niciun fel problema. Nici exportul masiv de „fabrici gata de funcționare” sau „experți tehnici de moment” nu ajută în vreun fel. Ajutorul sovietic acordat Chinei, programele de dezvoltare americane în Iran, ajutorul din partea Chinei oferit Tanzaniei și intervenția Cubei în Angola – pentru a menționa doar câteva exemple – toate acestea au eliminat orice dubiu.

Intervenții financiare străine masive nu pot eradică sărăcia din India – dimpotrivă *lipsa* unei astfel de intervenții a ajutat China. În 1956, Mao Zedong a stabilit o politică de „regenerare prin propriile eforturi” în Republica Populară Chineză. În consecință, au apărut schimbări sociale extinse și, mai important, o schimbare în conștiința oamenilor care a dus la încurajarea educației și la descoperirea unor soluții autonome, descentralizate.

Este un paradox bizar că acele țări „sărace” care solicită ajutor sunt bogate în resurse. Prosperitatea lor constă în resurse naturale iar în jumătatea sudică a globului se află extrem de multe surse alternative de energie. Energia solară poate fi captată cel mai ușor la ecuator. Acolo, energia geotermală, conversia biomasei în energie regenerabilă și combustibilii alternativi (în Brazilia, aproape 80% din carburantul pentru mașini se obține din alcool derivat din trestia-de-zahăr), toate sunt posibile. Regiunile de deșert se bucură de cele mai mari

oportunități pentru transformarea căldurii în energie termică, în condițiile în care temperaturile variază într-un interval de 40 de grade de la zi la noapte. În jumătatea sudică sunt ploii torențiale și tot acolo energia eoliană este cel mai bine dezvoltată.

Ajutorul oferit țărilor în curs de dezvoltare generează acel tip de ură pe care un infirm o simte pentru cărja sa. De aceea este necesară cooperarea, o strategie importantă pentru a reduce sistematic dependența financiară a țărilor sărace. O reevaluare riguroasă a acestei relații de ambele părți nu mai poate remedia situația acum. Țările străine pot oferi acces la educație și la metodele contraceptive, dar oamenii din respectiva țară trebuie să-și dorească întâi de toate aceste lucruri ca să le și creeze. Dobândirea încrederii în propriile forțe este o etapă pregătitoare pe care fiecare persoană și fiecare națiune trebuie să o parcurgă.

Și noi, la rândul nostru, avem multe de învățat de la țările în curs de dezvoltare despre stilurile de viață, tehnologia la scară mică, reciclarea materialelor și legătura mai puternică dintre om și natură. De asemenea, am putea analiza domeniul medicinei și organizarea socială din cadrul țărilor care nu fac parte din Occident.

Uniunea Sovietică, Statele Unite și Japonia au următorul lucru în comun: ele încearcă să impună actualul lor nivel de dezvoltare țărilor sărace. Este o abordare greșită. Statele Unite și Rusia au atins nivelul actual de dezvoltare după mulți ani, timp în care au reușit să-și formeze identitatea, să atingă un anumit nivel de educație și de încredere în propriile forțe. „Nu dai o armă încărcată unui copil” ar putea fi o analogie potrivită în acest caz. Nu are sens să construiești fabrici automatizate într-o țară care nu prezintă o astfel de instruire, nu are o

Respect pentru economie în curs de dezvoltare, cum nu are sens să oferi acces la canale TV și jocuri video cu *Războiul stelelor* unei societăți cu un grad ridicat de analfabetism.

Experiența mea din ultimii treisprezece ani mi-a demonstrat că și în Lumea a Treia există autonomie și încredere în propriile forțe. Conducerea reprezentată de experți și o elită cu mică putere de decizie care s-a școlarizat în străinătate încă poate solicita ajutorul Fondului Monetar Internațional, dar locuitorii din sate, fermierii, muncitorii, designerii și inventatorii din Lumea a Treia ajung să-și dea seama că sărăcia nu este o predestinare, ci o provocare căreia i se poate face față cu succes.

Dedicația inițială a acestei cărți – „Acest volum este dedicat studenților mei pentru tot ce m-au învățat” – încă este valabilă. Dar aș dori să dedic această ediție revizuită și designerilor, arhitecților, fermierilor, muncitorilor, tinerilor și studenților din Brazilia, Camerun, Ciad, Columbia, Groenlanda, Guatemala, Indonezia, Mexic, Nigeria, Niger, Papua-Noua Guinee, Tanzania, Uganda și Iugoslavia cu care am lucrat și care mi-au demonstrat că sărăcia este mama inovației. Exemple ca acestea sunt date în toată cartea.

Țările în curs de dezvoltare și noi ceilalți trebuie să cooperăm prin îmbinarea abordărilor mai simple și la scară mică cu noile tehnologii, care au făcut posibilă pentru prima dată descentralizarea și dezvoltarea la scară umană. Cei săraci din țările în curs de dezvoltare, împreună cu cei săraci și cu dizabilități din țările bogate și cu toții aceia dintre noi care trebuie să facă alegeri mai înțelepte cu referire la instrumentele, sistemele și obiectele pe care le creează și le folosesc, formează o circumscripție electorală globală unică. Provocarea constă în exploatarea tuturor funcțiilor pe care oamenii trebuie să le

Respect pe **îndeplinească, funcții adecvate în contextul ultimilor ani din acest secol. Dincolo de această analiză incitantă asupra interacțiunii dintre artă, cultură și design alternativ, va urma o nouă austeritate care va face apel la simțul nostru estetic.**

Penang (Malaysia) – Dartington Hall, Devon –
Bogotá (Columbia)
1981-1984

Libris .RO

Respect pentru oameni și cărți

**Partea
întâi** | Cum este
designul

Libris .RO

Respect pentru oameni și cărți

Butucul roții ține treizeci de spițe,
Dar utilitatea lui depinde de găurile din butuc.
Din lutul olarului se formează un vas,
Dar interiorul lui este cel folosit.
O casă este construită din pereți rezistenți,
Dar numai golul din ferestre și din uși îi dă o utilitate.
Pentru că ceea ce există poate fi transformat,
Dar ceea ce nu există are întrebunișuri nelimitate.*

LAO-TSE

Totți oamenii sunt designeri. Tot ceea ce facem, aproape tot timpul, este design pentru că se află la baza tuturor activităților umane. Proiectarea și modelarea oricărui act în scopul obținerii unui rezultat previzibil, dorit, constituie procesul de design. Orice încercare de a separa designul, de a-l individualiza, contrazice ideea că designul stă la baza vieții. Design înseamnă să compui un poem, să faci un zid, să pictezi o operă de artă, să scrii o compoziție muzicală. Dar design înseamnă, de asemenea, și să faci ordine și curățenie într-un sertar de birou, să extragi un dinte afectat, să coci o plăcintă cu mere, să alegi membrii unei echipe pentru un meci de baseball televizat, să educi un copil.

* În traducere liberă. Toate citatele care se vor regăsi pe parcursul acestei cărți au fost traduse liber (n.r.).

Doar în ultimii ani am conștientizat că era crucial să adaug „și intuitiv” în definiția pe care o oferisem inițial conceptului de design. Conștientizarea implică intelectualizare, gândire, cercetare și analiză. Din prima mea definiție lipsea tocmai partea intuitivă a procesului creativ. Din păcate, intuiția în sine este dificil de definit ca proces sau abilitate. Cu toate acestea, are un impact profund asupra designului. În cazul raționamentului intuitiv, apelăm la impresii, idei și gânduri pe care ni le-am format fără să știm la nivel subconștient, inconștient sau preconștient. Încă nu putem să explicăm cum funcționează gândirea intuitivă care stă la baza designului, dar putem exemplifica. Watson și Crick au intuit că structura ADN-ului putea fi exemplificată cel mai elegant printr-o spirală. Și, pornind de la această intuiție, și-au început cercetările. Intuiția lor a fost confirmată: era o spirală!

Încântarea pe care ne-o determină ordinea descoperită în florile de gheață de pe geamul avionului, în perfecțiunea hexagonală a fagurelui, în frunze sau în arhitectura unui trandafir reflectă preocuparea omului față de modele. Încercăm constant să ne înțelegem existența extrem de complexă și de schimbătoare căutând o ordine în ea. Și ceea ce căutăm, găsim. Sunt sisteme biologice fundamentale la care reacționăm la nivel conștient sau inconștient. Motivul pentru care ne bucurăm de ceea ce vedem în natură este acela că identificăm o economie de mijloace, simplitate, eleganță și o rectiliniaritate fundamentale. Dar toate aceste șabloane naturale, bine ordonate și plăcute din punct de vedere estetic, nu au apărut ca urmare a intervenției omului și, de aceea, definiția pe care am propus-o nu le are în vedere. Conceptul de design se aplică doar instrumentelor și obiectelor create de oameni. Conceptul

Respect pe este astfel denaturat, din moment ce atribuim frumusețea pe care o vedem în natură unor procese pe care, de cele mai multe ori, nu le înțelegem. Ne plac nuanțele de portocaliu și roșu ale arțarului toamna, dar ceea ce ne încântă este determinat, de fapt, de un proces de disoluție, a morții frunzelor. Poate că forma aerodinamică a corpului unui păstrăv ni se pare suficient de frumoasă, dar pentru un păstrăv înseamnă eficiență la înot. Extraordinara frumusețe a spiralei de creștere a floării-soarelui, a ananasului, a conului de brad sau a dispunerii frunzelor pe tulpină poate fi explicată de Șirul lui Fibonacci (fiecare număr este suma precedentelor două: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34 ...), dar pentru o plantă aranjamentul servește doar la îmbunătățirea fotosintezei prin expunerea unei suprafețe cât mai mari din plantă la lumină. La fel, frumusețea pe care o regăsim în coada unui păun, fără îndoială și mai atractivă pentru o păuniță, este rezultatul unei selecții interspecificice (care, în cazul dat, se poate dovedi fatală speciei în cele din urmă).

Absența unei astfel de intenții se remarcă și în cazul unei grămezi de monede aranjate aleatoriu. Totuși, dacă aranjăm monedele după dimensiune și formă, ne impunem intenția și putem realiza un aranjament simetric. Un sistem ordonat în mod simetric este preferat de copiii mai mici, oamenii extrem de primitivi și chiar și de unii nebuni, deoarece este simplu de înțeles. Orice mutare ulterioară a monedelor va produce un număr infinit de aranjamente asimetrice care necesită un nivel ridicat de complexitate și o mai mare implicare din partea privitorului pentru a înțelege și a evalua acea schimbare. În timp ce structurile simetrice și cele asimetrice pot fi apreciate diferit din punct de vedere estetic, ambele își pot demonstra rapid validitatea dacă există o intenție clară. Doar modelele marginale (aflate la limita dintre simetrie și asimetrie) nu reușesc să transmită intenția designerului. Ambiguitatea