

„W ostatnich latach dizajn koncentrował się prawie wyłącznie na zaspokajaniu przelotnych chęci i pragnień przy jednoczesnym lekceważeniu autentycznych ludzkich potrzeb. Zaspokajanie ekonomicznych, psychologicznych, duchowych, społecznych, technologicznych i intelektualnych potrzeb człowieka jest zwykle trudniejsze i mniej dochodowe”¹.

Victor Papanek pisał w ten sposób o postawie projektantów na początku lat 70. ubiegłego wieku w swojej rewolucyjnej książce *Dizajn dla realnego świata*, wzywając ich do większej uważności na drugiego człowieka i jego rzeczywiste potrzeby. Podkreślał, jak ważne jest, by podczas działań projektowych pamiętać o odbiorcach, przedstawicielach różnych grup społecznych, wszystkich bez wyjątku: osobach bez znaczących ograniczeń fizycznych, poruszających się na wózku inwalidzkim, z dysfunkcjami, kobietach w ciąży, dzieciach, starszych. Apelował, aby nowo projektowany produkt (też: usługa, przestrzeń) był w miarę możliwości dostosowany do wielu osób oraz sytuacji.

Według Papaneka odpowiedzialność, jaka spoczywa na projektantach, jest ogromna (i przez to nieraz przytłaczająca), ale też może przekształcić się w poczucie realnej sprawczości i stać się imperatywem do wprowadzania pozytywnych, jakże potrzebnych zmian. W pierwszej kolejności zmiana powinna nastąpić w obrębie naszych wzorców myślenia. Rozszerzenie pola widzenia na dany produkt: kto będzie z niego korzystał, w jaki sposób, czy może napotkać jakieś trudności podczas jego użytkowania? Czy produkt jest w równej mierze dostosowany do osoby o niskim wzroście, jak i niedowidzącej? Takie myślenie stopniowo staje się codzienną praktyką wśród projektantów, jak również normą w nauczaniu akademickim. Studenci kierunków projektowych są na wielu etapach uwrażliwiani na dostrzeganie potrzeb innych. Ważną lekcją, jaką mają do odrobienia, jest wytworzenie w sobie nawyku reagowania na wszelkiego rodzaju dysfunkcje oraz kreatywnego, niestandardowego rozwiązywania problemów.

Tego typu podejście w projektowaniu, mające umożliwić jak najszerszemu gronu odbiorców wygodne użytkowanie produktu, nazywane jest dizajnem uniwersalnym lub inkluzywnym. Najważniejszym jego celem jest eliminacja barier, utrudnień i włączenie do obiegu użytkowego wszystkich osób, łącznie z tymi o różnych ograniczeniach i potrzebach. Korzystanie z produktu powinno wiązać się z pozytywnym doświadczeniem – łatwą, zrozumiałą obsługą, bez potrzeby specjalnej adaptacji.

Systematyczne stawianie przyszłych projektantów przed problemem szeroko pojętej dostępności wpływa na rozwój ich empatii oraz odpowiedzialność i dojrzałość projektową. Częste poruszanie problematyki dostępności i omawianie jej aspektów daje niezwykle zadowalające efekty w działaniach studentów. W Instytucie Sztuki i Designu na Uniwersytecie Pedagogicznym im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie projekty

powstające w ramach zajęć niemal zawsze są wsparte pogłębionym researchem dotyczącym przyszłych użytkowników danego produktu, analizą ich zachowań, nawyków, warunków i możliwości. Wyczulenie na różnorodność oraz dostrzeganie i uwzględnianie potrzeb stają się standardem podczas procesu projektowego wśród studentów.

Przykładem godnym uwagi i pochwały są działania projektowe Prototypu – Studenckiego Koła Naukowego Designu UP. Studenci chętnie podejmują współpracę z publicznymi instytucjami kultury w celu wdrażania dostępności w tego typu placówkach. Współpraca ta do tej pory najczęściej polegała na praktycznym działaniu projektowym przy konkretnych założeniach i potrzebach ze strony instytucji. Członkowie Prototypu mieli okazję między innymi wykonać tyflografiki, które towarzyszyły wystawie Wędrujące obrazy. Małgorzata Mirga-Tas w MCK w Krakowie. Studenci w procesie projektowym ściśle współpracowali z osobą niewidomą, która konsultowała projekt i kierowała go na właściwy tor. Konfrontacja efektów pracy studentów z osobą niewidomą okazała się niezwykle ważnym punktem w pracy. Ogromną trudnością było przedstawienie w skali za pomocą faktur, linii, kształtów, form czy materiałów dzieł artystki. Co ciekawe, często okazywało się, że studenci zbyt dosłownie odzwierciedlali niektóre elementy, kierując się estetycznymi względami, a nie przekazaniem danej informacji. Ostatecznie najbardziej trafnymi komunikatami okazały się te najprostsze, o zredukowanych środkach, zupełnie jak w przypadku piktogramów informacyjnych.

Kolejną ciekawą realizacją był udział w szerokim projekcie Scena Dostępna Teatru Zagłębia w Sosnowcu, w ramach którego Prototyp został poproszony o wsparcie projektowe i przygotowanie kilku obiektów pomocniczych w celu zwiększenia dostępności wybranych spektakli. Zespołowi teatru udało się dostosować spektakle przez sporządzenie audiodeskrypcji, napisów oraz tłumaczenia na polski język migowy (PJM). Studenci sporządzili makiety sceny, widowni, scenografii oraz karty z kostiumami. Zrealizowane materiały miały pomóc w zrozumieniu i wyobrażeniu danego przedstawienia osobom z różnymi niepełnosprawnościami. Studenci postarali się, by w sposób staranny i za pomocą różnych sposobów oddać charakter spektaklu. Makiety odwzorowywały przestrzeń i w miarę możliwości to, co dzieje się na scenie, a specjalne karty z próbkami tkanin uzupełnione były tłoczeniem w piśmie punktowym Braille'a.

Podejmowanie przez studentów tematów projektowych związanych z szeroko pojętą dostępnością jest ważne i niesie za sobą szereg wymiernych korzyści. Zaczynają rozumieć, że rolą projektanta jest także świadome i odpowiedzialne uwzględnianie w projektowaniu różnych użytkowników, także tych z niepełnosprawnościami. Dzięki współpracy z instytucjami kultury i kontakt z wykluczoną grupą odbiorców studenci wprowadzają dobre praktyki w projektowaniu. Wciąż są one rzadkie, ale powoli stają się wartością dla obu stron.