

ویژه طراحی، هنر و زندگی

طراحی، هنر در عرصه زندگی روزمره

فرهاد گشایش

خوزه ارتگا ای گاست (۱۸۸۳-۱۹۵۵) فیلسوف انسان‌گرای اسپانیایی معتقد است که حضور و وجود انسان در طبیعت بانوعی دوگانگی وجود تسهیلات و اشکالات مواجه است. یعنی اشکالات و تسهیلات پیرامون ما را فراگرفته‌اند و بدین ترتیب به حقیقتی که ما «زندگی انسان» و «بودن انسان» می‌نامیم صفت ممیزه می‌بخشند. از این رو هستی انسان یا «در دنیا بودن» او یک «بودن پذیرشی» نیست، بلکه بر حسب اجبار است و انسان بایستی دائماً بر ضد اشکالاتی که با «بود» او مخالفت می‌ورزد دست و پنجه نرم کند. «بودن» برای انسان یعنی نبرد دائمی با اشکالاتی که محیط برای او تولید می‌کند. به همین دلیل نیز می‌بایست «هستی» خود را «خلق» کند. به عبارت دیگر امکانات معنوی هستی به انسان داده شده اما بالفعل برای وی محقق نیست. تحقق این امکانات را انسان باید لحظه به لحظه در مبارزه به چنگ آورد. اما انسان این توانایی را دارد که اشکالاتی را که طبیعت پیش روی وی نهاده با فعل خود برطرف سازد. گاست بین «بودن در دنیا» یعنی رفع حوائج بیولوژیکی و «خشنود بودن» یعنی بودنی که موجب نشاط او شود و لذا در قیاس با واجبات حیات به عنوان موضوعی زیادتی محسوب می‌شوند، تفاوت قائل می‌شود. با همین استدلال گاست ابزارسازی و به‌طور کل فناوری را تلاش انسان برای رفع نیازها و مشکلاتش به شیوه‌ای آسان تلقی می‌کند و معتقد است تضادی که دنیا در برابر انسان می‌گذارد موجب می‌شود تا زندگی وی تقریباً به مسئله‌ای فناورانه بدل شود. بدین ترتیب تسهیلاتی که دنیا عرضه می‌کند باید به خدمت گرفته شود تا اشکالاتی که در راه تحقق خواسته‌های انسان وجود دارد مرتفع گردد. توسل به فناوری در طول تاریخ بشر از جنبه

مناسبات انسان با فناوری سه دوره متمایز داشته است که بنا به قول گاست عبارتند از «فناوری اتفاقی»، «فناوری پیشه‌وران» و «فناوری تکنسین». اولی همان فنون ابتدایی انسان‌های اولیه است که مبنای آن اتفاق بود. یعنی انسان اولیه فنون خود را به عنوان فناوری نمی‌شناخت. این فناوری‌ها بسیار ساده، بی‌نیاز از دانش فنی و برای عموم قابل انجام بود. فناوری‌های صنعتگران دستی به فئونی بازمی‌گردد که از یونان باستان تا قرون وسطا رایج بود و در قیاس با پیش پیچیده‌تر شده بود، آموزش آن نسل به نسل و از طریق استاد شاگردی بود. در این مرحله انسان با اتکا به فناوری خود «افزار» می‌ساخت، یعنی فناوری حاصل مهارت و کار پدی بود. و افزارها مکمل انسان و ادامه و تکمیل کننده نواقص کالبد انسان بودند. اما در مرحله سوم فناوری با ماشین و تولید خودکار پیوند می‌یابد و در اینجا این انسان است که مکمل ماشین و افزار است و به علاوه انسان به توانایی فناوری که می‌تواند فراتر از توانایی‌های حیوانی و طبیعی باشد پی می‌برد. فناوری جدید برخلاف دوره‌های پیشین با علم درهم آمیخته است و بر اساس برنامه کار می‌کند.

به همین ترتیب در بررسی سرگذشت طراحی نیز می‌توان مدعی شد که طراحی به عنوان نوعی فعالیت انسانی که بر مفهوم ساخت افزار و اشیاء روزمره معطوف است، به یک مفهوم از قدیمی‌ترین پیشه‌های جهان محسوب می‌شود، اما ظهور طراحی به عنوان یک حرفه حاصل تحول تولید صنعتی و مدرنیته بود. به بیان دیگر ساخت افزار و اشیاء روزمره تا پیش از دوره مدرن و ظهور انقلاب صنعتی، حاصل تلاش انسان برای رفع نیازهای مادی، ایجاد سهولت در انجام کار یا برطرف کردن مشکلات پیش رو بود که در آغاز تابع یک روند اتفاقی و سپس با اتکا به مهارت‌های فردی صنعت‌گری بود. در آن هنگام صنعت‌گر دستی که در کار خود خبره بود شینی را مطابق با سلیقه خود و با توجه به اصول سنتی کار که از استاد خود فراگرفته بود می‌ساخت و متقاضی شیء نیز آن را مستقیماً از سازنده‌اش ایتباع می‌کرد. اما با ظهور انقلاب صنعتی و رواج شیوه‌های تولید انبوه این روابط برهم خورد و دیگر رابطه «طراح» یعنی کسی که طرح و نقشه شینی را برای ساخت تهیه می‌بند و «سازنده» که تا پیش از صنعتی شدن در یک شخص متجلی بود، یعنی صنعت‌گر دستی، از هم متمایز شد و کارها جنبه تخصصی پیدا کرد. در آغاز به دلیل این تقسیم کار، شکل محصولات و اشیاء تولید شده کم و بیش بسیار ساده، فاقد ظرافت و زیبایی و صرفاً به شکلی بود که امکان ساخت آن به روش صنعتی وجود داشته باشد. ولی با ظهور اعتراضات فراوانی که به این اشیاء زمخت و فاقد استانداردهای زیبایی، به ویژه از سوی ویلیام موریس و جان راسکین و هواخواهان جنبش هنر و صنایع دستی به راه افتاد، این اعتقاد رایج شد که تنها راه دستیابی به استانداردهای قابل قبول طراحی، بازگشت به کیفیت‌پرشکوه و دلنشین صنایع دستی قرون وسطایی است و در نتیجه محصولات کارخانه‌ای هم باید به همان شکل مصنوعات قرون وسطایی باشد. از این رو به جای آن که برای محصولاتی که با شیوه‌های جدید تولید ساخته می‌شد طرحی متناسب با این شیوه‌ها پی ریزند، توجه خود را به گذشته معطوف کردند و شکل‌هایی را به خدمت گرفتند که مناسب همان شیوه تولید دستی بود. حاصل کار نیز محصولاتی مملو از تزئینات و نقش‌مایه‌های سنتی بود که به صورت نه چندان زیبا و به شیوه‌های ابتدایی تولید صنعتی ساخته می‌شدند و اغلب چنان در این تزئین

کاری افراط می شد که از کارکرد محصول غافل می شدند. اما هم زمان تلاش های دیگری نیز در جریان بود که اوج آن در نمایشگاه «کریستال پالاس» که در سال ۱۸۵۱ در لندن بر پا شد نمود می یابد. این نمایشگاه آمیزش زیبایی از طراحی متناسب با شیوه های جدید تولید بود. بعدها تحولات و حرکت هایی در جهت بهره گیری از طرح های متناسب با تولید صنعتی از طریق مؤسساتی چون «ورک بوند» آلمان، مدرسه باهاوس و کارگاه های آلمان انجام یافت که همگی در شکل گیری حرفه طراحی صنعتی سهم بودند.

امروزه حاصل کار طراحان آن چنان زندگی ما را از خود پر کرده است که تأثیری انکارناپذیر بر شیوه زندگی ما دارند. همه اشیاء پیرامون ما فارغ از شکل و کارکرد آن، پیش از آن که ساخته شوند، توسط فرد یا افرادی برنامه ریزی و شکل یافته اند و یا به اصطلاح «طراحی» (Design) شده اند. این اشیاء در عین حال که رافع نیازهای مادی ما هستند و به دلیل کارکرد خاص خود مشکلی را حل می کنند، واجد شکل و جلوه ظاهری هم هستند. جلوه ای که حال به دلیل کثرت آنها و وجود همه جا حاضرشان، دنیای بصری ما را نیز مملو از خود ساخته اند. آنها ضمن آن که باید کارکرد خود را به درستی انجام دهند و مطابق با نیازهای ما باشند، باید جلوه ای دلپذیر و خوشایند نیز داشته باشند و به اصطلاح نیازهای بصری ما را هم به نوعی پاسخ گویند. پیشرفت های فناوری و ظهور مواد مرکب و جدید این امکان را فراهم ساخته تا محصولات کاملاً مطابق با خواست و میل طراح قابل ساخت باشند. از این رو امروزه رقابت شدیدی برای عرضه طرح ها و شکل های متنوع تر به مشتریان است به گونه ای که برای هر سلیقه ای طرحی متناسب با آن قابل ابداع است. این تنوع و تکثر که برای پاسخ گویی به تکثر سلیقه رواج یافته است، موجب شده تا محصولات با کارکرد یکسان ولی با شکل ها و ظاهر کاملاً متفاوت به بازار عرضه شود. رقابت چنان شدید و جدی است که بخش یا واحد طراحی کارخانجات بزرگ تولیدی کاملاً ایمن و سری است تا هیچ گونه اطلاعاتی از طرح های در حال بررسی یا پروژه های آینده برملا نشود. حوزه فعالیت طراح هم روز به روز و هم زمان با تحولات و پیشرفت ها گسترش می یابد و حال دیگر به طراحی اشیاء یا محصولات منحصر نمی شود. در مجموع می توان گفت اساساً طراح تلاش دارد تا برای مشکلات حاصل از نیازهای واقعی پاسخ های مناسبی بیابد. طراح مشکلات را تجزیه و تحلیل کرده و برای رفع آن نیازها راه حل هایی ارائه می دهد. طراحان برای رفع مشکلات یا پاسخ به نیازها ممکن است یک «مصنوع»، «سیستم» یا «محیط» خاص را ابداع یا بهبود بخشند. به اختصار این سه را مورد بحث قرار می دهیم.

مصنوع ها: محصولات، اشیاء یا فرآورده هایی هستند که به طور روزمره با آنها سرو کار داریم و از آنها به شیوه مختلف استفاده می کنیم. برخی از مصنوع ها دارای کارکرد یا عملکرد هستند و برخی نیز برای جلوه ظاهری آنها طراحی می شوند بسیاری از مصنوع ها نیز، هم به منظور کارکردی و هم به لحاظ جلوه ظاهری طراحی می شوند.

گاه ممکن است مصنوع ها دارای یک سیستم خاص باشند مانند سیستم و ساز و کار درون یک دستگاه تلفن، یا سیستم مکانیکی درون اتومبیل. برخی از سیستم ها نیز به مردم کمک می کنند تا با راحتی و سهولت بیشتر در کنار یکدیگر به کار زندگی مشغول شوند و از مصنوع های پیرامون خود بهتر استفاده برند. مانند سیستم کنترل ترافیک نظیر چراغ های

راهنمایی رانندگی. در واقع طراحان سیستم‌هایی را به جهت هدایت و مدیریت افراد و کنترل فرایندها، طراحی می‌کنند.

محیط: به کلیه مکان‌ها و فضاهایی اطلاق می‌شود که مردم در آنها به کار و زندگی مشغول‌اند و با هم تعامل دارند. انسان‌ها از نظر محیطی با حیوانات و گیاهان فضای مشترکی دارند و برای حفظ بقا و ماندگاری خود باید با دقت و احتیاط از محیط بهره ببرند. طراحان می‌توانند محیط‌های (مصنوع) جدیدی ابداع کنند به عنوان مثال برای کنترل حرارت و رطوبت، نور یا فضا می‌توان سیستم‌هایی را در درون یک ساختمان تعبیه کرد. تمامی مصنوع‌ها، سیستم‌ها و محیط‌ها به یکدیگر متکی و وابسته هستند. طراحان مسؤول و متعهد، کاملاً نسبت به تأثیر آثار ابداعی خود بر محیطی که همگی در آن شریک هستیم حساسیت و توجه ویژه دارند. آنان تلاش دارند تا با برآوردن نیازهای بشری، شرایط زندگی را بهبود بخشند. برای تحقق چنین هدفی، طراح می‌تواند تأثیر چشمگیری بر زندگی ما داشته باشد. این تأثیرات ممکن است به‌طور آگاهانه و یا اتفاقی بر انسان و محیط پیرامونی وی زیان و خسران وارد سازد و یا موجب بهبود آن شود. از این‌رو طراح مسؤولیتی مهم و نقشی تأثیرگذار در جامعه دارد.

مجموعه مقالاتی که در ادامه ارائه می‌شود، به منظور آشنا ساختن خواننده با مقولاتی چون مفهوم طراحی، موقعیت و تاریخ طراحی و جایگاه طراحی مدرن و پست مدرن فراهم شده است. همان‌گونه که در ابتدا نیز اشاره شد گستره معنایی طراحی بسیار وسیع است ولی در اینجا فقط به آن حوزه از طراحی که با اشیاء روزمره سر و کار دارد اشاره شده است.

مقاله نخست به اختصار مفهوم طراحی را به مثابه یک فرایند پیوسته مورد بررسی قرار می‌دهد و مفهوم طراحی یا ساخت‌شیء را از منظر فلسفی و نظری پی می‌گیرد. و فرایند طراحی را از تقلید منفک می‌کند و دیدگاه برخی از چهره‌های شاخص را در باب تعریف طراحی مطرح می‌کند. مقاله دوم سیری گذرا بر تاریخ تحولات طراحی دارد و رویدادها و نکات شاخصی که در طول تاریخ شکل‌گیری طراحی مطرح بوده‌اند، به اختصار بر شمرده است. مقاله سوم بررسی کوتاهی بر زمینه‌های شکل‌گیری طراحی است و دو جنبش تأثیرگذار بر طراحی را معرفی می‌کند. مقاله چهارم طراحی را در دوره‌های موسوم به مدرنیسم و پست مدرنیسم مورد توجه قرار می‌دهد و ویژگی‌ها و مشخصات متمایز طراحی در هر دوره را با ذکر نمونه‌هایی مشخص می‌سازد. مقاله پنجم یکی از نمایندگان شاخص طراحی پست مدرنیستی را معرفی می‌کند و نگاهی کوتاه بردستاوردهای آن دارد. مقاله ششم به رابطه بین طراحی و ذوق و سلیقه عموم می‌پردازد. در انتها نیز برخی از تازه‌های نشر درباره طراحی معرفی می‌گردد.

طراحی چیست؟

جان لیندبک

مطالعات کاربر

در طول تاریخ، بشر برای راحت‌تر کردن زندگی و تضمین بقای خود همواره با ابزارسازی درگیر بوده است. به‌طور دقیق‌تری می‌توان اظهار داشت که چه زمانی بشر سعی در استفاده از انواع

ابزارهای ابتدایی نمود تا کاری را برای خود سهل تر نماید.

احتمالاً اولین اقدام‌هایش تقلیدی بوده است. مثلاً تقلیدش از حیوانی برای گرفتن ماهی یا ساختن خانه و سر پناه و یا باز کردن گردو. بشر به تدریج درمی‌یابد که توانایی‌های ذاتی وی چیزی کمتر از کمال مطلوب است و به همین خاطر او نمی‌تواند یک درخت را آن گونه که مثلاً سنگ آبی می‌جود، قطع کند. در عوض می‌بایست ابزاری بسازد که او را در انجام چنین کاری یاری دهد. در آغاز وی احتمالاً کمتر به فکر شکل ظاهری این ابزار ابتدایی بود و پیش از هر چیز به ساختمان و کارکرد این ابزار می‌اندیشید.

در آغاز انسان در کاربرد مواد و مصالحی که می‌توانست به کار ببرد بسیار محدود بود و فقط از سنگ، چوب، استخوان و چرم استفاده می‌کرد و از آنها ابزارهایی برای آسان کردن کارهایش می‌ساخت.

به تدریج در دوره‌های بعد، او هم‌زمان با آغاز بررسی بر روی نیازهای مشخص یک ابزار، تلاش کرد تا این روند طراحی را منظم بخشد. برای مثال برای قطع کردن درخت باید ابزار لبه تیزی داشته باشد تا بتواند بافت چوب را برش دهد.

تجارب و آزمون‌های بعدی به وی آموخت که به این تیر سنگی یک دسته اضافه کند، اگرچه در این زمان هنوز وی هیچ اطلاعاتی در مورد اصول اهرم‌ها نداشت و ماهیت ناقص و ناکارآمد ابزارهای بی‌دسته را نمی‌توانست تشخیص دهد. با این حال به مرور زمان ابزارهای مختلفی ابداع کرد تا سرانجام به کشف فلز نائل آمد و آن را برای بهبود بخشیدن ابزارآلاتش به کار بست. با این وجود به نظر می‌رسد که نخستین کوشش‌ها در جهت نظام‌مند کردن مراحل طراحی به ارسطو و نظریه بسیار مهم وی که در کتابش با عنوان «متافیزیک» مطرح کرد، باز می‌گردد. ارسطو فیلسوف، در جست و جوی پاسخی برای پرسش‌های اساسی و علل و اصول جهان بود. او نظریات رایج متفکرین بزرگ یونان را به دلیل آن که هیچ یک را قانع کننده و تحلیل‌گرانه نمی‌دید رد کرد و معتقد بود که هیچ یک به پرسش‌های مربوط به هستی چیزها نمی‌پردازد. او معتقد بود که برای هر شیء این دنیا باید حداقل چهار علت که سبب هستی‌اش شود وجود داشته باشد.

به عنوان مثال یک کوزه سفالی را در نظر بگیرید. توجه این چهار علت به شکل زیر می‌تواند باشد.

۱ - علت مادی: که مربوط به مواد و مصالحی است که آن شیء از آن ساخته شده است یک علت وجودی برای کوزه سفالی، گلی است که از آن شکل گرفته است.

۲ - علت صوری: که مربوط به شکل و ساختمانی می‌شود که آن مواد و مصالح به خود گرفته‌اند. همین ظرف بخصوص، به واسطه شکلی که به خود گرفته است از دیگر ظروف مشابه و یا یک توده بی‌شکل گل کاملاً مجزای می‌شود.

۳ - علت فاعلی: که مربوط به سازنده و مخترعی می‌شود که مهارت و دخالت جسمی‌اش (فیزیکی) منجر به ساخت این شیء شده است. علت فاعلی یک کوزه سفالی، کوزه‌گری است که تصور و ایده کوزه را به وجودی فیزیکی تغییر داده است که در اینجا همان ظرف سفالی است.

۴. علت غایی: که آخرین و شاید مهم‌ترین همه است آن هدف و منظوری بوده است که این شیء به وجود آمده است.

علت غایی یک کوزه آب، تمایل کوزه‌گر برای ساختن ظرفی است که در آن آب نکه دارد. نیازهای کارکردی این محصول تولیدشده، بسیار پراهمیت است چرا که این عامل، شکلی را که کوزه قرار است به خود بگیرد تعیین می‌کند، تا بدین ترتیب بتواند به عنوان یک ظرف آب سودمند باشد. علاوه بر اینها ارتباط بسیار مهمی بین مصالح و شکلی که از این مواد می‌توان به وجود آورد، به نحوی که پاسخگوی یک کارکرد مشخص باشد، وجود دارد.

از آنجا که ارسطو اول بار در ۲۵۰۰ سال پیش نظریات خود را ارائه داد، برای مؤلفان و متخصصین مباحث طراحی فرصت زیادی بود تا این نظریات را پالایش دهند و منتشر سازند. شرایط برای انواع محصولاتی که انسان به آن آگاهی یافته، اساساً دگرگون شده است. اما نظریات بنیادینی که زیر ساخت آنها بوده‌اند هرگز عوض نشده است. برنامه‌ای که اسکات در کتابش با عنوان «اساس طراحی» تعمیم داده است، مشابه و همسو با تلاش‌های ارسطو در تعمیم نظراتش بود. اسکات Scott نیز از اصطلاح «علت» استفاده نموده است با این تفاوت که فهرست او شامل «علت مادی»، «علت صوری»، «علت فناوری» و «علت غایی» است. برخی دیگر از جمله وان دورن تیگ Van Doren Teague، مامفورد دوبلین Mumford Dobillin، آرکر Archer و لاثم Latham برنامه‌های دیگری ارائه نمودند تا نه تنها نیازهای محصول را بررسی نمایند بلکه هم‌چنین «روش‌هایی که فرد را در پیشرفت‌هایش یاری می‌دهد» شامل شود. این نکته اخیر در مقایسه با سیستم ارسطو، به عنوان مشخصه بارز این نوع سیستم مطرح شد. در حالی که نظام ارسطویی بیشتر به تهیه یک تشریح عقلانی در مورد هستی‌عینی مربوط می‌شد، نظریه پردازان بعدی به طور عمده درگیر تدوین برنامه‌ای بودند که انسان را در امر طراحی یاری رساند. هرچند طراحان و مدرسین طراحی گاه ممکن است اصطلاحات متفاوتی به کار برند ولی قصد و هدف هر دو آشکارا شبیه به هم است. به بیان دیگر قصد همانا مجهز ساختن انسان به پاره‌ای ملاحظات است که بایست در طول مراحل نظام‌مند خلق یک محصول و مصنوع جدید در نظر داشته باشد.

طراحی اساساً روندی است از ابداع و اختراع اشیاء مادی که یک نظام و یا شکل جدیدی را در پاسخ به کارکردی مشخص عرضه می‌دارد. با این وجود در نظر بعضی افراد، طراحی به معنی تزئینات یک شیء است. و تصور می‌کنند با ترسیم یک گل بر روی میز، طراحی برای آن به وجود آورده‌اند. اما طراحی در مفهوم معاصرش از این گونه تصورات فاصله گرفته است و به مثابه یک «فرایند» مطرح شده است، یعنی فعالیتی پویا، خلاق و کاملاً هدفمند. این مفهوم جدید از طراحی در این جمله به طور صحیح تعریف شده است.

بنا به تعریف «طراحی برنامه‌ریزی خلاق است در پاسخ به نیازی مشخص». برای درک مفهوم کلی این تعریف، طراح بایست به چند کلمه کلیدی این جمله توجه بسیار داشته باشد. «برنامه‌ریزی» در طراحی به معنی رهیافتی است هوشمندانه، نظام‌مند و تحلیل‌گرانه که منتج به یک برنامه کار منطقی برای «اجرا» می‌شود. این مشخصه اخیر «برنامه‌ریزی» را از هرگونه تصورات بی‌هدف متمایز می‌سازد. ضمناً این صرفاً یک برنامه‌ریزی معمولی نیست بلکه

برنامه‌ریزی «خلاق» است. در اینجا «خلاق» به مفهوم برخوردی بدیع و تازه با یک سوژه یا کار است.

در هر کاری «فرد خلاق» همواره چیزهای حقیقتاً تازه و جدید را پدید می‌آورد. خلق کردن با تقلید کردن بسیار متفاوت است. در حقیقت می‌توان گفت یک کاشف پرده از واقعیتی که همیشه وجود داشته برمی‌دارد در حالی که یک مخترع واقعیت جدیدی را مطرح و عرضه می‌کند. واقعیت جدیدی که در طرح یک محصول تجسم یافته است. بنابراین یک فرد زمانی «خلاق» است که کاری را به روش منحصر به فرد و شخصی خود انجام دهد. این ایده‌ها از منابع مختلفی منتج می‌شوند. هنگامی که فرد شروع به طراحی می‌کند، مغز او مثل یک لوح سفید نیست بلکه ممکن است ایده‌ای را در ذهن مجسم سازد یا تصویری را از جایی به خاطر آورد. اما گستره خلاقیت وی تا بدان جاست که این ایده برای مرتفع کردن یک نیاز مشخص منطبق، دگرگون یا انتخاب شود. این مسئله به خوبی گویاست که طرح نباید کپی‌برداری از کار دیگران باشد. با این وجود نباید کارها و تجارب دیگران هم نادیده انگاشته شود. و خود می‌تواند منبع پرارزشی از اطلاعات و محرکی قوی برای شکوفایی تخیلات و ذهن شود.

عبارت «نیازی مشخص» اشاره به آگاهی کامل از حرفه طراحی دارد. طراح باید بداند «چه چیز» را و «چرا» باید طراحی کند. او همواره باید با یک موضوع کاملاً مشخص و تعریف شده سرو کار داشته باشد. یک موضوع مشخص فرد را قادر می‌سازد تا نیرویش را در جهت یک «برنامه‌ریزی مبتکرانه و خلاق» رهنمون کند و نه آنکه باره حل‌های کم و بیش اتفاقی که نتیجه عدم شناخت ماهیت و کار است، درگیر شود.

موضوع یا حاصل کار باید با هدف یا نیازی که برای آن منظور شده مناسب باشد. به بیان دیگر یک محصول خوش ساخت و با طراحی مناسب درست همان گونه است که باید باشد. به عنوان مثال در بازکنی که به سختی و با مشکل کار می‌کند یادستگیره‌ای که به خوبی در دست جا نمی‌گیرد یا صندلی‌ای که متناسب با پیکره انسان نیست همگی نمونه‌هایی از طرح ناموفق و ناقص است. توجه به کارکرد و فیزیک بدن استفاده‌کننده ضامن موفقیت طرح است. با این حال کارکرد مناسب هم به تنهایی، طرح خوب را تضمین نمی‌کند. در هر محصولی، «کارکرد» شکل یا فرم محصول را تعیین نمی‌کند، بلکه صرفاً شکل کلی آن را معین می‌کند. طراح باید از میان تمامی طرح‌های احتمالی (البته طرح‌هایی که از جنبه کارکرد و مواد مورد استفاده مورد قبول هستند) شکلی را برگزیند که از نظر زیبایی از همه مطلوب‌تر باشد. طراح باید حتی المقدور از تزیینات غیرضروری اجتناب کند و در عوض تلاش کند تا طرح را در حد ممکن ساده و پالوده ارائه کند.