

risti reciklirani polipropilen u proizvodima, premda je, s obzirom da reciklirani materijal nije nikada proziran, pokriven slojevima neobrađenog materijala. Posljednjih godina nedvojbeno je porasla svijest o okolišu zahvaljujući obaveznim zakonima o recikliranju, ali ostaje činjenica da se svake godine stvara nevjerovatna količina plastike. Godine 1996. SAD su proizvele višak od 11,1 milijarde funti (ili u vrijednosti od \$4,2 milijarde) samog polipropilena, što navodi na

pitanje gdje će sva ta plastika najvjerojatnije završiti. Imajući te brojke na pameti, praksa novog vala dizajnera plastike svjesnih nužnosti zaštite okoliša može se činiti kao kap u zdjeli vode - premda je danas ta zdjela profinjenija i proizvedena od dvostruko manje materijala, nego što je bila prije dvadeset godina.

Iako su svjetli polipropilenski kućni predmeti danas dostupni diljem SAD u skupim dizajnerskim buticima, jednako kao i u lancima pro-

EDMUND COUCHOT

Vremenski predmeti



PRERASTANJE FORME

Pojava novih tehnologija u određenim sektori- ma industrije iznjedrila je predmete koji su djelomice ili potpuno inovativni, a razvili su ih dizajneri ne posežući za stručnim znanjem i senzibilitetima koje bismo danas mogli nazvati tradicionalnima, ma koliko recentne te tradicije bile. Tim je predmetima, mora se naglasiti, suđeno da izađu na tržište i u krug "potrošnje". "Umjetnički" predmeti - ili, ako vam je draže, umjetnička djela, bilo ručne ili industrijske izrade - isključeni su iz ove kategorije, kao i predmeti čija je namjena posve drukčija, kao što su znanstveni, vojni ili vjerski, premda se može čini

niti da su ovi potonji manje-više svjesno dizajnirani.

Ovih novih tehnologija ima mnogo i to raznih vrsta, no dvije od njih predstavljaju probleme bitno drukčije od onih s kojima se dizajn obično suočava, i za njih se moraju iznaći nova rješenja. Prva je biotehnologija. Danas možemo djelovati na razini gena, što omogućava "industrijsku" proizvodnju životinjskih i biljnih hibrida koji igraju sve veću ulogu u današnjim potrošačkim krugovima. U laboratorijima u kojima se usavršavaju genetski promijenjene životinje i biljke, pažnja koja se posvećuje boji i formi nije

davaonica, većina ljudi taj materijal još uvijek vidi kao priprosti pribor koji najbolje koristi za vreće za smeće, astrotravnjake i automate za kavu. "Plastika je za američku publiku utilitaristički proizvod," slaže se Antonelli iz MoMA-e, koji ne misli da će se trend polipropilena jako proširiti u ovoj zemlji. "Amerikanci su uvijek bili više konzervativni po pitanju njihovog kućnog okruženja." Dakle, ako vam posjet kuhinji neće pružiti smisleno zajedništvo s ovom hrabrom novom vrstom

plastičnih proizvoda, možda će se to dogoditi pri posjeti muzeju.

objavljeno u I.D. Magazine, November 1997., New York, str. 54-58.

Andrea Codrington piše o dizajnu između ostalog za The New York Times.

nipošto zanemariva. Stvaranje nove vrste ruže - što nam je već dulje vrijeme dostupno - zahtijeva profinjeni osjećaj za oblik, jer ta forma iznimno dobro odgovara svojoj dekorativnoj funkciji. No poboljšanje vrste bučice, ili, još bolje, stvaranje novog povrća u kojem su spojena svojstva bučice i krastavca, znači da treba paziti ne samo da ovo povrće ima dobar okus - da mu je okusna "forma" ugodna - već i da je lijepo, da su mu i oblik i boja privlačni. Potrebna je forma prilagođena specifičnoj prehrabenoj funkciji povrća. Da bi uspjelo, "dizajnersko" povrće mora nedvosmisleno nalikovati na povrće i istodobno poticati apetit.

Čini se kako biotehnologije imaju iste ciljeve kao poljoprivreda i uzgoj, koji su uvijek težili poboljšanju kvalitete svojih proizvoda, pa i estetske kvalitete. Međutim, u stvarnosti smo svjedoci nezapamćene kvalitativne promjene u mogućnostima manipulacije. Djelujući izravno na gene, najmanje komponente života, biotehno-

zi se bave samom srži životnoga procesa. Polje genetskih kombinacija koje su danas moguće, ili će uskoro biti, doima se beskonačno. Granice koje je postavila priroda, koje u određenom porijeku stvari nameću sveprisutnu estetiku, jer druge nema, sve su nejasnije, što vodi fantastičnom povećanju mogućnosti. Tradicionalne metode hibridizacije i križanja dale su nam mnogo vrsta voća, povrća, cvijeća i domaćih životinja koje bez problema spadaju u prirodni kontinuum, no nove bi lako mogle olakšati razvoj proizvoda koji bi doveli do potpunog odvajanja od tog kontinuum: plave rajčice, kockasta jaja, kokoške s četiri bedra, mahune na metre, čak i hibridi meduza i graška.

Koliko znam, trenutačno nema dizajnera koji su se specijalizirali za razvoj ovih novih proizvoda, vjerojatno ne zbog tehničkih zapreka, nego zato što je teško razlikovati estetsko i biološko područje djelovanja. No lako je moguće da će se u budućnosti pojaviti nove kategorije kreativnih

profesionalaca: "zoodizajneri" i "fitodizajneri". Ma kako bilo, danas stvaraoci hibridnih vrsta, koji svojim proizvodima žele dati ugodan izgled, inauguriraju, a da toga možda nisu svjesni, novu vrstu dizajna koji predstavlja potpun prekid s tradicijom. U stvari, dok pojam forme ostaje glavna preokupacija, materijal s kojim bi zoodizajner radio bio bi posve drukčiji. Jer on bi se bavio genima, drugim riječima, kodiranim podacima koji su živi ali gotovo apstraktni, svedeni na lance molekula bez opipljiva oblika, a učinci njegova rada bili bi vidljivi tek kada bi se biće koje ih skriva razvilo. Radio bi s potencijalnim oblicima, procesima i budućnostima - na neki način, s vremenom.

REDEFINIRANJE POJMA PREDMETA

Genetika je kao znanost, istina, još u povojima i ne možemo sa sigurnošću predvidjeti njezinu budućnost, no kompjutorske su tehnologije već imale golem utjecaj na svijet industrije. I one proizvode svakakve predmete, neki od kojih su potpuno novi i drastično će promijeniti metode dizajna i tipove projekata. Computer-aided-design ili CAD, na primjer, omogućio je fleksibilan i ekonomičan način rada na brojnim industrijskim proizvodima, od automobila do hladnjaka preko pokušava i odjeće. Prednosti su kompjutorske vizualizacije bezbrojne: na primjer, uz pomoć čvrsto kontroliranih matematičkih krivulja i najsloženiji oblici mogu se proizvesti velikom brzinom i dotjerivati u stvarnom vremenu, "vidjeti" iz bilo kojega kuta, pod željenim osvjetljenjem, a rezultati se mogu duplicirati ili

prepraviti s najvećom preciznošću, bez i najmanjeg materijalnog otpora.

Vladanje najmanjim sastavnim elementom prikaza na kompjutorskome monitoru, to jest pixelom, omogućilo je stvaranje predmeta bez posezanja za nekom vanjskom realnošću, predmetom ili referencama. CAD je postao dragocjen alat dizajnera. Isto tako, u izdavaštvu, kompjutori su uvelike pomogli grafičkim dizajnerima i onima koji se bave prijelomom teksta - dizajnerima tiskarskoga svijeta. Bilo je čak i govora o upotrebi CAD-a na maloprodajnom tržištu odjeće. Kompjutorizirani bi krojač omogućio automatsko krojenje odjeće po mjerama klijenta koje bi se uzele s pomoću elektronskih skenera koji mogu proizvesti digitalnu krojačku lutku po uzoru na tijelo, koji bi potom navodili laser pri krojenju dijelova materijala, koji bi se potom zalijepili, a ne zašili. Za cijelu bi operaciju bilo potrebno samo nekoliko minuta. Usto, svaki bi odjevni predmet bio osobna inačica modela kojeg je koncipirao veliki modni kreator (ne može se kupiti), pa bi u određenom pogledu bio jedinstven.

U svakom slučaju, većina dizajnera upotrebljava CAD kao produžetak sadašnje prakse, ne mijenjajući ga drastično - samo se metode mijenjaju. To je izvanredno, s obzirom da uvođenje automatskog računanja drastično mijenja dizajn forme. No ima drugih predmeta dizajniranih pomoću kompjutora koji su posve drukčiji i postavljaju neočekivana pitanja. Ti predmeti - koji postoje jedino unutar kompjutora, te su stoga nazvani "virtualnima" - dovode u pitanje sam

pojam predmeta, a gledajući još dalje, pojam materijala, pa čak i same stvarnosti. Zasad im je nemoguće dati fizički oblik, ne zbog njihove virtualnosti same po sebi (čak i aparati za kavu i automobili postoje samo kao virtualni predmeti u određenoj fazi razvoja) već zato što nema postojećih materijala, bilo prirodnih ili umjetnih, koji odgovaraju njihovom obliku. No veoma su zanimljivi čak i samo u svom vizualnom, virtualnom obliku. "Hiperteksture", na primjer, omogućavaju stvaranje virtualnih predmeta na pola puta između krutih tijela i površina (stoga se razlikuju od fraktalnih predmeta), spužvolikih tvorevina neodređena identiteta koje usprkos tomu imaju stupnjeve postojanja. "Čestični sustavi" omogućavaju stvaranje trodimenzionalnih oblika kojima se može upravljati iznutra i koji se mogu preoblikovati bez ikakvog prekida u kontinuitetu. A "bihevioristički postupci" omogućavaju da se mnoštvo stvarnih ili zamišljenih tvorevina gotovo samostalno kreće u prostoru i vremenu, a da nije potrebno detaljno opisivati putanju svake od njih. Neki interaktivni mehanizmi u stvarnom vremenu dopuštaju gledatelju da sam sudjeluje u stvaranju znakova i likova i da utječe na njihov razvoj. Time vrijeme postaje bitan sastavni dio oblika nekog predmeta.

Neki audiovizualni proizvodi kao što su interaktivni videodiskovi i kompaktni diskovi, i neke elektronske igre, uveli su druge čudne kategori-

je "vremenskih predmeta". Muzeji sve više putem interaktivnih baza podataka predstavljaju svoje zbirke u obliku prikaza na zaslonu. Jednostavna kretnja - prst prislonjen na taktilni zaslon, pritisak na tipku, pokret loptice ili čak pokret očiju - omogućava nepomičnome "posjetitelju" da se kreće kroz prostorije muzeja, od jednog djela do drugog, od jednog slikara do drugog, od jednog razdoblja do drugog po željenome redoslijedu, da uspoređuje slike i crteže, zatraži da pobliže pogleda određene pojedinosti ili da pozove kritičke tekstove i podatke (pisane ili usmene) o slikarima i djelima. Jeffrey Shaw vodi gledatelja, udobno zavaljenog u naslonjač, u trodimenzionalni virtualni muzej. Posjetitelj se pogled kreće - ide naprijed, vraća se, okreće, pretražuje zidove ili same slike prema pokretima koje on prenosi na naslonjač. Ništa u takvim putovanjima nije unaprijed određeno, jer gledatelj može potpuno slobodno birati svoj vizualni itinerar. Podrazumijeva se da se u takvim okolnostima gube neke važne fizičke značajke slika, a s njima i užitak stajanja pred slikom, osjećanja njezina mirisa, no one rađaju novu vrstu pomnog ispitivanja, novu vrstu užitka gledanja, sličnu "serijskom pristupu" kojeg je već opazio George Kubler.

E. Couchot, *Time Objects, Industrial Design, A Reflection Of A Century*, Paris, Flammarion, 1993., str. 383-389