

**Zdzisława Świniarska**  
Wyższa Szkoła Techniczna w Katowicach  
Wydział Architektury, Budownictwa i Sztuk Stosowanych  
Katedra Wzornictwa

# Człowiek a design

## Problemy designu społecznego

Kiedy zastanawiamy się, co to jest design, przychodzą nam do głowy stereotypowe skojarzenia z czymś ładnym, luksusowym i ekskluzywnym. Myślimy o gadżetach, wyszukanych kształtach i kolorach, przedmiotach-ikonach, projektantach pełnych wizji dalekich od ludzkiej codzienności i potrzeb społeczeństwa. Jest to najbardziej powszechny pogląd i skupiony wyłącznie na komercyjnej stronie designu.

Większość ludzi wiąże projektowanie produktu z wyrobami rynkowymi, wymyślanymi przez producenta i kierowanymi do konsumenta. Od czasów rewolucji przemysłowej podstawowym paradygmatem projektowania był bezpośredni związek z potrzebami rynkowymi, a wszelkie alternatywne podejścia do designu nie przyciągały większej uwagi.<sup>1</sup> W 1972 roku Victor Papanek, projektant wzornictwa przemysłowego i dziekan wydziału projektowego w Kalifornijskim Instytucie Sztuki (California Institute of Arts) opublikował polemiczną książkę *Dizajn dla realnego świata (Design for the Real World)*<sup>2</sup>, w której zawarł słynną tezę, że „istnieją zawody bardziej szkodliwe od zawodu projektanta przemysłowego, ale jest ich niewiele”. Książka, ze swoim społecznym przesłaniem do projektantów, szybko zdobyła uznanie na całym świecie. W odpowiedzi na postulaty Papaneka powstały liczne programy projektowe skoncentrowane na problemach społecznych, od krajów rozwijających się, do ludzi starych, biednych czy niepełnosprawnych<sup>3</sup>.

Z każdym rokiem powstawały nowe idee, grupy artystyczne, interdyscyplinarne zespoły badawcze, których misją stało się ulepszenie świata. Były to programy bardzo różnorodne, od utopijnych wizji świata, po społecznie zaangażowane i bliskie zwykłemu człowiekowi. Należy dodać, że te działania bardzo zmieniły otaczający nas świat i nas w tym świecie. Obserwujemy na co dzień mnóstwo ułatwień, udogodnień, które czynią nasze życie łatwiejszym i przyjemniejszym.

Mówimy o prozaicznych rzeczach dla nas, dla niepełnosprawnych, chcemy aby nasze społeczeństwo nie wykluczało ludzi z dysfunkcjami, ułatwiało im funkcjonowanie w codziennym świecie i jednakowo traktowało. Jest jednak dziedzina życia, sztuki gdzie jest jeszcze bardzo wiele do zrobienia. Mam na myśli modę. Mówi się o usprawnieniach, ułatwieniach, ale zapomina się o stronie wizualnej i estetycznej. Niepełnosprawni chcą też dobrze wyglądać, podobać się, być modnymi i na czasie, a jednocześnie chcą żyć w społeczeństwie bez piętna inności.

### Oblicza designu

Design to nie tylko rzeczownik (projekt, plan, model, deseń), ale co najważniejsze czasownik, traktowany jako kompleksowy, przemyślany proces obejmujący zarówno sposób myślenia (*design thinking*), jak i efekt końcowy, którym nie musi być przedmiot/produkt a może być sama usługa (*service design*) bądź proces.

Design jest często rozumiany przez opinię publiczną jako działalność artystyczna, w wyniku której powstają imponujące lampy, meble i samochody. Z reguły właśnie tak prezentowany jest w mediach i muzeach.

Jeszcze do niedawna, bo do połowy XX wieku projektowanie komercyjne było głównym nurtem w designie. Wszystkie procesy i kierunki były na zysk. Zasadniczym jego zadaniem było tworzenie produktów do sprzedaży, generowanie potrzeb i zysków, a nie odpowiadanie na głos odbiorców. Zdarzało się, że wiele produktów realizowanych

---

1. V. Margolin, S. Margolin, *Projektowanie społeczne*, „2+3D” nr 7, (II/2003).

2. V. Papanek, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Pantheon Books, New York, 1971, s. 103-115.

3. W. Rybczyński, *Paper Heroes: A Review of Appropriate Technology*, Prism Press, Dorchester, 1980.

na potrzeby rynku odpowiadało również na zapotrzebowanie społeczne. Nie były to jednak działania zamierzone. Należy zwrócić uwagę na fakt, że rynek nie dba o tego rodzaju potrzeby, ponieważ pokaźna ich część dotyczy grup społecznych, które nie tworzą klasy konsumentów w rynkowym tego słowa znaczeniu. Mam na myśli ludzi o bardzo niskich zarobkach, ze szczególnymi problemami zdrowotnymi, związanymi z wiekiem, niepełnosprawnością czy zaniedbaniem.

*Design thinking* to przede wszystkim nowe idee, produkty, usługi czy strategie, z natury przekrojowe, międzysektorowe i interdyscyplinarne. Mają na celu łączyć różne branże, dziedziny i obszary społeczne. Dzieje się to na styku nauki, biznesu i sztuki. Jest to tak naprawdę myślenie, które łączy nowinki technologiczne z innowacjami społecznymi. Twórcą pojęcia *design thinking* był Tim Brown. Jednak sama metoda pracy projektowej, w której centrum stoi analiza oraz wykorzystanie zróżnicowanych zasobów wiedzy, kompetencji i narzędzi, znana jest od wielu lat. To właśnie Tim Brown, jako pierwszy opracował proces działań dla pojęcia *design thinking* i sprawnie wprowadził je do debaty projektowej.

*Design thinking* to sposób definiowania, rozumienia i rozwiązywania problemów projektowych, zdiagnozowania kontekstu społecznego, ekonomicznego i kulturowego oraz dostarczenie rozwiązań, które staną się rzeczywistością. Cały proces powinien być ukierunkowany na odbiorcę, interdyscyplinarny i kreatywny, który łączy w sobie:

- empatyzację – pracę z człowiekiem i dla człowieka, jak najlepsze zrozumienie użytkownika przede wszystkim poprzez wywiady i obserwację;
- definiowanie problemu – w tym etapie tworzy się punkt widzenia, który jest oparty na spostrzeżeniach i potrzebach użytkowników. Dzięki temu możliwe jest odpowiedzenie na pytanie: jakie są potrzeby klientów?
- generowanie pomysłów, innowacyjność – poszukiwanie i odkrywanie nowych horyzontów i odmiennych punktów widzenia prowadzących do powstawania zaskakujących rozwiązań; tworzenie przy wykorzystaniu licznych narzędzi stymulujących kreatywność;
- budowanie prototypów, eksperymentalność – testowanie i doskonalenie rozwiązań już na etapie ich projektowania, a dzięki temu szybsze i tańsze wdrażanie produktów i usług na rynek.

Od lat 60. XX wieku powstało wiele modeli teoretycznych *design thinking* uwzględniających zróżnicowaną liczbę etapów, ale jedno się nie zmieniało – chęć dopasowania możliwości technicznych do ludzkich potrzeb w ramach działalności biznesowej.

Na szczęście w opozycji do projektowania komercyjnego rozwija się projektowanie społeczne (tu potrzeba generuje projekt), w centrum którego stoi zwykły użytkownik. Co ważne – użytkownik różnorodny (sprawny ale i pełen ludzkich ułomności, aktywny i społecznie wykluczony, młody oraz stary, obcy, imigrant, turysta, rodzic z dzieckiem, niewidomy, itd.).

W świecie design społeczny bywa definiowany jako proces projektowania, który przyczynia się do poprawy życia i dobrobytu ludzi<sup>4</sup>. Program projektowania społecznego jest inspirowany między innymi ideą Victora Papanka. Twierdzi on, że projektanci i kreatywni profesjonalści mają obowiązek i są w stanie spowodować rzeczywistą zmianę w świecie za pomocą dobrego, odpowiedzialnego projektowania. Uważa, że projektanci mogą przyczynić się do projektowania większej ilości produktów ekologicznych poprzez staranny dobór materiałów, z których korzystają. Papanek również zwraca uwagę na projektowanie dla faktycznych potrzeb ludzi, a nie ich zachcianek. Przykładem może być projekt dla Trzeciego Świata. Projektanci ponoszą odpowiedzialność za wybory, jakich dokonują w procesach projektowych<sup>5</sup>.

„Design odpowiedzialny społecznie” przestał być już alternatywnym i niszowym przedsięwzięciem garstki wrażliwych na sprawy świata praktyków i teoretyków projektowania. Dziś stał się dobrze zdomowionym w kapitalizmie trendem. Dlatego być może sama deklaracja odpowiedzialności już nie wystarczy, musi być ona podparta autokrytyką, która w tym kontekście oznacza zdanie sobie sprawy z ambiwalentnej pozycji, jaką obecnie zajmuje design zaangażowany i wzięcie także za nią odpowiedzialności<sup>6</sup>. Jednym z powodów braku poparcia dla projektowania społecznego jest niedostateczne rozpropagowanie możliwości projektantów w poprawie warunków życia.

Design na rzecz rozwoju (*design for development*), część wiedzy czerpie z doświadczeń ruchu promującego w krajach rozwijających się mniej zaawansowane technologie pośrednie lub alternatywne<sup>7</sup>. Bardzo mało jest jednak opracowań szerzej ujmujących kwestie organizacji, inicjowania, wspierania i wdrażania projektowania społecznego. W placówkach, takich jak szpitale czy szkoły, pracownicy socjalni są członkami profesjonalnych zespołów, w skład których wchodzi także psychologowie, terapeuci, opiekunowie sądowi. Zespół współpracuje przy ocenie problemu, a poszczególni specjaliści interweniują zależnie od potrzeb. Ciągłe jeszcze nie przetarte są drogi współpracy projektantów z zespołami służb społecznych, szczególnie pożądaną przy działaniach w strefie fizyczno-przestrzennej.

### Projekty społeczne

Zakres projektowania społecznego jest bardzo szeroki. Od niskonakładowych, ale rewolucjonizujących życie biednych ludzi w Afryce, przez ratujące życie po bardzo proste i niezbędne do codziennego funkcjonowania.

Pierwszym takim przykładem jest **Hippo Water Roller**. Jest to urządzenie, które powstało jako odpowiedź na konkretną sytuację: osobisty transport wody.

---

4. I. Holm, *Ideas and Beliefs in Architecture and Industrial design: How attitudes, orientations, and underlying assumptions shape the built environment*. Oslo School of Architecture and Design, Oslo 2006.

5. V. Papanek, *Design for the Real World...op.cit., passim*.

6. [http://www.beczmianna.pl/czytelnia,786,ocal\\_planete\\_nie\\_zabij\\_siebie.html](http://www.beczmianna.pl/czytelnia,786,ocal_planete_nie_zabij_siebie.html)

7. Por.: L. Allen Furr, *Exploring Human Behavior and the Social Environment*, Allyn and Bacon, Boston, 1997, s. 3–12; C.B. Germain I A. Gitterman, *The Life Model Approach to Social Work Practice Revisited*, w: Francis J. Turner (red.), *Social Work Treatment: Interlocking Theoretical Approaches*, The Free Press, Nowy Jork, 1986, s. 618–643.

W Afryce ten sposób transportu ciągle dominuje. Niesie się dzbanek z wodą, lub ciągnie zbiornik na wózku. Natomiast Hipporoller to baniak, który można toczyć przed sobą. Po zamocowaniu stalowego uchwytu baniak staje się „kołem z wodą”. Jego pojemność to 90 litrów – ale transport wymaga tyle samo wysiłku co 10 litrowego zbiornika na wózku. Pojemnik, wykonany jest z odpornego na promienie UV polietylenu, świetnie sobie radzi z przeszkodami terenowymi i nierównościami. Co więcej – potrafi skutecznie zamortyzować wybuch miny, co w Afryce bynajmniej nie jest abstrakcyjnym problemem. Organizacja Hippo Water Roller Project<sup>8</sup>, która zbiera fundusze na produkcję i dystrybucję kontenerów wśród najbardziej potrzebujących, rozprowadziła ich dotąd około 11 tysięcy.

### **Freeplay Energy**<sup>9</sup>

Przyczynkiem do powstania była audycja telewizyjnej o epidemii AIDS w krajach afrykańskich. Decydujące znaczenie dla ograniczenia zachorowalności wiązano w niej z radiową akcją uświadamiająco-profilaktyczną, którą utrudniały bardzo wysokie – jak na tamtejsze warunki – ceny radioodbiorników i baterii. Baylis wpadł na pomysł wykorzystania energii wytwarzanej przez mechanizm znany z tradycyjnych nakręcanych zegarów. Produkty Freeplay korzystają zwykle z kilku alternatywnych źródeł zasilania: paneli słonecznych, doładowujących się baterii oraz z ręcznie nakręcanych mechanizmów sprężynowych nakręcania korbką (działają przez 35 minut). Tego rodzaju urządzenia są niezwykle przydatne w pozbawionych elektryczności krajach Trzeciego Świata. Lifeline zaprojektowano z myślą o 11 milionach afrykańskich dzieci osieroconych przez ofiary AIDS (wg statystyk UNICEF-u do roku 2010 ta liczba ulegnie podwojeniu). Dla samotnie mieszkających dzieci radio jest podstawowym źródłem informacji, wiedzy i rozrywki. Niezwykle prosta obsługa została podyktowana możliwościami użytkowników, a forma i kolorystyka – ich gustem.

Kolejnym ważnym projektem dla grup wykluczonych jest **Kuchnia Kurumono**. Archeworks<sup>10</sup> z Chicago powołał interdyscyplinarny zespół w ramach programu projektowania społecznego. Założeniem projektantów było zredukowanie do minimum konieczności poruszania się po kuchni oraz udostępnienie wszystkich jej elementów ludziom różnego wzrostu, poruszającym się na wózkach inwalidzkich i osobom z upośledzeniem wzroku. Kuchnia Kurumono jest projektem modułowym o cylindrycznym kształcie, podzieloną na cztery sekcje: górną, środkową, blat roboczy i dolną. Wszystkie wspierają się na centralnie umieszczonej kolumnie, skrywającej przewody elektryczne, wentylacyjne i kanalizację. Sekcje można niezależnie zsuwać, podnosić i obracać względem kolumny, co dzięki zastosowaniu mechanizmu hydraulicznego odbywa się płynnie i bez wysiłku. „Inteligentna” kuchnia zapamiętuje kombinacje ruchów i dane o stosowanej diecie oraz przypomina o brakach w lodówce. Taka budowa pozwala na dostosowanie elementów do indywidualnych potrzeb i upodobań odbiorców. W proces projektowy dwukrotnie zaangażowano osoby niepełnosprawne, jako potencjalnych przyszłych. Testy te, między innymi, uświadomiły projektantom, jak wiele różnych czynności w kuchni można wykonywać nie tylko ręką, ale również stopą lub łokciami.

8. zobacz więcej na: [www.hipporoller.org](http://www.hipporoller.org), (dostęp15.04.2016).

9. zobacz więcej na: [www.freeplay.net](http://www.freeplay.net), [www.freeplayfoundation.org](http://www.freeplayfoundation.org) (dostęp15.04.2016).

10. zobacz więcej na: [www.archeworks.org](http://www.archeworks.org) (dostęp15.04.2016).

Kolejną grupą o której pomyślał zespół projektowy Archeworks z Chicago to ludzie starsi. Pierwotnie przedmiotem projektu miał być nowy model domu spokojnej starości, przeznaczonego dla ludzi, którzy podeszły wiek osiągną w 2010 roku. Wstępna analiza potrzeb potencjalnych użytkowników wykazała, że na ogół nie są zainteresowani opuszczeniem dotychczasowych miejsc zamieszkania i zmianą otoczenia. Po skorygowaniu założeń powstał projekt wielopokoleniowego systemu mieszkalnego o budowie modułowej, umożliwiającej dostosowywanie przestrzeni mieszkalnej do zmieniających się z wiekiem potrzeb lokatorów. Moduły systemu Homeostasis można łączyć, rozłączać i przewozić, co ułatwia sprzedaż lub wynajem zbywającej przestrzeni, albo przeprowadzkę w pobliże znajomych czy przyjaciół i stworzenie w ten sposób przyjacielsko-rodzinnego osiedla. Dodatkowe modyfikacje wewnątrz ułatwiają ruchome ściany i rampy. Przyjęto, że mieszkania w systemie z prefabrykowanych elementów będą o co najmniej 30 procent tańsze.

Bardzo prostym projektem, a jednocześnie bardzo potrzebnym w codziennym życiu jest wygodna zakrętka. Często mocujemy się z zakrętkami butelek. A dla ludzi starszych lub dzieci to już poważny problem. Projektantki Beata Łupińska i Kamila Brzezińska wpadły na, zdawałoby się oczywiste (jak zwykle oczywiste w momencie, jak już się to wymyśli) rozwiązanie: jeśli do otwarcia butelki można by wykorzystać nie tylko siłę tarcia, ale też siłę dźwigni, to sprawa staje się znacznie prostsza. W efekcie korek przypomina teraz motylka, łatwo go uchwycić i odkręcić.<sup>11</sup>

### **Social design a grupy wykluczone**

Jest wiele dziedzin życia, w które design społecznie zaangażowany wkroczył bardzo mocno. Dokonało się wiele dobrego jeśli chodzi o likwidację barier architektonicznych, przystosowania komunikacji dla ludzi z różnymi niepełnosprawnościami, powstało wiele przedmiotów które ułatwiają życie. Nastąpiła ogromna zmiana w przestrzeniach publicznych i obiektach użyteczności publicznej.

Coraz więcej uwagi poświęca się grupom dotychczas wykluczonym w komercyjnym procesie projektowym, takim jak niepełnosprawni, starsi czy osoby z różnymi dysfunkcjami.

Dziedziną, która była daleko od wszelkich innowacji prospołecznych stała się moda. Nie moda miała dostosować się do potrzeb klienta, ale to klient miał się dopasować do mody. Ubrania z tzw. „fashion” były pożądane przez wielu, ale dostępne dla wybrańców. Ludzie musieli wpisywać się w trendy i kanony. A co z innością i niepełnosprawnością? Została zepchnięta na dalszy plan i zmarginalizowana. Dla tej grupy dedykowana była tylko „funkcjonalność”.

Bo niby po co niewidomemu ładne ubranie, przecież i tak nie widzi? Owszem nie widzi, ale tak samo jak wszyscy inni chce ładnie wyglądać, chce się podobać. Takie osoby ubierają się nie dla siebie, ale dla innych. Znajomi, koleżanki i koledzy są dla nich „zwierciadłem”. To oni komentują, oceniają i chwalą ich wygląd.

---

11. A. Rasmus-Zgorzelska, *Misja Przedmiotu*, „Ozon” 7/05

Takie zjawiska jak: globalizacja, unifikacja, komercjalizacja spowodowały, że ubrania na każdym kontynencie i prawie w każdym kraju wyglądają tak samo (międzynarodowe sieci jak Zara czy H&M zalewają świat). Przez co kraje i ludzie w nich tracą swój niepowtarzalny charakter i stają się nijacy. Te procesy spowodowały zmianę postrzegania inności.

Osoby z grup społecznie wykluczonych wstydziły się swojej inności, chcieli wyglądać jak przeciętna osoba na ulicy, nie chcieli zwracać na siebie uwagi, ani się wyróżniać. Ich dysfunkcja była dla nich stygmatem i czymś co w oczach ogółu czyniło ich ludźmi drugiej kategorii.

Choć świat nadal oczekuje, abyśmy byli doskonali i bez wad, to jednak powoli zaczynamy obserwować ogólnoswiatowy trend polegający na podkreślaniu swojej indywidualności i czynieniu ze swojej niedoskonałości wyróżnika, przekucie stygmatu w atut. Przykładem są niepełnosprawni modele, sportowcy, którzy robią wielką karierę na świecie i stają się trendsetterami.

Kanony mody i piękna zmieniają się coraz częściej, ale również coraz częściej pojawiają się odważni ludzie, którzy nie boją się sami kreować nowych trendów, nieraz zaskakujących i niecodziennych. Do takich można zaliczyć modelki i modeli, którzy pracują w branży modowej pomimo swojej dysfunkcji. Z wielkim powodzeniem funkcjonują na światowych wybiegach, biorą udział w kampaniach reklamowych i pojawiają w magazynach modowych, jak np.:

- **Viktoria Modesta<sup>12</sup> modelka z protezą nogi, którą traktuje jak biżuterię** – wystąpiła w klipie Channel 4, który ma pomóc w walce z uprzedzeniami wobec niepełnosprawnych,
- **Alex Minsky<sup>13</sup> model z protezą nogi** – jego celem jest motywowanie innych do pozytywnego myślenia i niepoddawania się mimo wszystko,
- **Chantelle Brown modelka z bielactwem** (występuje w kampaniach największych firm).

Wraz z postępowaniem w dziedzinie protetyki i materiałoznawstwa oraz poszerzeniem wiedzy, w zakresie biomechaniki człowieka, wzrasta także zapotrzebowanie na estetyczny wygląd protez, nie tylko na ich funkcjonalność. Dawniej, aby zadowolić osobę po amputacji wystarczył zwykły kawałek drewna przytwierdzony do kikuta. Z czasem jednak protetyka stała się sztuką. Istnieją pokrycia kosmetyczne, które w pełni odwzorowują brakującą kończynę, ze wszystkimi zarysami skóry, zachowaną jej elastycznością, owłosieniem, piegami, znamionami, a nawet tatuażami. Jednak to nie wszystko, został poczyniony kolejny krok na przód i w tej chwili istnieją protezy wykończone pod okiem artystów<sup>14</sup>. W ten sposób osoba po amputacji może nosić na sobie dzieło sztuki, którym w pewnym sensie może wyrazić siebie. Można powiedzieć, że jest to jak założenie koszulki z napisem, jednak proteza zastępująca kończynę staje się przedłużeniem naszego ciała i związek pacjenta z nią jest o wiele głębszy.

---

12. <http://joemonster.org/art/30516>, (dostęp 15.04.2016).

13. *Ibidem*.

14. <http://www.inzynieria-biomedyczna.com.pl/> (dostęp 15.04.2016).

Według badań aspekt estetyczny w protezie u dzisiejszego pacjenta znajduje się średnio na 2-3 pozycji w zestawieniu istotnych funkcji sztucznej kończyny, niekiedy znajdując się przed takimi funkcjami jak manipulacja, czy mowa ciała. Pokazuje to jak ważny jest design i designerzy, dla komfortu użytkownika przez potencjalnego pacjenta, przy projektowaniu tego typu urządzeń.<sup>15</sup>

Kolejną grupą marginalizowaną są osoby w zaawansowanym wieku. Zainteresowanie tą częścią społeczeństwa zostało wymuszone przez pędzący proces starzenia się wysoko rozwiniętych społeczeństw. Jest to proces nieunikniony. Już za kilkanaście lat mają się odwrócić proporcje demograficzne i największą grupą konsumencką będą ludzie w wieku emerytalnym. Jeśli chodzi o modę, to dopiero w ostatnich kilku latach nastąpiły drobne zmiany – pojawiły się pierwsze kampanie reklamowe firm odzieżowych, gdzie modelkami były dojrzałe kobiety. Jako pierwszy w Polsce taką kampanię przygotowali projektanci marki BOHOBOCO, na sezon wiosna-lato 2015. Nadal jednak dedykowane kolekcje tej grupie są rzadkością.



Fot. 2. Kolekcja firmy BOHOBOCO jesień/ zima 2015/16, foto: archiwum firmy

Na wybiegach pojawiły się pierwsze kolekcje adresowane do osób z dysfunkcjami. Na uwagę zasługuje debiutancka kolekcja **Takafumi Tsuruty** dla marki Tenbo, która została pokazana na Mercedes-Benz Fashion Week Tokio w marcu 2015 r. Tenbo oferuje modę bez uprzedzeń, rozgrzewając serca ludzi i wywołującą uśmiechy na ich twarzach, niezależnie od niepełnosprawności, wieku, narodowości czy płci. Tenbo ma motto: "Moda powinna być czymś, co każdego może cieszyć"<sup>16</sup>. Do tej pory protezy kończyn, czy wózek inwalidzki były skrzętnie ukrywane i niechciane.

15. <http://www.wykop.pl/link/1510095/kto-powiedzial-ze-proteza-konczyny-musi-zle-wygladac/> (dostęp 15.04.2016).

16. <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-3000457/Disabled-models-catwalk-wheelchairs-Tokyo-latest-fashion-capital-promote-diversity-runway.html> (dostęp 15.04.2016).



W tej kolekcji projektant wszelkie sprzęty inwalidzkie potraktował jak biżuterię, przyozdabiając je np. dżetami i czyniąc ją ciekawym i ładnym gadżetem. Nie bał się koloru, różnorodności i inności. Jest to jedna z pierwszych marek, która tematem niepełnosprawności zajęła się na poważnie. Zdarzały się pokazy, gdzie modelami były osoby niewidome, na wózkach inwalidzkich, z protezami kończyn czy z zespołem Down'a.

### **Podsumowanie**

Konwencje ONZ o przeciwdziałaniu wykluczeniu społecznemu i dyskryminacji mówi, że wszyscy mamy jednakowe prawa, obowiązki, wszyscy jesteśmy równi niezależnie od narodowości, koloru skóry czy dysfunkcji. Wszelkie systemy społeczne powinny funkcjonować tak, aby nikt nie czuł się gorszy, czy marginalizowany tylko dla tego, że jest np. niepełnosprawny. Osoby z dysfunkcjami, jako grupa narażona na wykluczenie społeczne powinna mieć zagwarantowane szeroko rozumiane bezpieczeństwo, możliwość pełnego uczestnictwa w ważnych aspektach życia społecznego, a tym samym wyrównanych szans i integracji w środowisku.

Ogromną rolę do spełnienia w eliminowaniu nierówności społecznych mają projektanci. Powinni koncentrować się raczej na problemach zagrożonych grup społecznych, niż na życzeniach producentów. Takie działanie nie jest wciąganiem kolejnej grupy w konsumpcjonizm, ale przeciwdziałaniem wykluczeniu społecznemu. Od pewnego czasu takie działanie stało się trendem ogólnoswiatowym.

Socjalny model praktyki projektowej jest dziś potrzebny bardziej niż kiedykolwiek i mam nadzieję, że zainteresowani projektanci, ośrodki projektowo-badawcze, profesjonalne służby pomocy będą wprowadzać go w życie bez pomijania żadnych aspektów życia.



Fot. 1. Kolekcja firmy BOHOBOCO, foto: archiwum firmy

## Bibliografia

1. Barban Roberta, Kochanowska Magda, 2012, *Mieć czy używać? O różnicy między konsumentem a użytkownikiem i o nowej roli projektantów*, „2+3D” nr 45, II.
2. Bierkowski Tomek, 2009, *Czy potrzebujemy projektowania zaangażowanego*, [w:] Sebastian Cichocki, *Nerwowa drzemka. O poszerzaniu pola w projektowaniu*. Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa.
3. Brown Tim, 2013, *Zmiana przez design: jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność*, Libron.
4. Cross Nigel, 2011, *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. Berg, Oxford UK and New York.
5. Kawka Marcela, Jędrzejewska Paulina, 2013, *Rzeczoznawcy. O warsztatach projektowych dla osób starszych*, „2+3D” nr 49, IV.
6. Margolin Victor, Margolin Sylvia, 2003, *Projektowanie społeczne*, „2+3D” nr 7, II.
7. Papanek Victor, 1971, *.Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Pantheon Books, New York.
8. Rybczyński Witold, 1980, *Paper Heroes: A Review of Appropriate Technology*. Prism Press, Dorchester,
9. Dębowski Przemek, Mrowczyk Jacek (red.), 2015, *Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, Wydawnictwo Karakter, Kraków.

## Netografia

1. <http://joemonster.org>
2. [www.wykop.pl](http://www.wykop.pl)
3. [www.inzynieria-biomedyczna.com.pl](http://www.inzynieria-biomedyczna.com.pl)
4. [www.dailymail.co.uk](http://www.dailymail.co.uk)
5. [www.archeworks.org](http://www.archeworks.org)
6. [www.hipporoller.org](http://www.hipporoller.org)
7. [www.freeplay.net](http://www.freeplay.net),
8. [www.freeplayfoundation.org](http://www.freeplayfoundation.org)
9. [www.beczmania.pl](http://www.beczmania.pl)

**Zdzisława Świniarska**

**HUMAN & DESIGN  
Problems of Social Design**

Far from the common perception of design as luxurious, commercially-driven commodity embellishment, current trends have been reaching into the area of socially meaningful projects, making everyday challenges of the impoverished, the handicapped or the socially rejected much less burdensome. Following the example of Professor Victor Papanek - a visionary who diverted attitude to design into one socially beneficial - in all corners of the world mushroomed various interdisciplinary teams of researchers focused on solutions offering ground-breaking, ingenious designs. Thus, the term DESIGN has expanded into a spectrum of comprehensive ideas encompassing design thinking and service design. Design thinking, whose creator Tim Brown defines as an interdisciplinary, end-user-focused problem solving approach diagnosing social, economic and cultural content in order to produce state-of-the-art merchandise and social innovations, has revolutionized our attitude to product design. Here, the creative process combines empathizing with the users by interviews, feedback and observation; defining their insight and needs; ideation by innovative solutions, and finally prototyping and testing the prototypes in the final-user community, especially within the most challenging handicapped minority. Victor Papanek - a creator of social design - stresses the need to focus on the needs, not the caprices of the end-users, as well as the ecology of the entire manufacturing process. In the area of social design, a number of innovative projects are worth mentioning. Freeplay Lifeline is a clock winding mechanism turned into a hand-driven radio useful to e.g. remote African communities deprived of electricity. Kuru Mono kitchen is an ingenious set of revolving modular kitchen elements adapted for the wheel chair users, offering them almost full independence. To facilitate the needs of the elderly, Homeostasis created adaptable and transportable housing units, while Beata Łupińska and Kamila Brzezińska designed easy to open winged caps for pet bottles. The disabled benefit from artificial limbs remodeled from crude tools into works of art, and are encouraged to promote unbiased fashion as do Viktoria Modesta - with her outstanding artificial leg prostheses, and Takafumi Tsuruta - with his spectacular outfits for the handicapped. It seems that in search of equal treatment for the socially excluded, our society has been trying to put emphasis on designs facilitating their everyday day-to-day existence not only by means of functional tools, but fashionable and present-day designs which will help them avoid stigmatization.

**Keywords:** design, social design, disabled people, fashion,

**Słowa kluczowe:** dizajn, dizajn społeczny, niepełnosprawni, moda,

**Biogram:**

mgr Zdzisława Świniarska

Doktorantka, Doktoranckie Studia Środowiskowe, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi,

Wykładowca w: Wyższa Szkoła Techniczna w Katowicach, Viamoda Szkoła Wyższa w Warszawie,

e-mail: d.swiniarska@gmail.com, nr tel: 609047827