

ВІКТОР ПАПАНЕК

# ДИЗАЙН ДЛЯ РЕАЛЬНОГО СВІТУ

Екологія людства та соціальні зміни

*Друге видання, повністю переглянута*

Переклала з англійської Дарія Цепкова

ArtHuss 

Київ • Видавництво «ArtHuss» • 2020

УДК 7.012

П17

Папанек В. Дизайн для реального світу: Екологія людства та соціальні зміни / Віктор Папанек; пер. з англ. Дарія Цепкова. Київ : ArtHuss, 2020. 448 с.

*Перекладено за виданням:*

Papaneck, Victor. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change / Victor Papaneck. Thames & Hudson; 2nd edition. 1985.

*This edition published by arrangement with Susan Schulman Literary Agency and Chicago Review Press through Prava I Prevodi.*

Дизайнери врятують світ — у це беззастережно починаєш вірити після прочитання книги Віктора Папанека, що вже стала класикою професійної літератури для представників творчих професій. Поряд зі жвавістю викладу, насиченістю яскравим фактажем і прикладами та розкішною авторською іронією, найбільша цінність цієї книжки — її світоглядна складова. Це справді яскравий взірєць філософії фаху, викладеної через історію його розвитку з усіма здобутками й хибами, через усвідомлення його широких можливостей і бачення його місці в подальшому житті людства. А незмінна людиноцентричність, увага до соціального контексту та проблем довкілля роблять книгу актуальною й за півстоліття після написання.



*Усі права захищено, жодну частину цього видання не можна відтворювати, зберігати або передавати в будь-якій формі та будь-якими засобами: електронними, механічними, фотокопіювальними чи іншими — без попереднього письмового дозволу власників авторських прав.*

© Victor Papaneck, 1971

© ArtHuss, 2020

ISBN 978-617-7799-34-3

## ЗМІСТ

Передмова до першого видання .....	7
Передмова до другого видання .....	13
ЧАСТИНА ПЕРША. ЯК ВОНО Є	
1. Що таке дизайн? <i>Визначення комплексу функцій .....</i>	23
2. Філогеноцид <i>Історія професії промислового дизайну .....</i>	51
3. Міф про благородне ледащо. <i>Дизайн, «мистецтво» та ремесло .....</i>	65
4. Вбивство саморобок <i>Соціальна та моральна відповідальність дизайну .....</i>	81
5. Наша культура одноразових серветок <i>Застарілість і цінність .....</i>	117
6. Чарівні пігулки й талідомід <i>Масове дозвілля та шахрайські витівки .....</i>	135

## ЧАСТИНА ДРУГА. ЯК МОГЛО БИ БУТИ

7. У повстання є причина <i>Винаходи та інновації</i> . . . . .	187
8. Дерево знань <i>Біологічні прототипи в дизайні</i> . . . . .	225
9. Відповідальність дизайну <i>П'ять міфів і сім напрямів</i> . . . . .	257
10. Дизайн середовища <i>Забруднення, скупчення, екологія</i> . . . . .	295
11. Неонова дошка <i>Навчання дизайну та дизайнерські команди</i> . . . . .	337
12. Дизайн для виживання та виживання через дизайн <i>Підсумки</i> . . . . .	377
 <i>Бібліографія</i> . . . . .	 405
 <i>Показчик</i> . . . . .	 439

*Цю книгу я присвячую своїм студентам —  
за те, чого вони мене навчили.*



## Передмова до першого видання

Є професії й шкідливіші за промисловий дизайн, але таких дуже мало. І, мабуть, лише одна професія — більш шахрайська. Дизайн реклами, що має переконувати людей купувати непотрібні їм речі за гроші, яких у них немає, аби справити враження на інших, яким байдуже, — мабуть, це найбільш шахрайська царина з усіх, що нині існують. Промисловий дизайн — джерело помпезних ідіотизмів, що їх потім розносять рекламники, — тримає почесне друге місце. Ніколи раніше в історії дорослі люди не сідали кружка й не вигадували електричні гребінці, лопатки для взуття, вкриті стразами, і хутрянні килимки для ванних кімнат — а потім не склали вигадливі плани виробництва та продажу цих дивацтв мільйонам людей. Раніше (у «давні добрі часи»), якщо людині подобалося вбивати інших людей, їй треба було отримати генеральське звання, купити вугільну шахту або хоча б вивчити ядерну фізику. Тепер промисловий дизайн поставив убивство на конвеєр. Через створення злочинно небезпечних автівок, що вбивають чи калічать приблизно мільйон людей щороку, через нові категорії сміття, що не розкладається й захащує природу, і через вибір матеріалів та технологій, що забруднюють наше повітря, дизайнери стали небезпечним видом. І навички, необхідні для всього переліченого, дбайливо передаються наступному поколінню.

В епоху масового виробництва, коли будь-що має попереднє планування та дизайн, саме дизайн став найбільш впливовим інструментом. За його допомогою люди надають форму

тому, чим користуються, своєму доквіллю (а супутньо — суспільству й собі самим). Це вимагає від дизайнерів високої соціальної та моральної відповідальності. Також дизайнерам-практикам знадобиться глибоке розуміння людей і винесення процесу дизайну на публіку. Жодної інструкції з відповідальності дизайнера, жодної книги, яка би ставилася до майбутніх користувачів із такою повагою, досі ще не було опубліковано.

У лютому 1968 року журнал *Fortune* надрукував статтю, яка віщувала кінець професії промислового дизайну. Звісно ж, дизайнери стривожилися та відкрили статтю ганьбою. Але мені здається, що головні аргументи статті у *Fortune* були справедливими. Настав час, коли той промисловий дизайн, який ми знаємо, має припинити своє існування. Коли дизайн почав працювати на штамповані «іграшки для дорослих», убивчі машини з блискучими спойлерами та «чоловічі» й «жіночі» друкарські машинки, тостери, телефони і комп'ютери, він втратив право на існування.

Дизайн має бути інноваційним, креативним і придатним до використання всюди інструментом. Він мусить відповідати справжнім потребам людства й стати більш орієнтованим на дослідження своїх об'єктів — годі засмічувати навколишній світ об'єктами та структурами з поганим дизайном.

Протягом останніх приблизно десяти років я працював із командами досвідчених дизайнерів та початківців по всьому світові. І на острові у Фінляндії, і в сільській школі в Індонезії, і в офісі з кондиціонерами та краєвидом на Токіо за вікном, і в маленькому рибальському селищі в Норвегії я намагався чітко пояснити, що значить дизайн у соціальному контексті. Але я не міг розповісти це всім — тож навіть у електронну еру Маршалла Маклуена мені довелося повернутися у світ друкованих видань.

До наших послуг неймовірний обсяг літератури про дизайн, і зокрема тисячі практичних навчальних посібників,

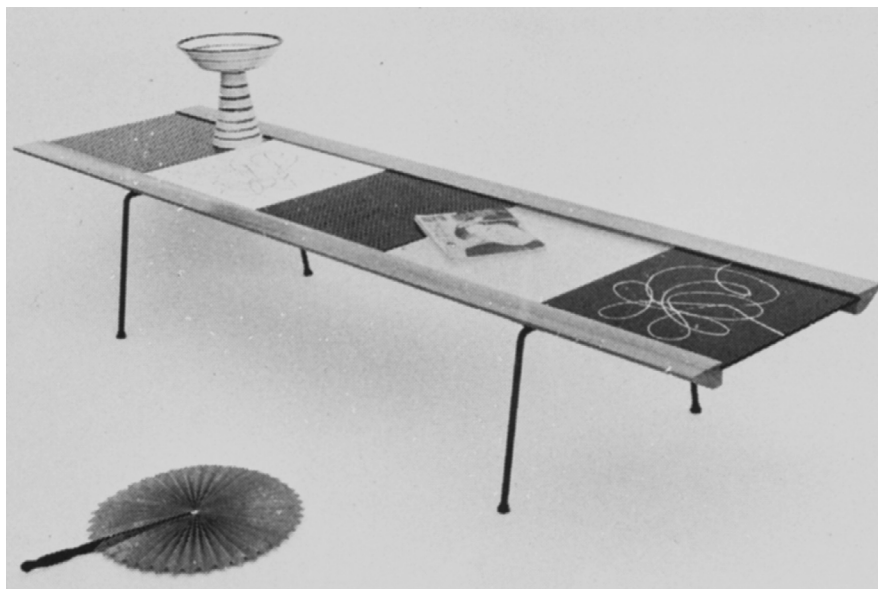


які проголошують себе книгами тільки для дизайнерів або — з огляду на те, що підручники продаються краще, — для студентів дизайну. Соціальний контекст дизайну, а також аудиторія простих смертних приречені на вічне забуття.

Переглядаючи книги з дизайну сімома мовами, що заповнюють шухляди мого будинку, я зрозумів: книги, яку я хотів би прочитати, книги, яку я би щиро порадив своїм студентам і колегам, там немає. І це не було суто моєю особистою проблемою: адже для будь-якого дизайнера критично важливо пам'ятати, що він чи вона живе в суспільстві, і все створене їхніми руками має соціальне, економічне та політичне підґрунтя. Отже, я вирішив написати саме таку книгу, яку хотів би прочитати.

Її написано також із урахуванням моєї позиції, що в самій концепції патентів і авторських прав є щось неправильне. Якщо я спроєктую терапевтичну іграшку для дітей із вадами розвитку, то для мене буде неприйнятно відкладати виробництво на півтора року заради метушні з патентом. Мені здається, що таких ідей багато, вони даються легко, і це неправильно — заробляти на базових потребах інших. Мені пощастило переконати багатьох моїх студентів, і вони тепер також поділяють цю думку. Багато прикладів дизайну, які ви знайдете у цій книзі, ніколи не було запатентовано. Насправді я дотримуюся протилежної стратегії: часто ми зі студентами робили креслення — наприклад, ігрового майданчика для сліпих дітей, — додавали опис-інструкцію, як його сконструювати, а потім малювали загальну концепцію того, який він матиме вигляд. Якщо хтось колись напише і попросить ці матеріали, мої студенти надішлють їх безкоштовно. Я намагаюся вчиняти так само. Гадаю, приклад із реального життя краще це пояснить.

Невдовзі після завершення навчання, приблизно двадцять років тому, я закінчив дизайн кавового столика (показаного на стор. 10), заснований на абсолютно нових принципах конструювання та складання. Я надіслав фотографію та



«Transite Table», дизайн автора (фото з журналу *Sunset*)

малюнки цього столика до журналу *Sunset*, що надрукував його як проект-саморобку у випуску за лютий 1953 року. Майже відразу меблева компанія *Modern Color* із Південної Каліфорнії поцупила той дизайн із журналу й запустила у виробництво. Відомо, що вони продали щонайменше вісім тисяч таких столиків протягом 1953 року. Але нині вже 1970-й. *Modern Color* давно збанкрутувала, але *Sunset* нещодавно передрукував дизайн у своїй книзі *Furniture You Can Build* («Меблі, які ви можете зробити самі»), тож люди й далі роблять такі столики для себе.

Сам Томас Джефферсон висловлював сумніви щодо філософії патентів. Коли винайшов свою тріпачку для конопель, він не хотів отримувати на неї патент. Джефферсон писав своєму другові: «Чогось схожого так давно потребували ті, хто вирощує коноплі, тож як тільки впевнюся, що мій винахід

ефективний, я, мабуть, опублікую його анонімно, аби сюди не впхався жоден патентний повірений».

Я сподіваюся, що ця книга принесе нове бачення процесу дизайну й започаткує розумний діалог між дизайнерами та споживачами. Її поділено на дві частини, кожна по шість розділів. У першій частині — «Як воно є» — я спробував окреслити поняття нинішнього дизайну та конструктивно його розкритикувати. Шість розділів частини «Як могло би бути» дають читачам принаймні один новий спосіб поглянути на стан речей із попередніх розділів.

Упродовж багатьох років мене надихали й допомагали мені люди з різних куточків світу. Вони формували ідеї та ідеали, що змусили мене написати цю книгу. Я провів багато часу серед народів навахо, ескімосів і балійців, а також щонайменше третину кожного з останніх семи років — у Фінляндії та Швеції. Гадаю, що саме через це мої думки зараз такі, якими вони є.

Четвертим розділом, «Убивство саморобок», я завдячую праці покійного доктора Роберта Лінднера з Балтімора, із яким листувався кілька років. Саме від нього я почув про концепт «тріади обмежень». Ідею «*kymmenykset*» (десятини) я вперше озвучив під час конференції з дизайну на фінському острові Суоменлінна у 1968 році. Слово «*ujamaa*» як простий спосіб сказати «ми працюємо разом і допомагаємо одне одному» (без колоніальної чи неокolonіальної експлуатації) я запозичив у народів Африки під час своєї роботи в ЮНЕСКО.

Панові Гаррі М. Філо, юристові з Детройта, я завдячую багатьма прикладами небезпечного дизайну, наведеними у п'ятому розділі.

Чимало тез одинадцятого розділу «Неонова дошка» співзвучні з думками двох моїх добрих друзів: Боба Малона з Коннектикуту й Бакі Фуллера.

Чотирьом людям я вдячний особливо. Волтеру Махонену з Коста-Меса в Каліфорнії — за його життя, що слугувало мені

прикладом і надихало йти далі, навіть коли моя мета здавалася недосяжною. Він навчив мене справжнього розуміння фінського слова «sisu». Патріку Декеру з Коледж-Стейшн у Техасі за те, що вмовив мене писати цю книгу. Олофу «Пелле» Йоганссону з Хальмштада та Стокгольма (Швеція) — за наші з ним суперечки про тонкощі дизайну, які тривали не одну ніч, і за те, що уможливив перше видання цієї книги шведською мовою. Моїй дружині Гарланні, котра допомагала мені написати те, що я справді хотів висловити, замість того, що звучало би краще. Її допитливість, критика та вміння надихати часто підтримували мене в переламні моменти роботи.

Гострий розум і допомога мого редактора, Верна Моберга, зробили цю книгу, перекладену з оригіналу шведською, більш промовистою та конкретною.

У середовищі, яке вже облажалося у візуальному, фізичному та хімічному плані, найкраща і найпростіша річ, яку архітектори, промислові дизайнери, проектувальники та всі інші можуть зробити для людства, — це *повністю припинити* роботу. Дизайнери, принаймні почасти, винні у кожному вияві забруднення довкілля. Але в цій книзі я трохи лояльніший: мені видається, що ми можемо не просто припинити роботу, а переключитися на щось корисне. Дизайн може й мусить стати шляхом до зміни суспільства новим поколінням.

Як соціально та морально залучені до життя дизайнери, ми маємо зважати на потреби світу, вже припертого до стіни — коли годинник апокаліпсису застиг за хвилину до опівночі.

*Гельсінкі — Сінгарад'я (Балі) — Стокгольм  
1963–1971*