

НАСТОЯЩИЙ ДИЗАЙН

REAL DESIGN

С. А. ДЛОТОВСКАЯ

S. DLOTOVSKAIA

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

Belarusian State University

Minsk, Belarus

e-mail: dlotovskaiaSA@bsu.by

Беседа о дизайне и дизайнерах с Александром Георгиевичем Длотовским (24.4.1938–12.7.2024), Главой союза дизайнеров Беларуси (1987–1995), членом международной ассоциации союза дизайнеров, советником по вопросам дизайна Белорусской академии архитектуры (2000), директором Белорусского национального дизайн-центра (1992–1996), деканом факультета дизайна Белорусской академии искусств (1998–2000), доцентом кафедры промышленного дизайна Белорусской государственной академии искусств (2000–2009), доцентом кафедры дизайна Белорусского государственного университета.

Ключевые слова: дизайн и государство; индустриальный дизайн; дизайн-образование.

Conversation about design and designers with a father – Alexander Georgievich Dlotovski (24.4.1938–12.7.2024), head of the Belarusian Union of Designers (1987–1995), member of the International Association of the Union of Designers, advisor on design issues of the Belarusian Academy of Architecture (2000), director of the Belarusian National Design Center (1992–1996), dean of the faculty of design of the Belarusian Academy of Arts (1998–2000), associate professor of the department of industrial design of the Belarusian State Academy of Arts (2000–2009), associate professor of the department of design of the Belarusian State University.

Keywords: design and the state; industrial design; design education.

Папа, поделись, пожалуйста, опытом и впечатлениями о сделанном, достигнутом, упущенном, о том, что вело и направляло в жизни.

О дизайне? Называлось это в своё время «художественным конструированием» – проектной деятельностью, где задействована целая



*Александр Георгиевич
Длотовский*

сумма технологий. Хотя лично моё мнение, что дизайн – это вообще не профессия. Это образ мышления. Всегда были и есть люди с таким мышлением – возьми авиаконструктора или создателя карabelлы – это супердизайнеры. Их можно и так назвать. Бездумное применение термина «дизайн» стало профанацией названия вида деятельности. Кто сейчас хочет называться ремесленником? А ведь крепкий ремесленник одновременно и конструктор, и технолог, и экономист, и художник. Почему у итальянских мастеров лучшие кареты, щиты, шлемы, короткие мечи – их же делали простые ремесленники, не учившиеся в специальной художествен-

ной школе? Но это были люди, которые имели все необходимые задатки и отвечали за свой продукт. Это я считаю основным.

Как разобраться во множестве сегодняшних взглядов на дизайн-деятельность?

С моей точки зрения, существует всего лишь две концепции в дизайне: одна из них – концепция содействия сбыту, которая нынче расцветает, потому что золотой телец есть золотой телец, а вторая – это концепция проектирования человеческого образа и качества жизни. В этой связи вспоминается первая британская выставка в Москве. Она носила название «Художественное конструирование Великобритании». Девиз у неё был простой и банальный: «Рациональность, воплощённая в зримую форму». Если вдуматься в смысл краткого и ясного британского девиза, то за ним кроется и рациональная конструкция с технологической и экономической точки зрения, и полезность, то есть рациональность, с точки зрения потребления, не оставляющая отрицательных последствий. А вся эта рациональность кому нужна? Только человеку. Когда англичане увидели низкий эффект отдачи от привлечения дизайнеров, то стали искать причину. Нашупали все слабые места от сферы образования до финансирования. И пришли к выводу, что при планировании производства должны быть вложены средства, чтобы не бегать в поисках дизайнера, который круче

и дешевле сделает. Следующий их вывод: все дизайнерские службы должны быть управляемы, иначе они автоматически станут работать на концепцию содействия сбыту, а не на человеческий фактор. Но самое интересное, на мой взгляд – британцы смешали два вида образования: инженера учат эстетическим компонентам, дизайнера – инженерно-технологическим основам. Практически, готовят универсального человека, такого, каким и был уже упомянутый ремесленник у итальянцев.

Расскажи о системе, в которой ты работал. По каким принципам она строилась, каким виделся профессионал?

На границе шестидесятых – семидесятых годов 20 века в СССР была создана система ВНИИТЭ (всесоюзных научно-исследовательских институтов технической эстетики), аналогичная системе дизайн-центров в Великобритании. Высокий эффект отдачи получался именно от специалистов, которые имели инженерно-техническое образование, а затем пришли в дизайн. Многие архитекторы также становились успешными дизайнерами, потому что знали и сопромат, и теорию машин и механизмов, и физику, и тектонику с архитектурной, композицией, рисунком, живописью и прочим... Вот так складывалась модель специалиста.

Как же так получилось, что теперь под термином «дизайн» понимают всё что угодно, только не опережающее, комплексное проектирование?

Точнее, чем американец Виктор Папанек¹, преподававший практически по всему миру – и в Японии, и в Германии, и считающийся одним из лучших специалистов в области дизайна, никто об этом не сказал: «Конечно же, существуют и более вредные профессии, нежели промышленный дизайн, но их совсем немного. И, возможно, лишь одна профессия превосходит его по степени надувательства – это рекламный дизайн. Убеждать людей приобрести то, что не нужно, на деньги, которых у них нет, чтобы произвести впечатление на тех, кому до этого нет никакого дела – сегодня это мошенничество стало поистине виртуозным. Промышленный дизайн, смешивая в безумных пропорциях все безвкусные глупости, которыми вразнос торгуют рекламщики, прочно удерживает второе место. Ещё никогда в истории

¹ *Виктор Папанек (Victor J. Papanek, 1927 – 1999) американский промышленный дизайнер, антрополог, философ и теоретик дизайна.*

человечества взрослые люди не занимались всерьёз проектированием электрических расчёсок, коробок для файлов, украшенных стразами, и туалетных ковриков из меха норки, а затем не составляли подробные планы производства и сбыта этих безделок миллионам потребителей» [1, с. 1]. Вот тебе и ответ. Именно поэтому я считаю британскую систему самой лучшей. Когда осознали, к чему пришли, решили, что нужно управлять дизайном. Сейчас в дизайне нет никакой системы управления и инфраструктуры. Дизайн ничей, он бесхозный, валяется под ногами, поэтому и с терминологией делают, что хотят.

Но ведь система ВНИИТЭ успешно работала...

С дизайном произошло то, что должно было произойти: с развалом централизованной системы он стал неуправляемым, на него нет заказа. Если бы государство воспользовалось им, как механизмом и рычагом опережающего проектирования, нацеленного на определённые рынки (здесь я согласен с концепцией содействия сбыту), был бы достойный результат.

Что должно быть идеалом для дизайнера?

Специалист, будь он инженер, технолог, дизайнер, должен чувствовать человека, ощущать его потребности. Вспомни, что говорили вам в процессе учёбы: дизайнер никогда не строит мост, он проектирует переправу, ищет рациональный способ преодолеть препятствие, в зависимости от цели и условий. Поэтому для меня и является идеалом рациональность, воплощённая в зримую форму.

Сейчас только ленивый не ругает советский дизайн, хотя мало кто знает, что эффект от работы системы ВНИИТЭ был. Расскажи, в чём это проявилось?

Проявилось, в первую очередь, в станкостроении, машиностроении. Например, настольный токарный станок для часового завода мы сделали адекватным, сомасштабным человеку: для часового производства важны точные движения руки – разработали специальную рукоятку, позволяющую делать плавные, выверенные движения. Хуже дело обстояло с товарами народного потребления – вполне достойные образцы проектировались и производились малыми опытными партиями, однако не была налажена должная реализация проектов.

Расскажи, пожалуйста, подробнее о деятельности белорусского филиала ВНИИТЭ.

Он располагался в здании, специально спроектированном архитектором Л. Погореловым, где было продумано размещение станочных мастерских и мощное опытное производство, изготавливавшее образцы. Что только там не делали! Фактически мы работали на весь Советский Союз. В Москве был открыт выставочный дизайн-центр, в основном работавший как коммерческая структура, торгующая разработками. Там выставлялись лучшие работы – покупали их иностранцы, выкупали права на дизайн-проекты. Знаменитый комбайн «Дон» – тоже работа белорусского филиала ВНИИТЭ. Все вещи делались реальными, действующими, испытывались много раз. Проводилась экспертиза с участием эргономистов и медицинских работников. Велась комплексная работа по созданию материальных объектов. Все понимали, что не должно быть антагонизмов и непонимания между участвующими в этом процессе инженерами, технологами, специалистами по материалам, что дизайн и экономика связаны теснейшим образом. В области выпуска товаров народного потребления мы первыми создали отдел опережающего проектирования товаров для промышленности.

Папа, уточни, что ты считал опережающим проектированием, инновацией в сфере объектов массового потребления?

Опережающее проектирование – это, прежде всего, новые зримые модели, которые надо выставлять. Тут полная аналогия с подиумом: ходят люди в одежде, отнюдь не повседневной, но дающей направление. Так работает и промышленный дизайн. В основном это, конечно, был поиск «слепых пятен» и стереотипов поведения человека в быту, на производстве, отдыхе, обусловленных неспособностью взглянуть на жизненную ситуацию или проблему комплексно. Также мы были нацелены на взаимодействие с учёными, на поиск возможностей создания проектов с использованием технических новинок. Такой характерной работой был термоэлектрический бар. Я предложил ввести в обиход новое электротехническое изделие, за которым стояла целая сумма предложений для социума, иная поведенческая модель в быту. Пригласили из технологического института разработчика термоэлектрической батареи – в ней был заложен совершенно другой принцип действия, уже из серии микроэлектроники. Предложили целую программу по автоприцепам различных потребительских свойств: для стройки, путешествий всей семьёй, торговли. В этом же ряду появил-

ся и складной прицеп-лодка, который выполнял функции и обычного прицепа, и пригодного для рыбалки, и для охоты с путешествиями. Всё это были инновационные проекты для конкретных предприятий, обеспеченные действующими, опробованными в эксплуатации опытными образцами. Только внедрить в массовое производство не успели – грянула перестройка. Все оказались не готовы, упустили момент.

Позднее ты ведь сам стал директором дизайн-центра Беларуси, которого теперь уже, правда, не существует. Какие стратегические цели ты ставил, будучи на этом посту, как он к тебе пришёл, какие ощущения оставил?

Руководимый мною отдел был ориентирован на инновацию, эту основу я решил заложить в работу белорусского филиала и согласился им руководить. Задался вопросом: «Что я как дизайнер могу сделать, чтобы мой труд и труд моих коллег стал намного эффективней?» Занимался и британской системой, и китайской, и японской – изучал как они работают, что делают, по каким стадиям проходят... Выстроил свою блок-схему. Будучи в союзе дизайнеров и общаясь с великими зарубежными коллегами, я понял, что лучшей формы организации, чем дизайн-центр, нет: все виды промышленности страны облагаются небольшим налогом, а средства направляются на развитие промышленного дизайна. Создание дизайн-центра Беларуси стало для меня приоритетом. Я считаю, что как только дизайн замыкается на бизнес, видящий только прибыль – всё будет по Папанеку. Нашими усилиями создался конгломерат – рабочая группа представителей, собирающаяся мобильно. Примером работы группы был большой дизайн-проект «Ножницы». Встал вопрос: закупать этот массовый, необходимый каждому инструмент за рубежом, или страна сама способна его производить? Получилось около 30 самых разных наименований – канцелярских, портняжных, для ухода за животными, и прочих, и прочих – это была целая программа для Оршанского завода.

То есть ты создал схему необходимых взаимосвязей с разными структурами и на примере местного предприятия с программой «Ножницы» показал, как она работает?

Совершенно верно: специальная программа, имевшая целью загрузить местные предприятия. Была проделана действительно серьёзная работа. Она и сегодня может быть задействована. Повторюсь: дизайн – это коллективная деятельность. Надо создать систему управ-

ления, инфраструктуру, и направить всё в нужное русло. Если это дело не организовать, ничего работать не будет. Роль государства – свести, создать единый механизм. Основное условие – дизайнеры должны видеть реализацию своих идей и заниматься внедрением нового. Государству нужно курировать эту сферу деятельности и искать ниши сбыта, пространства, куда можно проникнуть своей продукцией. Но проектировать надо не из концепции содействия сбыту, а с позиции рационального подхода к качеству и образу жизни.

Если бы не затянула система управления, а пошёл дальше как профессионал, чем бы занимался?

Конечно, создавал бы своё дело. Когда итальянские дизайнеры поняли, что государство не уделяет должного внимания дизайну, а они полны решимости и на многое способны, то возглавили предприятия: Томас Мальдонадо, Оливетти, Бертоне – огромный список коллег, создавших свои дела.

Чувствовал ли ты особую ответственность перед коллегами, доверившими тебе главы союза дизайнеров БССР?

В дизайнерских кругах я действительно был авторитетен, считался «неформальным лидером». При этом мне казалось, что дизайнеры и сами справятся со своей профессией, зарулят в то русло, которое нужно и востребовано во всём цивилизованном мире. На новой должности я обзавёлся толковыми помощниками и у нас дела пошли, ведь первоначальной целью был выход на опережающие рубежи в профессии. Появились творческие студии, велись разработки интересных проектов. Но когда вслед за страной распался союз дизайнеров СССР, цель была одна – выжить финансово. Дело доходило до того, что мы брали заказы, оформляли договора, и свои деньги отдавали работавшим у нас бухгалтерам, журналистам. Для того, чтобы сохранить союз. Поэтому и побежали многие коллеги кто в рекламу, кто куда.

Это время отложилось в моей памяти твоим тяжёлым состоянием. Была ли от этого периода жизни польза для тебя самого?

Вообще-то очень интересное было время: много встреч с видными коллегами всего мира. Говорили о том, как дизайнерские рычаги двигают экономику. Приводили в пример Сингапур, Малайзию, Тайвань – большие проекты делали дизайнеры. Проанализировали

и определили специфику образования и склонности народа: девочки в 15 лет владеют батиком, мальчики чеканкой – значит верный глаз, хорошее ощущение цвета, твёрдая рука. Вывод: надо делать микроэлектронику. Поэтому там стали размещать соответствующие предприятия, пошли инвестиции. Бергоне приводил ещё такие примеры: итальянцы делают весёлые вещи, американцы – хорошие скульпторы, немцы – педанты. Президент же дизайнерского сообщества Японии Кендзи Экуан сказал так: «Японцы всё пропускают через сердце и проектируют сердцем – разум не очень нам помогает». Я спросил: «Что делать нам, белорусам?» В ответ услышал: «Надо оглянуться назад: вы когда-то умели делать что-то очень здорово». Эти слова и стали для меня флагом: «Когда разберётесь с тем, что вы умеете делать лучше, чем другие, только тогда сможете выйти на рынок и сказать – возьмите, это никто круче нас не сделает».

А ты сам как ответил на этот вопрос: что наши люди могут делать лучше всего?

Могут делать всё и достаточно добротнo. Как-то приехали в гости немцы, привезли на показ свою продукцию. Захотели увидеть наших авторов. И руководитель делегации сказал: «Мы объехали уже многие страны и видим, что вы очень интересны в дизайне – функционалисты, как мы, и, одновременно, аристократы формы, как американцы».

Решение каких задач оказалось нашим дизайнерам не по зубам?

Не смогли найти способ возложить на предприятие ответственность за внедрение заказанного проекта: проделывается работа, затрачены силы, мы рассчитываем на отдачу, а реализации проекта нет. Что в таком случае делать? Во всём западном мире дизайнер имеет право забрать с предприятия-заказчика свой разработанный образец и выставлять, предлагать действительно заинтересованным сторонам, а нам отказывали в таком праве.

Какие природные способности наиболее сильно проявлялись у тебя с детства?

Я родился «самоделкиным»: в первом классе сам сделал себе лыжи, затем управляемый ногами снегокат с полозьями-коньками из проволоки, в двенадцать построил самокат с коляской, чтобы встречать из роддома мать с младшим братом. Ужасно расстроился, когда отчим приехал за ними на грузовике. Это наследственное свойство

от деда, прадеда. Все наши мужчины могли своими руками сделать всё, что хочешь. Первым подарком матери был набор отличных инструментов. Я просто всегда видел способ сделать то, что мне надо, и решить задачи по-своему в условиях дефицита средств.

Говорят, для создания прототипа телевизора его автору понадобилась коробка из-под шляпы жены, деталь от зонтика, ещё какая-то ерунда. Тебе на пути к решению нужно было самому материализовать свои идеи, проверить в действии, оценить?

Да, к тому же я рос вместе со становлением дизайнера как профессии в нашей стране. Нацеленностью на инновационность меня заразил Герасименко². Он говорил: «Какой смысл делать то, что уже есть?». В процессе учебы пришёл, например, к такому объекту как «мотокупе». Я знал по собственному опыту, что значит управлять мотоциклом. Человек, сидящий в коляске, лучше защищён. От медиков узнал, что большинство молодых водителей страдают радикулитом от того, что ветровое стекло коляски отбивает воздух потоком в правый бок, и простужается поясница. Я решил, что посажу людей вообще вовнутрь мотоцикла. Сделали с другом двигатель «пятисотку» с приводом на коляску. После пробега, где машина проходила испытания, мы получили высшую награду ЦК ВЛКСМ – медаль «Золотые руки».

В процессе работы над мотоциклом, станками, оптическими приборами какие особенные ощущения запомнились, как рождались идеи?

Я и сам себе вопрос задаю – каким образом это происходит? В основном контактно. Я с чем-то сталкиваюсь и вижу, что это может быть задумано проще, надежнее, интересней – взял бы, да перепроектировал...

Просто видишь и всё?

Да, совершенно верно. В зависимости от объекта, ощущения разные. Одно дело мусор, который приходится в дурацком пакете носить и в идиотский контейнер закидывать, другое – мотоцикл в движении, при обслуживании, парковке и т.п. Когда уже что-то получилось – эйфория. Помню первую поездку мотокупе – я собрался садиться, а то-

² Игорь Яковлевич Герасименко – архитектор, дизайнер, педагог, заведующий кафедрами дизайна БГТХИ и ЕГУ. Кандидат искусствоведения, член Белорусского союза архитекторов и Белорусского союза дизайнеров.

варищ говорит: «Давай-ка я первый, как более опытный мотоциклист, а ты, изобретатель, смотри». Я смотрю – оно поехало! Нет слов... Ведь для дизайнера что важно? Видеть реализацию своей идеи. Тогда специалист будет эффективен и мотивирован. Если ты работаешь в пустоту – результат иной. Недавно увидел в телепрограмме, как российский премьер Медведев вручал какой-то школе компьютеры и микроскопы. Смотрю – мои микроскопы! Я разрабатывал эту модель. По сей день серийно выпускается.

Подтверждаю, отличная вещь – там три поворотных объектива, ввинчивающихся по очереди.

Когда я делал микроскоп в металле, у американцев был подобный пластмассовый. С точки зрения формы современной, интересней, но по потребительским качествам, по способу пользования проблемы оставались. Например, наводка на резкость – руки висят в воздухе, что неудобно для маленьких детей. Раньше ведь надо было в розетку осветитель включать – а нельзя, опасность поражения ребёнка электрическим током. Всё, тупик. Начинаю анализировать: в семнадцатом веке не было электричества, а микроскопы были. Посылаем бумагу фирме Carl Zeiss: «Пришлите свои микроскопы, потому что в Российской империи такие не делали». Присылают. Банальное решение – изменена точка наклона и можно выводить зеркало на окно, на солнце. Говорю производственникам: «Давайте «револьвер» сделаем», ведь здание школы спроектировано так, что окна кабинетов выходят на север, солнца практически нету. Надо вступить в контакт с вещью и посмотреть систему действий. А сейчас поступают как? Кнопку в Интернете нажал, а там таких штук высветилась тьма тьмушая – всё, ты себе 20 стереотипов уже повесил и никогда из них не выберешься. Раб Интернета. Раб стереотипа.

Ещё часто снится решаемая задача – но это только кажется, что видел решение. Для меня надёжней работать с эскизом – тщательной прорисовкой, проработкой. Изготовлением промежуточного или посадочного макета, зачастую просто из пенопласта, из блоков, можно приблизиться к искомому – тогда видишь, руками ощущаешь форму. Американцы до сих пор свои слепленные и отлакированные модели проверяют тем, как световая точка идёт по поверхности, как она от неё отрывается, как их объект живёт в световом пространстве. Поскольку дизайн является опережающим проектированием, его нужно уметь

преподнести – совершенно иное восприятие, когда ты видишь живой, под «naturelle» сделанный объект.

В чём ещё по-твоему источник проблем в сегодняшнем дизайне?

Удручает полная немотивированность приходящих в профессию. Теоретики, конечно, взахлёб пытаются учить составляющим художественных дисциплин (обучать станковому дизайну). При этом нет никаких мастерских, люди понятия не имеют как работать с формой. Я считаю то, чем образование занимается сейчас – преступление.

Какие задачи ты ставил перед своими студентами, на что направлял их внимание?

Трудные задания. Считаю, что дизайнер (если хочет называться дизайнером), должен уметь мыслить системно, видеть комплексно, то есть, как бы накладывать на любой объект целую дизайн-программу и различать: это повлечёт взаимодействие такое, это – такое... Вообще немотивированный народ сложный. Но были и такие отклики: «Это надо было доучиться до пятого курса, чтобы наконец понять, что надо учить и что надо знать». Так что время покажет! Я за комплексные проекты, за системное видение. Студентам говорил: работайте командами – каждый на себя оттянет какую-нибудь функцию. Когда работают командой, расписывают по пунктам проблему – всем задач хватает. Возможность как бы увидеть объект с птичьего полета – проследить и выбрать то, что каждому наиболее близко, сделать словно своей персоналией. А сумма объектов и составляет систему. Заметил: бывают стопроцентные одиночки, как правило, их результат процентов на 50 ниже. Команда делает лучше. Настоящий дизайнер поднимает те проблемы, которые он знает: волнующие, тревожащие – то, с чем он не согласен. Поэтому, если что-то чувствуешь, тебе «болит» (я повторю, что дизайн – это образ мышления), если ты рассуждаешь и видишь: вот это плохо, я бы сделал иначе, то надо брать и делать. Потребитель зачастую и не догадывается, какие могли бы появляться изделия.

Что тебе особенно дорого из твоих собственных работ?

Всеми сделанными объектами я горжусь и считаю, что вложил в них не только свои чаяния, но и чаяния людей, которые меня не знают. Ведь как реагирует потребитель? Человек видит: «О, это ж я тоже

думал, что вещь должна быть такой!» Он переносит свойства и качества на себя.

Есть люди, которые занимаются своим делом, планируя передавать его из поколения в поколение, абстрагируясь от бизнеса, работающего только из жадности. Что бы ты посоветовал владельцу: как вести себя с дизайнером, как определить его место в структуре дела?

Зри, ты и есть главный дизайнер! И подбирай специалистов под свои цели. Ищи хороших профессионалов. Нужно иметь какое-то количество людей-единомышленников, создать свою группу, добыть универсальное оборудование, найти доступ к новым материалам, к информации о новациях – должно быть выстроено колоссальнейшее взаимодействие. Ступенечки эти можно продолжать и продолжать, но если умрёт ядро – считай, дела не стало. Вот наши разработки нам надо было начать делать тогда, когда земля под ногами загорелась. Но никто не стал. Потому что все кинулись за своей жменькой денег...

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Папанек В. Дизайн для реального мира. М. : Д. Аронов, 2004.