ZDENO KOLESÁR
PRZEŁ. TOMASZ GRABIŃSKI

Historia designu w kontekście kształcenia projektantów

Współczesny design obejmuje szeroką sferę twórczości użytkowej, od drobnych przedmiotów dekoracyjnych po duże systemy architektoniczne, od produktów nawiązujących do tradycji technik rzemieślniczych po produkty oparte na technologiach i materiałach z nowego tysiąclecia, od tworzenia pisma po interaktywne programy i ruchome obrazy. Jesteśmy świadkami naruszania tradycyjnych ograniczeń designu związanego z ustalonymi stereotypami technologiczno-ekonomicznymi i kulturowymi. Tego, co dziś uznajemy za pełnoprawne pole designu, kilkadziesiąt lat temu nie określalibyśmy tym terminem. Jednocześnie oczywistym jest, że postulaty zrównoważonego rozwoju cywilizacyjnego wymagają przesunięcia środka ciężkości potencjału designu z prostej zależności od ekspansji ekonomicznej i przemysłowej w sferę rozwijania wartości humanistycznych z naciskiem na kwestie społeczne, ekologiczne i kulturalne.

Czy można uchwycić hybrydową istotę designu, kompetentnie ją analizować i komentować? I czy takie komentarze mogą mieć wpływ na praktykę? W związku z tym, że koncentruję się na historii designu, zadaję sobie pytanie, czy poznanie przeszłości może przyczynić się do tego rodzaju oddziaływania. Powiada się, że historia jest nauczycielką życia (*Historia magistra vitae est*). A także to, że jeszcze nikt nie umiał wyciągnąć z niej wniosków oraz że wszelka teoria ma barwę szarą, a zieleni się tylko drzewo życia. Naturalnie, przychylam się do tego optymistycznego punktu widzenia dotyczącego sensu studiowania historii, to znaczy do opinii, że historia designu nie powinna być jakąś hermetyczną dyscypliną akademicką, ale mogłaby choćby w skromnym zakresie przyczynić się do rozsądnego rozwoju designu. Tylko jak to zrobić?

Historia designu boryka się z wieloma problemami metodologicznymi. Oprócz tych, które są związane z ogólną charakterystyką nauk historycznych, pojawia się też szereg specyficznych niejasności metodologicznych. Do pewnego stopnia wypływają one z tego, że jest to relatywnie młoda dyscyplina, przede wszystkim jednak z eklektycznego charakteru samego przedmiotu badań (designu) oraz jego odmiennych interpretacji.

Zacznijmy od szerszego kontekstu. Historia designu stanowi specyficzną gałąź historii ogólnej i dlatego napotyka na podobne problemy metodologii co nadrzędna wobec niej dyscyplina. Niezależnie od sposobu, w jaki historyk stara się przedstawić obiektywny obraz przeszłości, nie jest w stanie oddać jej w pełni. Zawsze znajduje się pod wpływem wielu czynników, które odciskają piętno na jego selektywnej rekonstrukcji minionych dziejów – czy mowa o czynnikach uświadomionych, to znaczy o wybranej koncepcji metodologicznej, czy też o tych, które podświadomie determinują wybór i interpretację danego materiału – w szerokiej skali od globalnych ideologii po subtelne preferencje osobiste. Jeśli zrezygnujemy z wizji nieuczestniczącego obserwatora, to musimy następnie przyznać, że stopień obiektywności historyka nigdy nie osiągnie wartości absolutnej, a relatywizm stanowi nieodłączny element dążeń do obiektywnego zrekonstruowania przeszłości.

W węższej perspektywie historyk zajmujący się designem musi zmierzyć się z kolejnymi problemami specyficznymi dla jego dziedziny. Są one związane przede wszystkim z wyznaczeniem samego przedmiotu badań. Historycy i teoretycy designu, ale też sami projektanci, nie są w stanie porozumieć się w kwestii, co znaczy samo pojęcie „design". Od dekad stanowi to przedmiot dyskusji zainteresowanych specjalistów, nie mówiąc o tym, że modny obecnie termin „design" stosuje się często w różnych kontekstach. Dlatego poszczególne prace koncentrujące się na historii projektowania różnią się czasem tak diametralnie, jakby dotyczyły historii jakichś różnych dziedzin.

Odmienne definiowanie przedmiotu badań, które stanowi podstawowe kryterium ograniczające wybór artefaktów i ich interpretacje, jest związane z hybrydową istotą designu. Design wykorzystuje informacje i metody pracy dyscyplin naukowych, technicznych i artystycznych, jego wytwory można mierzyć za pomocą kryteriów technicznych, artystycznych i ekonomicznych, można go też oceniać w stosunku do różnorodnych dziedzin aktywności człowieka. Historykowi generalnie trudno jest zaakceptować fakt relatywnej wartości własnych sądów, natomiast historykowi koncentrującemu się na designie jest jeszcze trudniej pogodzić się z heteronomiczną istotą przedmiotu badań problematyzującą konstruowanie jednorodnej historii swojej dyscypliny.

Pierwsi historycy projektowania zazwyczaj absolutyzowali jedną ze sfer, które obejmuje design. Ich współcześni koledzy deklarują potrzebę kompleksowej analizy różnorodnych aspektów designu, różnią się jednak tym, jaką wagę przypisują poszczególnym

czynnikom. Wskutek tego proponują alternatywne sposoby budowania opowieści o designie.

W początkowej fazie kształtowania historycznej refleksji na temat designu dominowały rozważania, które oceniały go za pomocą kryteriów sztuk pięknych. Syntetyczna praca Herberta Reada *Sztuka a przemysł* z 1934 roku[1], którą można uznać za punkt wyjścia historii designu jako odrębnej dyscypliny, zalicza projektowanie do systemu sztuk pięknych. Autor pomógł sobie w ten sposób, że podzielił sztuki piękne na dwa typy: sztuki humanistyczne (sztuka przedstawieniowa) oraz sztuki abstrakcyjne (*de facto* design). Wraz z pracą Nikolausa Pevsnera *Pionierzy ruchu modernistycznego* z 1936 roku[2] w historii designu pojawia się jednocześnie postępowy linearny schemat z akcentem modernistycznym oraz definiowanie designu jako działalności związanej z rewolucją przemysłową, produkcją masową oraz ruchem modernistycznym w architekturze.

Jeśli nie weźmiemy pod uwagę piszących projektantów, to od czasów Reada i Pevsnera historią designu zajmują się przede wszystkim historycy sztuki. Skutkiem tego jest przenoszenie tradycyjnych metod historii sztuki na historię designu, czyli koncentrowanie się na wybitnych postaciach, ich kluczowych dziełach, „wpływologii" i stylach. Schemat zbudowany na wybitnych postaciach przekazujących sobie pałeczkę sztafetową w postaci kluczowych dzieł jest dziś kwestionowany także w badaniach nad *fine arts*. W odniesieniu do sfery designu schemat ten jest w dużym stopniu błędny, ponieważ projektowanie często stanowi raczej dzieło zbiorowe, uwarunkowane okolicznościami swojego powstania, a nie jest wytworem genialnej jednostki.

Powyższy paradygmat obowiązuje w znacznym stopniu do dziś, choć punkt widzenia na historię designu prezentowany przez Reada i Pevsnera został w drugiej połowie XX wieku poddany krytyce z różnych pozycji, przede wszystkim w związku z osłabianiem hegemonii modernizmu. W kontekście projektowania graficznego wspomnijmy przede wszystkim szwajcarskiego projektanta i historyka Josefa Müllera-Brockmanna, który ukoronowaną przez modernizm historię zdefiniował w swojej trójjęzycznej *Historii komunikacji wizualnej* oraz *Historii plakatu* z 1971 roku[3]. Alternatywną wobec wytyczonej przez historię sztuki i modernizm koncepcję historii designu stanowiła już praca Siegfrieda Giediona *Mechanization Takes Command* z 1948 roku[4], podkreślająca powiązania historii designu z przemianami w technice. Książka ma znaczący podtytuł *Przyczynek do anonimowej historii*. Oprócz akcentowania więzi między designem a techniką stanowi zatem alternatywę wobec koncepcji Reada i Pevsnera także dzięki temu, że w porównaniu z ich historią pionierów Giedion buduje historię designu bez nazwisk. Choć takie stanowisko jest uzasadnione, to nie znalazło ono wielu naśladowców. Kontury designu rozpływają się w nim bowiem w powiązaniach z rozwojem techniki, materiałów, specyficznymi zadaniami, impulsami od producentów, przedsiębiorców itd. W porównaniu z modelem wyrosłym na polu historii sztuki brakuje tu możliwości obserwowania, kto, gdzie i u kogo studiował, kto miał wpływ na innych, kto był bohaterem odkrywającym nowe podejścia i formy, które szkoły i inne instytucje stanowiły źródło zasadniczych impulsów rozwoju. Owocne rozwinięcie koncepcji Giediona reprezentują na przykład prace Herwina Schaefera[5], Adriana Forty'ego[6], a przede wszystkim trzytomowa *History of Industrial Design*[7] wydana w 1990 roku przez zespół autorów pod kierownictwem Carla Pirovana, choć akurat w tym przypadku nie zrezygnowano z podawania nazwisk wybitnych projektantów. Ta publikacja proponuje interdyscyplinarne podejście do poszczególnych etapów rozwoju designu, ma charakter zbiorowego tomu różnorodnych tekstów skupionych na powiązaniach designu z dziedzinami techniki, ogólnym rozwojem społecznym, ekonomiką, a także psychologią. Koherencja całości została jednak podporządkowana dążeniu do uwzględnienia wszystkich aspektów designu. Rewizja modernistycznej koncepcji historii designu wniosła w pole widzenia historyków również pogardzaną przez modernistów secesję, art déco oraz inne „upadłe" prądy we wzornictwie przemysłowym i projektowaniu graficznym, a później też postmodernizm oraz eskapady designu na pola dotychczas zastrzeżone dla *fine arts*. Analizowano powiązania z rozwojem nauki, techniki i kultury materialnej, a z drugiej strony na przykład odniesienia do aspektów etycznych twórczości designerskiej czy relacje designu z „przyziemnymi" dziedzinami reklamy i mody.

Podobną metodę „kontaminowania" historii projektowania produktów i grafiki różnymi skrajnymi dziedzinami autor niniejszego artykułu stosował w książkach wydawanych od końca lat dziewięćdziesiątych XX

1 H. Read, *Art and Industry. The Principles of Industrial Design,* Faber & Faber, London 1934. Wyd. polskie: *Sztuka a przemysł. Zasady wzornictwa przemysłowego*, przeł. J. Choroszucha, PWN, Warszawa 1964.

2 N. Pevsner, *Pioneers of Modern Movement. From William Morris to Walter Gropius*, Faber & Faber, London 1936. Wyd. polskie: *Pionierzy współczesności. Od Williama Morrisa do Waltera Gropiusa*, przeł. J. Wiercińska, WAiF, Warszawa 1978.

3 J. Müller-Brockmann, *A History of Visual Communication. Geschichte der visuellen Kommunikation. Histoire de la communication visuelle*, Verlag Arthur Niggli, Niederteufen 1971; J. i S. Müller-Brockmann, *History of the Poster. Geschichte des Plakates. Histoire de l'affiche*, ABC Verlag, Zürich 1971.

4 S. Giedion, *Mechanization Takes Command. A Contribution to Anonymous History*, Oxford University Press, New York 1948.

5 H. Schaefer, *The Roots of Modern Design. The Functional Tradition in the 19th Century,* Studio Vista, London 1970.

6 A. Forty, *Objects of Desire. Design and Society 1750–1980*, Thames and Hudson, London 1986.

7 C. Pirovano (ed.), *History of Industrial Design. Vol. 1: 1750–1850, The Age of the Industrial Revolution*; *Vol. 2: 1851–1918, The Great Emporium of the World*; *Vol. 3: 1919–1990, The Dominion of Design*, Electa, Milan 1990–1991.

wieku w Czechach i na Słowacji[8], a niedawno też w publikacji wydanej w Polsce wspólnie z Jackiem Mrowczykiem[9]. Podobne podejście zamierzamy zastosować też wraz ze współpracownikami z praskiego Narodowego Muzeum Techniki (Národní technické muzeum) oraz Uniwersytetu Tomasza Baty w Zlinie (Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně), w ramach pięcioletniego grantu na badania poświęcone designowi w dyscyplinach technicznych w okresie istnienia Republiki Czechosłowackiej (1918–1992). Chcielibyśmy między innymi polemizować z fetyszyzacją produktów designerskich, z ich postrzeganiem jako jakichś ikonicznych obiektów tworzących historię podobną do koncepcji readowsko-pevsnerowskiej. Dziś powszechnie, prawdopodobnie także w Polsce, funkcjonują takie terminy jak „meble designerskie" czy „sklep designerski", jak gdyby powszechny produkt użytkowy nie wymagał designu. Większość populacji rozumie jako design pewną luksusową i drogą nadbudowę, bez której można by się obejść. Wraz z kolegami chcielibyśmy stworzyć bardziej demokratyczny obraz designu, przybliżyć realny proces jego formowania, wskazać na to, że okoliczności jego powstania, wprowadzania do produkcji oraz zastosowania są równie istotne jak postaci projektantów i ikoniczne produkty. W ramach naszych badań chcemy położyć nacisk na design jako instrument poprawy jakości codziennego życia oraz wskazać na to, że ze względu na kontekst polityczny, ekonomiczny i społeczny, design w naszej części Europy w okresie komunizmu miał odmienną pozycję niż w krajach gospodarki rynkowej. Pod tym względem przed historykami z byłego tzw. bloku wschodniego stoją wyzwania w zakresie poszukiwania optymalnych metod badawczych. Historia projektowania była do tej pory przede wszystkim historią designu tzw. świata zachodniego opartego na gospodarce kapitalistycznej, co od strony metodologicznej problematyzuje badanie alternatywnych systemów ekonomicznych. Można to zilustrować na przykładzie dwóch czechosłowackich projektantów, których twórczości poświęcono niedawno monograficzne publikacje[10]. Kształtowała się ona w okresie tzw. realnego socjalizmu. František Burian i Tibor Uhrín zaczynali jako projektanci przemysłowi – Burian w latach siedemdziesiątych, a Uhrín w latach osiemdziesiątych XX wieku. Brak zainteresowania przemysłu ich pracami spowodował, że przenieśli się na pole designu konceptualnego czy też twórczości rzemieślniczej, które potem okazały się jednak aktualne właśnie w kontekście wspominanego designu „zachodniego". To, co w naszych warunkach można nazwać postmizerią, okazało się autentycznym wkładem w zachodni prąd designerskiego postmodernizmu. Historia projektowania obfituje w podobne paradoksy.

Powróćmy jednak do początkowego zagadnienia: czy historia designu ma potencjał, by wpływać na pracę projektantów? Przypuszczam, że jest to możliwe, jeśli studiowanie historii designu będzie oznaczać nie tylko zajmowanie się wybranymi osiągnięciami wybitnych postaci, ale również poświęcenie uwagi szerszemu kontekstowi procesów myślenia projektantów i rozwiązywania problemów, sposobom przekazywania tych rozwiązań do producentów, konsultowania i spełniania wielu różnorodnych wymogów w celu tworzenia optymalnych rozwiązań w ramach określonych warunków i interdyscyplinarnych relacji. Historia designu stara się przedstawić projektowanie w kontekście historycznym, w czasie i miejscu jego powstania oraz zastosowania w produkcji, a także przez pryzmat późniejszego rozwoju aż po okres, w którym historia jest poddawana analizie. W zakresie kontekstualizacji rozwiązań designerskich historia pokrywa się z czasami współczesnymi. Powyższe argumenty przemawiają za tym, by uznać za zasadne nauczanie historii designu w szkołach, które kształcą praktyków projektowania.

W czasach technologii cyfrowych, a zwłaszcza Internetu, pozyskanie pojedynczej informacji na temat designu z dowolnego okresu jest proste. Jesteśmy wręcz przytłoczeni informacjami, wydaje się jednak, że nie znajduje to odzwierciedlenia w stanie naszej wiedzy, a wręcz przeciwnie. Konkretny przykład: przed dwiema-trzema dekadami podczas egzaminów wstępnych można było dyskutować z przyszłymi słowackimi projektantami o specjalistycznych książkach i czasopismach. Dziesięć lat temu ich wiadomości pochodziły przeważnie ze specjalistycznych portali poświęconych designowi, gdzie było więcej obrazków, ale jeszcze ciągle towarzyszyły im poważne teksty. Obecna generacja adeptów projektowania bazuje w największym stopniu na „pinterestach", publikujących obrazki, którym rzadko kiedy towarzyszy jakiś komentarz. Przyszły projektant czasem nawet nie wie, do czego służy przedmiot na obrazku. Dostępność informacji jest jakby odwrotnie proporcjonalna do zakresu wiedzy. Brakuje znajomości powiązań, kontekstu, w jakim funkcjonuje design.

Nie należy, naturalnie, walczyć ze stosowaniem nowych technologii w nauczaniu historii designu. Komputery podłączone do Internetu wraz z projektorami cyfrowymi stanowią o wiele bardziej efektywne środki edukacji w porównaniu z dawnym niezdarnym korzystaniem z książek i diapozytywów. W razie potrzeby można znaleźć online szczegółowe informacje (tekstowe i graficzne), czy uzupełnić statyczny obraz materiałem filmowym. Przyszłość procesu kształcenia przyniesie zapewne wzrost znaczenia e-learningu, choć nie zastąpi on raczej doświadczonego wykładowcy, który będzie w stanie rozsądnie improwizować i reagować na specyficzne cechy publiczności.

8 Z. Kolesár, *Kapitoly z dejín dizajnu*, Slovenské centrum dizajnu, Bratislava 1999, 2000; *idem*, *Nové kapitoly z dejín dizajnu*, Slovenské centrum dizajnu, Bratislava 2009; *idem*, *Kapitoly z dějin designu*, Vysoká škola uměleckoprůmyslová, Praha 2004, 2009; *idem*, *Kapitoly z dejín grafického dizajnu*, Slovenské centrum dizajnu, Bratislava 2006; Z. Kolesár, A. Pekárová (eds.), *K dejinám dizajnu na Slovensku*, Slovenské centrum dizajnu, Bratislava 2013.

9 Z. Kolesár, J. Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego,* przekład tekstu słowackiego: J. Goszczyńska, Karakter, Kraków 2018.

10 Z. Kolesár, M. Laššák (eds.), *Art dizajn. František Burian a študenti*, Slovart, Bratislava 2017; Z. Kolesár (ed.), *Tibor Uhrín. Forma spríjemňuje funkciu*, Dive Buki, Košice 2019.

W sferze designu (nie tylko graficznego) ewidentnie przebiega proces dematerializacji oraz zmiana akcentu z hardware'u na software. Nie można jednak rezygnować z jego materialnego wymiaru. Mimo cyfryzacji świata ludzkość pozostaje jednak analogowa. Norweski teoretyk Kjetil Fallan[11] zwraca uwagę, że w badaniach z zakresu historii designu alternatywę wobec metod opartych na analizie dokumentów i wywodzących się z historii sztuki powinno stanowić podejście muzeologiczne uwzględniające fizyczny kontakt z artefaktami. Jan Michl[12] opowiada się wręcz za tym, by włączyć „pedagogikę przykładów" w system kształcenia projektantów. Wskazuje na to, że ideologia funkcjonalizmu, która jest nadal wpływowa w instytucjach kształcących projektantów, opierała się na nauczaniu pozbawionym przykładowych rozwiązań, modeli czy pierwowzorów. Po tym, gdy wyszły na jaw ograniczenia modernizmu, byłoby dobrze powrócić do modelu „pedagogiki przykładów", która w XIX wieku zainicjowała paralelne powstawanie szkół przemysłu artystycznego oraz muzeów. Według Jana Michla pozwoliłoby to studentom na poznawanie „właściwości taktylnych produktów, ich skali oraz ogólnie trójwymiarowego istnienia... a na dodatek ich czwartego, historycznego wymiaru"[13].

Z pewnością można się zgodzić z opinią, że elementem produktywnego wykorzystywania historii w kształceniu projektantów powinno być bezpośrednie doświadczenie, któremu towarzyszy analiza wybranych designerskich dzieł. Europejskie instytucje oświatowe z trudem mogą dotrzymywać kroku bogatym uczelniom amerykańskim, w związku z czym zadanie prezentacji inspirujących wzorów spoczywa zwłaszcza na instytucjach budujących kolekcje i organizujących wystawy poświęcone designowi. Także tu jednak, podobnie jak w przypadku metod teoretycznego ujęcia problematyki designu, czyha wiele przeszkód. Jedną z nich stanowi to, że instytucje zakładane w celu zbierania produktów designerskich już od czasu powstania Muzeum Wiktorii i Alberta w Londynie w połowie XIX wieku skupiają swoją uwagę – zgodnie z linią wywodzącą się z historii sztuki – raczej na wyjątkowych produktach sztuki użytkowej niż na powszechnym designie, który mógłby formować mainstreamowy gust oraz kształcić projektantów, producentów i dystrybutorów – co było podstawowym zamiarem w okresie powstawania tych instytucji. Jeszcze większy problem stanowi jednak to, że design jest przeważnie prezentowany na wystawach w oderwaniu od kontekstu swojego przeznaczenia, bez możliwości praktycznej weryfikacji jego funkcjonalności. Widzowie wystaw i muzeów designu przeważnie mogą tylko zapoznać się z wizualnym aspektem prezentowanych artefaktów, choć design nie stanowi wyłącznie medium plastycznego. Wizualny aspekt produktu designerskiego może z pewnością zawierać istotne informacje na temat jego przeznaczenia. Należy jednak uzupełnić taką prezentację o szerszy wgląd w procesy i konteksty funkcjonowania designu. Może w tym pomóc również aktywne włączenie widza, jego partycypacja w wydarzeniu. „Less exposition, more proposition" – tak brzmi hasło Muzeum Designu w Londynie. Ta instytucja powstała w 1989 roku i przejęła zadania, które początkowo zostały wyznaczone przed wspominanym muzeum sztuki użytkowej (Victoria & Albert Museum). To znaczy wystawianie powszechnego designu, kształcenie publiczności, inspirowanie projektantów. Stała ekspozycja Designer Maker User stanowi przykład demokratycznego prezentowania designu. Pozwala widzom zapoznać się z procesami realizacji designu, a nawet na współudział w nich. Zastępuje „arystokratyczną" koncepcję przygotowywanych, zgodnie z regułami historii sztuki, ekspozycji wyjątkowych dzieł genialnych autorów (mimo zauważalnych zmian w dalszym ciągu dominuje ona w instytucjach typu V&A). Łączy historię ze współczesnością, na przykład podczas dorocznych wystaw *Designs of the Year*. „Less exposition, more proposition" oznacza raczej zadawanie pytań niż autorytarne oferowanie widzowi niepodważalnych wartości designerskich. Na podobnych *open source* prezentacjach designu skupia się też wiedeńskie Museum für angewandte Kunst, które od 2015 roku organizuje biennale designu, architektury i sztuki pod znaczącym tytułem *Idee na rzecz zmiany*. I jako trzeci przykład wspomnijmy Biennale Designu we francuskim Saint-Etienne, którego pierwsza edycja odbyła się w 1998 roku. Tematy poszczególnych edycji ulegały zmianom, ale organizatorzy zamiast „gwiazd" designu z napuszonymi „produktami designerskimi" starają się przedstawić design jako katalizator głębszego i bardziej rozsądnego wywierania wpływu na życie.

Na zakończenie podsumujmy: w niniejszym artykule starałem się skomentować relewantne metody nauczania historii designu w szkołach kształcących praktyków projektowania. Powinna to być historia zakotwiczona w szerokich powiązaniach twórczości designerskiej oraz poszukująca relacji i kontekstów między przeszłością i współczesnością designu. Ponadto nie powinna ona pomijać dziś często stosowanych terminów jak zrównoważony rozwój cywilizacyjny, zielony czy też ekologiczny design. W przeszłości nie były one znane, ale świadomość odpowiedzialności społecznej designu ma długą i często zaskakująco aktualną historię. Podobnie jak w innych przypadkach, także w tym historia nie jest jednak w stanie zaoferować czarodziejskiej różdżki, która rozwiązałaby problemy współczesności. Wskutek połączenia źródeł jej inspiracji mógłby jednak powstać szerszy prąd mający potencjał pozytywnego rozwoju. Jak wspomniano na wstępie, warto przesunąć punkt ciężkości oddziaływania designu z wartości materialnych na humanistyczne, wówczas poszukiwanie odpowiedzialności może

11 K. Fallan, *Design History. Understanding Theory and Methods*, Bloomsbury, London–New York 2010, s. 43–44.

12 J. Michl, *The crisis of the modernist pedagogy and its (possibly) gratifying consequences for museums of applied art*, „Scandinavian Journal of Design History" 1992, nr 2, s. 119–122.

13 Tamże, s. 121.

stanowić istotny element formowania optymalnych metod dyscypliny „historia designu" oraz jej zastosowania w kształceniu projektantów.

Słowa klucze: projektowanie, historia designu, kształcenie, interdyscyplinarność, kontekstualizacja

ZDENO KOLESÁR

History of design in the context of educating designers

Summary

Does teaching history of design in designer training schools have any sense? This paper argues that if we do not treat history of design as a hermetic academic discipline, it has a potential to significantly complement the process of designer training. With regard to history of design, aside from selected achievements of eminent creators, we need to consider a broader context of the processes of designer thinking and problem-solving. We also need to take into account the media which convey those solutions to producers, consultations and meeting diverse requirements in order to create optimal solutions in specific conditions as regards interdisciplinary relations. History of design tries to present design in historical context, when and where it was created and produced, and also from the perspective of its later development up to the point when history starts to be analyzed. As far as contextualization of designer solutions goes, history coincides with present time. That is why teaching history of design at designer training schools should be deemed well-founded.

Key words: design, history of design, teaching, interdisciplinary nature, contextualization

Bibliografia

Fallan K., *Design History. Understanding Theory and Methods*, Bloomsbury, London – New York 2010, s. 43–44.

Forty A., *Objects of Desire. Design and Society 1750–1980*, Thames and Hudson, London 1986.

Giedion S., *Mechanization Takes Command. A Contribution to Anonymous History*, Oxford University Press, New York 1948.

Kolesár Z., *Kapitoly z dejín dizajnu*, Slovenské centrum dizajnu, Bratislava 1999, 2000.

Kolesár Z., *Nové kapitoly z dejín dizajnu*, Slovenské centrum dizajnu, Bratislava 2009.

Kolesár Z., *Kapitoly z dějin designu*, Vysoká škola uměleckoprůmyslová, Praha 2004, 2009.

Kolesár Z., *Kapitoly z dejín grafického dizajnu*, Slovenské centrum dizajnu, Bratislava 2006.

Z. Kolesár, A. Pekárová (eds.), *K dejinám dizajnu na Slovensku,* Slovenské centrum dizajnu, Bratislava 2013.

Kolesár Z. (ed.), *Tibor Uhrín. Forma spríjemňuje funkciu*, Dive Buki, Košice 2019.

Kolesár Z., Laššák M., *Art dizajn. František Burian a študenti*, Slovart, Bratislava 2017.

Kolesár Z., Mrowczyk J., *Historia projektowania graficznego*, przeł. J. Goszczyńska, Karakter, Kraków 2018.

Müller-Brockmann J., *A History of Visual Communication. Geschichte der visuellen Kommunikation. Histoire de la communication visuelle*, Verlag Arthur Niggli, Niederteufen 1971.

Müller-Brockmann J., *History of the Poster. Geschichte des Plakates. Histoire de l'affiche*, ABC Verlag, Zürich 1971.

Michl J., *The crisis of the modernist pedagogy and its (possibly) gratifying consequences for museums of applied art*, „Scandinavian Journal of Design History" 1992, nr 2, s. 119–122.

Pevsner N., *Pioneers of Modern Movement. From William Morris to Walter Gropius*, Faber & Faber, London 1936. Wyd. polskie: *Pionierzy współczesności. Od Williama Morrisa do Waltera Gropiusa*, przeł. J. Wiercińska, WAiF, Warszawa 1978.

Pirovano C., (ed.) *History of Industrial Design. Vol. 1: 1750–1850, The Age of the Industrial Revolution.; Vol. 2: 1851–1918, The Great Emporium of the World.; Vol. 3: 1919–1990, The Dominion of Design*, Electa, Milan 1990–1991.

Read H., *Art and Industry. The Principles of Industrial Design*, Faber & Faber, London 1934. Wyd. polskie: *Sztuka i przemysł. Zasady wzornictwa przemysłowego*, przeł. J. Choroszucha, PWN, Warszawa 1964.

Schaefer H., *The Roots of Modern Design. The Functional Tradition in the 19th Century*, Studio Vista, London 1970.