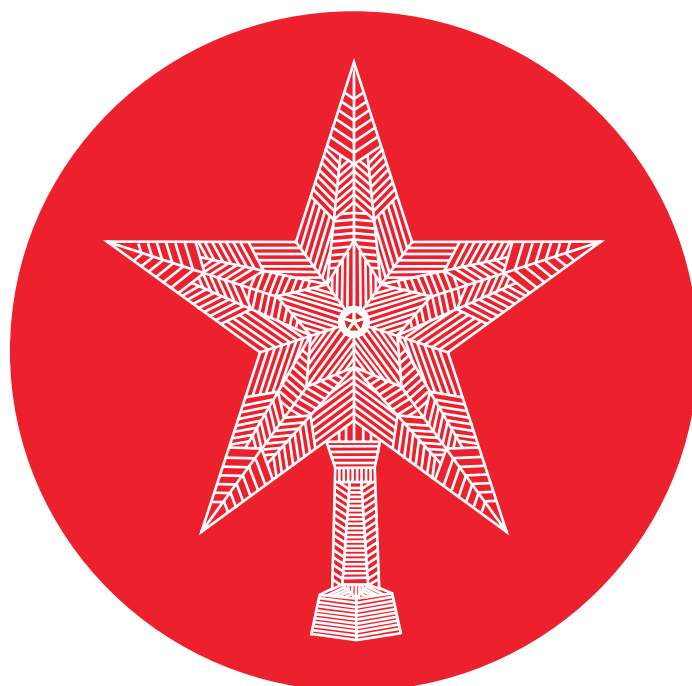
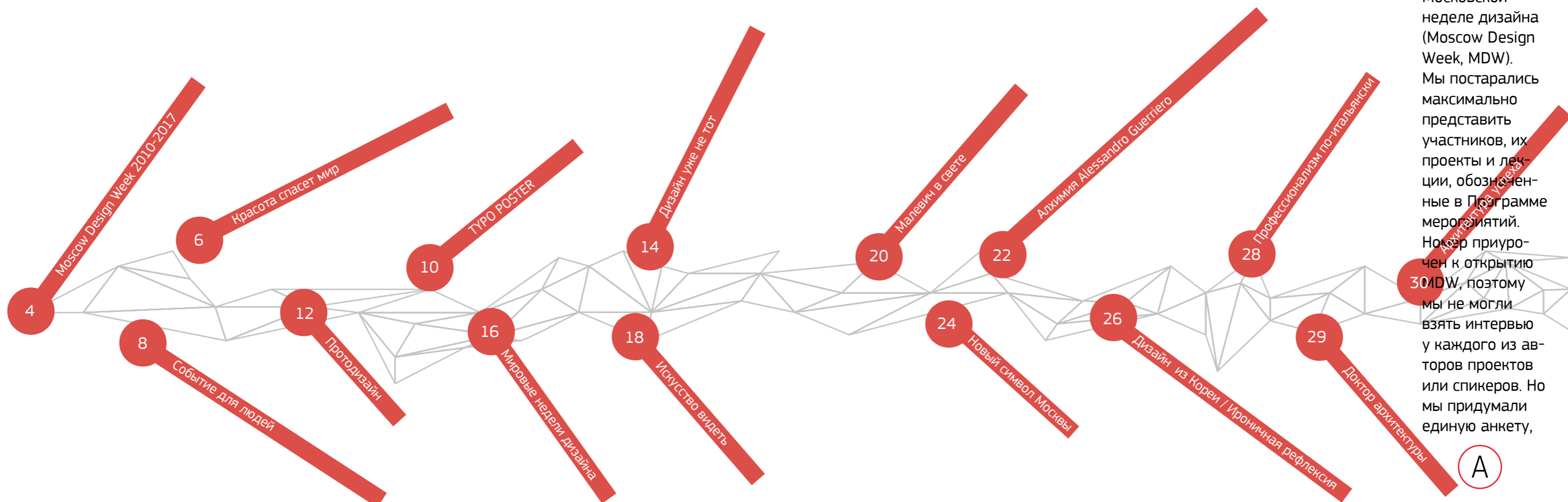


Журналист  
4 октября 2017



\*Московская неделя дизайна

# Содержание



Специальный выпуск «Журналиста» (учебного издания факультета журналистики МГУ имени М.В.Ломоносова) посвящен особому событию — Московской неделе дизайна (Moscow Design Week, MDW). Мы постарались максимально представить участников, их проекты и лекции, обозначенные в Программе мероприятий. Номер приурочен к открытию MDW, поэтому мы не могли взять интервью у каждого из авторов проектов или спикеров. Но мы придумали единую анкету,

А

которая показалась нам интересной как для начинающих дизайнеров (учимся на модуле «Дизайн СМИ»), так и для молодых людей, творческих и открытых для всего нового.

2010  
Moscow  
Design  
Week  
2017



Паола Навоне  
«Flower Lounge»  
в главном здании  
Провиантских складов

2010  
5—9  
октября

60 площадок  
единый дизайн-маршрут из  
30 пунктов



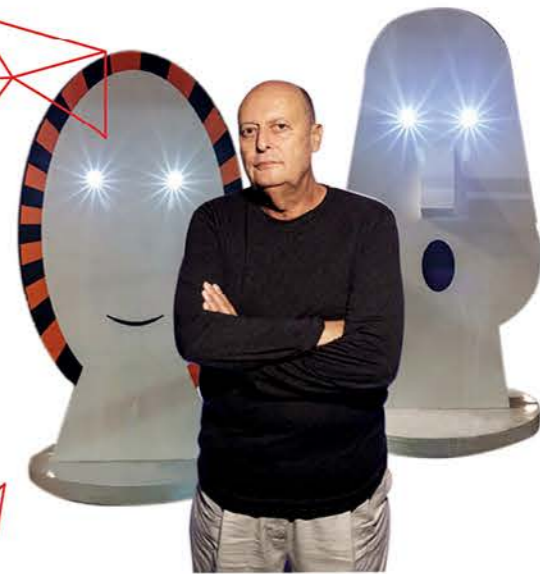
«Искусство жить по-французски»  
с Maison&Object  
в Манеже

15 стран-участников  
10 000 м  
дизайна  
500 000

участников  
инсталляция  
«Творите что хотите»  
от компании ИКЕА



2013  
11—17  
октября



«Talking heads, dreaming heads,  
whispering heads... Designing heads!»  
Совместный проект  
Алессандро Гуэррьеро,  
его школы «Там-Там»  
и Лоренцо Копполы

2011  
11—16  
октября

10 площадок  
участников

400 000



Выставка мебели  
«Made In Italy»  
куратор: Джулио Каппеллини

25 стран-участников  
300 000 участников

2014  
14—19  
октября

15 000 м  
дизайна



2017  
10—15  
октября

«Школа мечты»  
куратор проекта: Джулио Каппеллини

2012  
9—14  
октября

на одной площадке:  
в Центральном доме художника

Инсталляция «Глаз архитектора»  
Архитектурной мастерской  
«SPEECH Чобан & Кузнецов»





## Красота спасет мир

Декан факультета журналистики МГУ имени М.В. Ломоносова, профессор Е.Л. Вартанова

— Елена Леонидовна, Вы представляете факультет на Moscow Design Week уже не в первый раз, были модератором, приглашали спикеров в наши стены. С чем связано такое внимание к миру дизайна?

— В российской культурной традиции всегда было представление о важности красоты. «Красота спасет мир», – говорил Ф. М. Достоевский. Умение видеть жизнь, даже самую обычную, через призму высоких эстетических идеалов – большое искусство. Как можно соблюсти баланс между высокими эстетическими идеалами и требованиями сиюминутными, которые идут от массового пользователя, аудитории? Думаю, дизайн, так же, как и медиа, сегодня сталкивается с подобными вызовами. С другой стороны, очень важно вспомнить еще одну сторону сегодняшних медиа – их возросшую визуальность. Визуальность напрямую связана с дизайном и оформлением медиа, визуальным изложением текста, который тоже должен подчиняться определенным законам красоты, прагматики, определенным канонам графического оформления. Мы понимаем, что и медиадизайн, и дизайн в целом должны решать очень непростые задачи, ведь дизайн выполняет не только эстетические функции, но и занимается организацией пространства, цвета и изобразительных форм. Именно поэтому дизайн – важная часть жизни, которая определяет повседневность не в меньшей степени, чем медиа.

— Можете назвать какие-то имена, я имею в виду дизайнеров, чья деятельность повлияла на ваше восприятие медиасреды, возможно, расширила спектр научных интересов?

— Истоки современных подходов к дизайну, конечно, уходят в изобразительное искусство начала XX века. Мне кажется, очень важно вспомнить Баухаус и представителей этого течения потому, что они сумели как раз в бытовом плане объединить высокое искусство и образцы эстетики с весьма прагматичными явлениями: мебелью, жилищным пространством, оформлением своих домов. По-моему, очень многие авангардисты XX века сыграли важную роль в развитии дизайна, в том числе медиадизайна. Лично мне нравятся работы Пауля Клее, которые помогли деконструировать изображение точно так же, как нам сегодня приходится деконструировать медиатекст. Ну и не стоит забывать о финских художниках-дизайнерах, которые оформляли не только большие пространства, но и предметы быта, что несомненно повлияло на медиадизайн. Конечно, в первую очередь, Алвар Аалто с его репрезентацией финской природы в дизайне бытовых предметов и Ээро Сааринен, начавший свой путь в качестве архитектора, а после увлекшийся дизайном, и многие другие художники, представляющие развитие независимого финляндского искусства и дизайна, которые создали очень интересные подходы к объединению красоты и функциональности.

— Что в программе Недели дизайна в Москве привлекло Ваше внимание? Вы выбрали для себя обязательные проекты или мероприятия, которые хотели бы посетить?

— Всегда приятно и полезно посетить публичные лекции Недели дизайна, потому что на них мы не только слышим монологи дизайнеров, но и можем вступить в диалог и даже дискуссию с ними. Отрадно, что в этом году

многие мероприятия проходят в парке «Зарядье», поэтому некоторые из них мне очень хотелось бы посетить, чтобы посмотреть это новое и интересное место. Я вижу, что в MDW принимают участие как зарубежные, так и отечественные архитектурные бюро, Международная академия архитектуры, преподаватели художественных вузов столицы. Меня привлекает название лекции Бориса Уборевича-Боровского «Основы создания современного дизайна». Мероприятий в программе много, если бы у меня было достаточно времени, я бы большую часть из них посетила.

— В этом году в программе заявлено много молодых дизайнеров, чьи имена пока не на слуху. Как Вы считаете, вносят ли они что-то оригинальное, свежее в индустрию, и может ли что-то из новых трендов дополнить или изменить мир современного дизайна средств массовой информации?

— Я уверена, что молодые люди – художники, дизайнеры – всегда вносят что-то новое в искусство. Изобразительное искусство и дизайн всегда развиваются благодаря дерзким идеям и неожиданным подходам, которые могут возникнуть в головах именно молодых творцов. Очень трудно предсказать, что будет свежим и оригинальным, но я уверена, что это как раз дело молодых – приносить нестандартные и неожиданные решения. Уверена, что современным трендом является влияние общих принципов и эстетики дизайна в целом на дизайн СМИ. Однако отношения внутри самого дизайна довольно сложные, потому что современные мультимедийные медиа начинают в возрастающей степени влиять на традиционные подходы к искусству. И думаю, что здесь влияние двустороннее, взаимообогащающее. Экранность медиа, определенный визуальный язык, который складывается сегодня, сказывается на мыслях и вдохновении молодых дизайнеров, поэтому влияние здесь очень сложное и взаимозависимое. Современный дизайн меняет мир дизайна СМИ, но думаю, как это уже было неоднократно в истории дизайна: раньше – это обложки газет и журналов, фотографии в глянце, а сегодня – дизайн телевизионных программ и видеопроductов в Интернете стимулирует к поиску и традиционных дизайнеров.

— Как Вы оцениваете работу отделения дизайна на факультете журналистики МГУ? Есть ли у вас планы его дальнейшего развития?

— Для факультета создание и деятельность отделения дизайна очень актуальны. В бакалавриате это своего рода «элитарный» индустриальный модуль, потому что не каждый может на него поступить: нужно обладать не только художественным вкусом и эстетическим чутьем, но и навыками рисования, графическими навыками. Я всегда отношусь к студентам этого отделения с большим уважением, потому что понимаю – им приходится не самым традиционным для журналиста способом рассказывать истории и выражать свои идеи. Факультет поддерживает это отделение и считает, что группа дизайна отвечает на важный запрос медиаиндустрии, ведь сегодня медиа движутся в сторону визуальности, визуальный язык медиа становится усложненным и непростым к восприятию. Дизайн как раз способствует упрощению этого языка, превращению его в доходчивую коммуникацию медиасреды с аудиторией.

# THE NEW MEDIA

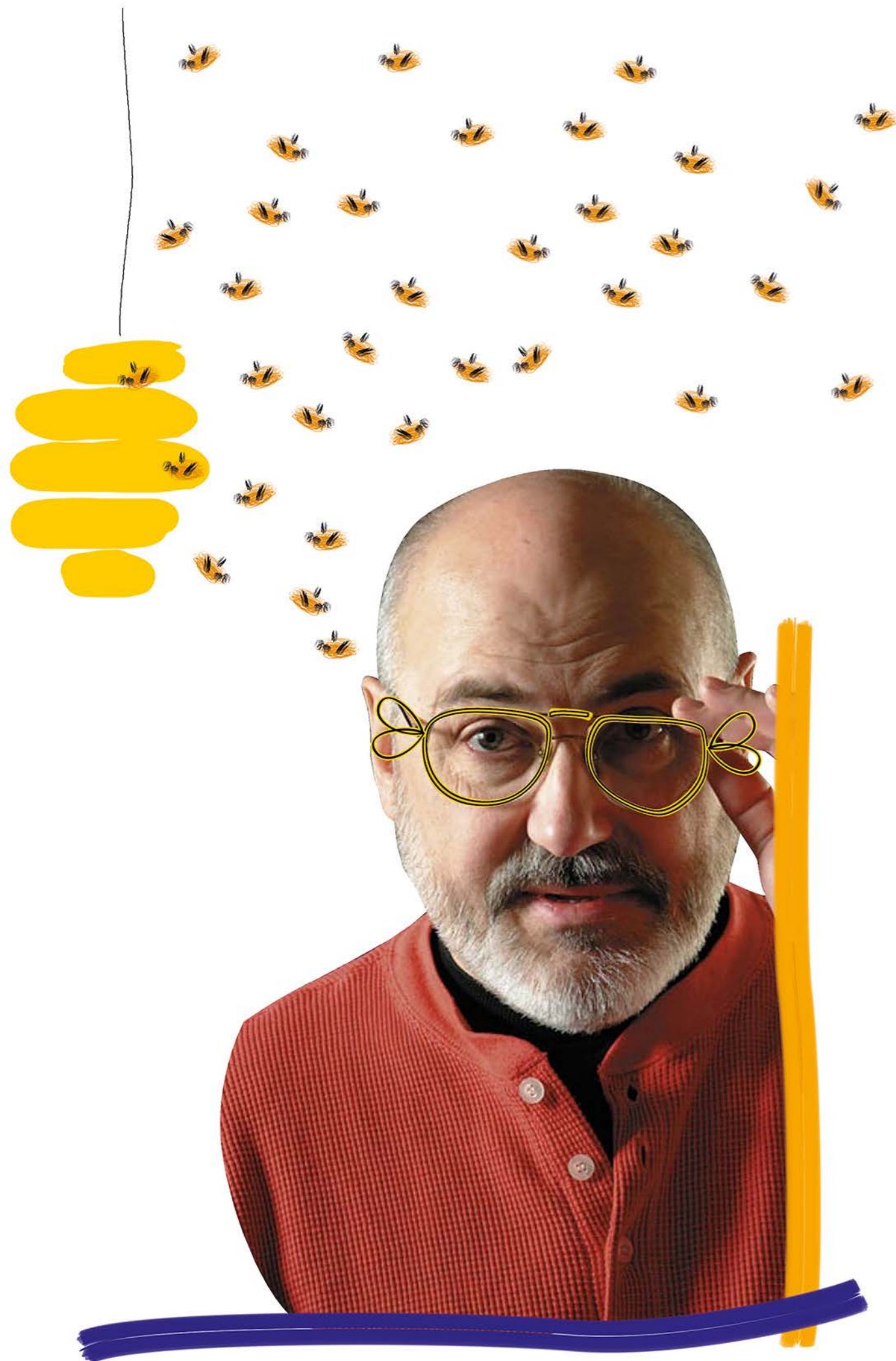


## Событие для людей

Президент ARTCOM Media Group Александр Федотов

— Что для вас хороший дизайн?  
— Если человек посмотрел и улыбнулся – это хороший дизайн. Дизайн должен вызывать эмоции!  
— Какие основные тренды в современном дизайне вы можете выделить?  
— Невозможно выделить тренды в дизайне! Тренды – это просто слова! Когда журналисты хотят создать новость там, где ее нет, они часто говорят о трендах. Какие тренды в работах Ле Корбюзье или Старка, Каппеллини или Паолы Навоне? Прошло сто, двадцать, десять лет, а их работы и сегодня вызывают эмоции – это просто гениальный дизайн! Вот и весь тренд. Безусловно, сегодня на работу дизайнеров сильно влияют технологии, но в хорошем дизайне это скрыто, как у Ренфро.  
— Почему важно каждый год собирать в одном месте всех – профессионалов и начинающих дизайнеров?  
— Мы и не собираем всех в одном месте. Каждый год – это и старые друзья, и новые таланты. Сейчас по всему миру проходит более ста Недель дизайна, и все они разные по контенту или по концепции – в зависимости от поставленных организаторами задач! MDW – это московское событие, и мы стараемся прежде всего представить контент, который нужен городу и его жителям. Мы задействуем все аспекты жизни горожан, связанные с дизайном: мебель (шоурумы), искусство (галереи и музеи), образование (университеты и школы), даже питание (рестораны), отдых (парки и кино). Цель – расширить границы, в которых живем, узнать то, чего раньше не знали, и, значит, найти новые варианты решений тех задач, которые ставит перед нами жизнь. Хотя у меня есть идея объединить некоторые Недели дизайна под одним брендом, это будут самые сильные по контенту события: например, Москва (Moscow Design Week), Милан (Milan Design Week), Пекин (Beijing Design Week), Гонконг (Hongkong Business of Design Week) и другие Недели дизайна. MDW уже ведет переговоры, и в этом нам помогает Комитет по вопросам дизайна ЕОЭС. Было бы неплохо объединить основные дизайнерские события Евразии (все-таки это 94 страны и более пяти миллиардов человек) общим проектом.

— Московская неделя дизайна 2017 года отличается каким-то образом от предыдущих?  
— Главное отличие для меня, как Президента оргкомитета, – это признание. Раньше нужно было доказывать участникам целесообразность мероприятия и приглашать посетителей. В этот раз немного проще – участники принимают приглашение быстро, и мы не нуждаемся в рекламе, так как москвичи ждут MDW. В этом году все просто и одновременно сложно! Впервые инсталляцией будет столь крупный реальный объект – парк «Зарядье». Я считаю, он станет новым символом Москвы. Встреча горожан и парка не будет молниеносной. Они должны привыкнуть друг к другу. Парк «Зарядье» – это то, чего не хватало Москве: современный технологичный дизайнерский объект, решающий задачи мегаполиса, опирающийся на традиции и использующий новейшие технологии. Это то, чем москвичи могут гордиться, как нью-йоркцы Хайлендом (Highland park). Мы должны быть благодарны команде, как мы их называем, супергероев – Чарльзу Ренфро и его команде, Петру Кудрявцеву с единомышленниками и, конечно, Сергею Кузнецову – главному архитектору Москвы, старому другу MDW (проект Architects Eye, MDW 2012, Speech Чобан&Кузнецов). Я даже хочу совместно с GEO Россия создать клуб друзей Парка, наподобие клуба друзей Хайленд парка (тоже работа Чарльза). Надеюсь, нас поддержат москвичи и власти города. Посетители сами должны решать, какой парк им нужен, что там должно происходить – какие культурные мероприятия, выставки. И, конечно, они должны помогать парку. В рамках конкурса People of design выступают Ора Ито, Алессандро Гуэррьеро и Хусама Чайя, Александр Ермолаев и другие. Джулио Каппеллини возглавляет жюри конкурса молодых дизайнеров 02.2.20.  
— Может ли MDW быть интересна тем, кто не связан с дизайном?  
— MDW – одна из самых сильных Недель дизайна в мире, наряду с Миланской, поэтому интересна дизайнерам. Но одновременно MDW – это событие для людей. Почти все проекты адресованы в первую очередь не профессионалам, а тем, кто любит дизайн, увлекается и интересуется им.



## TYPO POSTER

Искусствовед, дизайнер, президент биеннале «Золотая пчела»

Сергей Серов – искусствовед, дизайнер-график, генеральный директор Фонда развития и поддержки графического дизайна «Золотая пчела», президент одноименной московской международной биеннале. Он является членом Ассоциации искусствоведов, Союза дизайнеров России, международных ассоциаций «ИТС», «Friends of ICOGRADA», «Alfabugs», «Brno Biennale» (почетный член), Международного графического альянса AGI. В 2006 году удостоен «Премии Родченко».

А

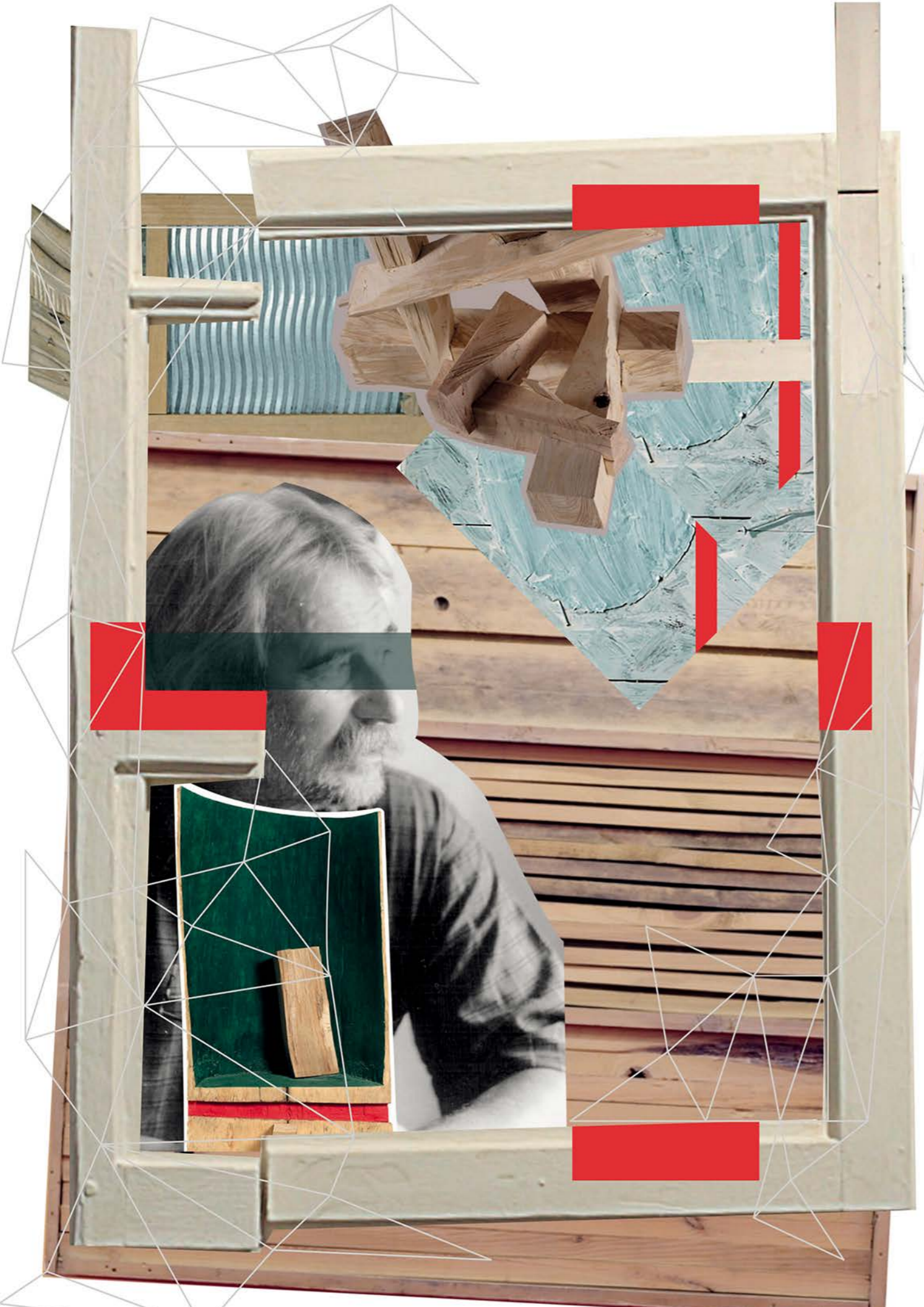
— TYPOPOSTER – одновременно и название, и концепция. В названии отражено главное – это выставка типографического плаката. Ну, и немного легкой самоиронии: на слух оно может звучать как «типа постер», то есть «плакат не совсем настоящий». Так оно и есть – это учебные работы студентов Школы дизайна РАНХиГС. Занятиям по шрифту, типографике и плакату здесь придают особое значение, считая эти жанры максимально подходящими для дерзких экспериментов, для развития креативности, которая так необходима сегодня и в дизайне, и во всех сферах жизни.

— В начале 90-х мне довелось оказаться в Австралии, на международной дизайнерской конференции. Кроме бесценных профессиональных контактов там случилось и множество прекрасных человеческих встреч. Вспоминаю об одной такой – с эмигранткой дворянской волны, светлой дореволюционной старушкой Анастасией Гавриловной. Ей было тогда хорошо за 90, судя по тому, что она была медсестрой во время Первой мировой войны. Ноги у нее не ходили, она передвигалась с помощью ходунков, которые выставляла перед собой, а потом ловко подтягивалась на руках. При этом она побывала с нами и на художественной выставке в Национальном музее, и на венчании в православной церкви – одним словом, активно «тусила» вместе со всеми. И вот в какой-то момент, узнав, что я дизайнер, Анастасия Гавриловна обрадовалась и с гордостью показала на свои алюминиевые ходунки: «Я каждый день молюсь и благодарю Бога за того дизайнера, который это сделал». Ни ей, ни мне имя дизайнера не было известно, но Господь, до которого ее молитвы, я уверен, доходили, безусловно, ведал, о ком идет речь. Вот это и есть пример хорошего дизайна – если кто-то где-то поблагодарит Бога за наш труд.

— Именно это и привело меня в дизайн, который назывался тогда «технической эстетикой». Потом, когда я учился в Институте живописи, скульптуры и архитектуры имени И.Е. Репина, я отчетливо осознал, что все самое главное произошло именно тогда, когда я делал первые шаги в творчестве. То, что в молодости открылось, обожгло душу, осталось на всю жизнь.

— Не прятаться от жизни. Не терять радости и удивления перед ней, благодарности, любви к людям, из которых и прорастает настоящий дизайн.

— С одной стороны, это тренды «алгоритмического», «генеративного», «параметрического» и т.п. дизайна, в которых компьютер выступает не в качестве инструмента, а становится другом, соавтором, творческим партнером. На другом фланге – хендмейд-дизайн, в котором источником креативных инноваций становится неклассическая каллиграфия и другие современные рукотворные практики. С третьей стороны, проекты, обостряющие гуманитарный смысл профессии, апеллирующие не столько к пластике и стилю, сколько к порождающей их человеческой глубине, не столько к эстетике, сколько к этике.



# Протодизайн

Архитектор, дизайнер, искусствовед, художник, профессор «МАРХИ»

Александр Ермолаев — архитектор, дизайнер, искусствовед, художник, профессор МАРХИ. Один из главных проектов Александра Ермолаева — «Театр архитектурной формы», или коротко «ТАФ». Он включает в себя мастерскую, школу и творческое пространство, где сам дизайнер и его студенты живут и работают. В это пространство легко вписываются уникальные издания, вышедшие под руководством Учителя. Но ТАФ — это еще и философия, в основе которой лежит осмысленное отношение к жизни, любовь к простым вещам, умение открывать красоту там, где она не очевидна. Об этом — в интервью Мастера. «То, что делает Ермолаев — не концептуальное искусство, не поучительство, не открытия. Может быть, это более или менее, технически обеспеченные игры с материалами, техниками, смыслами, предметами» (*Сайт мастерской-ТАФ masterskaya-taf.ru*).

А

— Название журнала «Чистый журнал» глобально означает свободу от нарочитости, надуманности, искусственности во всем, но прежде всего — в дизайне. Название третьего номера, «Освобождающая предметность», его содержание, толкуют о том, с помощью какого предметного, природного, культурного окружения можно освободиться из тисков жизненной банальности, вялого обывательства, непосредственно открывая мир чудесных неожиданностей.

— Хороший дизайн — дизайн честный, естественный, свободный от стремления удивить невероятностью дизайнерской позиции.

— Советую начинающему дизайнеру стремительно становиться культурным человеком, то есть человеком Культуры. Это значит очень много смотреть, читать, открывать, проникаясь любовью и уважением к людям Культуры, забывая о «естественном» стремлении скорее прокричать во все горло свое.

— Наиболее перспективным направлением в современном дизайне считаю «протокультуру» и ее проявления: «протодизайн», «протоархитектуру», «протоарт». Суть этих интересов — в опоре на архетипические, первичные, атомарные, житейские, технологические и пластические ценности, присущие всякой национальной традиции. Эти ценности постоянно «оплодотворяют» творчество тех, кто формирует предметные очертания своего времени. Не является исключением популярный сегодня художественный авангард начала XX века, выросший на почве, «вымощенной» иконой, вывеской, лубком, народной игрушкой.

КАКИМ ОБРАЗОМ  
СООТНОСИТСЯ  
НАЗВАНИЕ ВАШЕГО  
ПРОЕКТА К ЕГО  
ЦЕЛИ?  
КАКИМ ОБРАЗОМ  
ОТНОСИТСЯ ВАС  
К ДИЗАЙНУ?  
КАКИМ БЫЛ ВАШ  
ПЕРВЫЙ ТВОРЧЕСКИЙ  
ПРОЕКТ? КАК ОН  
ПОЯВИЛСЯ НА ВАШУ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ  
КАРИЕРУ?  
КАКИЕ ТРЕНДЫ  
СОВРЕМЕННОГО  
ДИЗАЙНА ВЫ БЫ  
ВЫДЕЛИЛИ КАК  
НАИБОЛЕЕ  
ПЕРСПЕКТИВНЫЕ?



# Дизайн уже не тот

Известный итальянский дизайнер, экс-глава Conde Nast Italy

Флавио Луччини – тот человек, который в 1965 году от имени знаменитого медиа-холдинга Conde Nast познакомил Италию с Vogue. В 1967 году вместе с Джанкарло Илипранди, Хорстом Блачианом, Пино Товалья и Тиллем Нойбургом он основал Миланский клуб арт-директоров, а ещё чуть позже создал Edimoda, первую итальянскую Издательскую группу, специализирующуюся на высококачественных модных изданиях. Луччини создал Донну, Мондо Уомо, Моду и другие журналы, которые повлияли на содержание и эстетику женских изданий последнего десятилетия. На протяжении многих лет он экспериментирует с техникой и материалами, специализируясь на скульптурах. Флавио Луччини обладает неизменным чувством иронии: «Я двигаюсь от классицизма и новой эстрады, по прямой между Кановой и Джеффом Кунсом. Мне интересна тайна, магия моды, мне интересно прославлять ее и в то же время осквернять», – говорит он. На Moscow Design Week он представит одни из самых известных своих работ – городские тотемы из железа, стали, чугуна и серебра, предназначенные для открытых пространств. С помощью золота, скульптурами из золотой бронзы и золотого листа, он создает маленьких языческих идолов, отдавая дань модным одеяниям.



— Название проекта – это предложение задуматься на тему того, как мода в целом и каждый наряд в частности символизируют современное общество. В том числе задуматься над тем, как они стали языческими идолами, почитаемыми массой, как их ценность стала гораздо больше, чем есть на самом деле. Эти тотемы сочетают в себе принципы дизайна, африканские примитивные статуэтки и желание преобразить маленькие скульптуры в большие, чтобы размещать их на площадях, вписав в архитектуру городов.

— Дизайн уже не тот. Тот дизайн, который избавился от излишеств, бесполезных орнаментов, который превозносил чистую практичность и максимальную простоту, сегодня исчерпал свое предназначение. Макс Билл, великий график и дизайнер, говорил, что винт в своем чистом и простом виде был лучшим примером дизайна. Дизайнеры привыкли к тому, что кроме практичности дизайн также несет в себе их личность и стиль. Каждый дизайнер сейчас немного художник, так же, как каждый художник отчасти является дизайнером. Сегодня хороший дизайн – это запоминающийся проект, который сможет стать иконой современности.

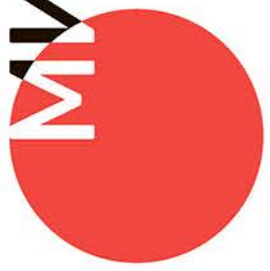
— Мое первое творческое воспоминание связано со старшими классами школы. Я очень хорошо рисовал. В библиотеке города Мантуя я открыл для себя журналы о кубизме, футуризме, обо всем, что появилось в 1900-х, в том числе о русском конструктивизме. Тогда архитектура представляла собой рационализм и Ле Корбюзье. Это были годы Второй мировой войны и в этих движениях был дух свободы и надежды. Я сразу же начал рисовать обложки для школьной газеты и различные постеры.

— Я бы посоветовал попытаться любой ценой попасть в известную архитектурную студию, чтобы узнавать новое. Школы недостаточно. Вам нужен опыт работы «в поле», и в то же время вам нужно продолжать учиться, приобретать опыт, придумывать новые проекты и воплощать их. Вам необходимо быть дисциплинированными, иметь сильную мотивацию. Места для талантливых есть всегда, даже в переполненном мире дизайна, потому что сегодня все вокруг – дизайн. Он делает ценным любой продукт, от мебели до еды. Во всех индустриях, маленьких или больших, нужны те, кто сделает продукт более современным и востребованным.



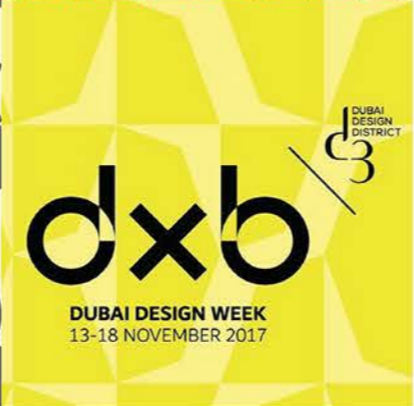


— В наше время больше нет стиля, которому можно следовать. Когда-то это были практичность, рациональность и минимализм. Позднее появились сильные личности вроде Этторе Соттсасс, Алессандро Мендини, которые финансировали Мемфис, Алхимию и другие движения. Они с 70-х годов ломали границы, создавая новые революционные тенденции. Сегодня дизайн должен вызывать эмоции, чтобы немедленно быть оцененным. Как и мода, он должен быть оригинальным и непредсказуемым. У дизайна есть бесконечные перспективы с большим пространством для исследований, для личного вкуса и культуры. Но это не безусловная свобода. Практичность является первым и важнейшим компонентом. Даже если эстетика и посыл стали очень важными, стул или объект не могут быть только отчасти практичными. Объект может быть барочным, эклектичным, классическим, но не может быть неудобным.



# МИРОВЫЕ НЕДЕЛИ ДИЗАЙНА 2017



21.04-28.04 ZLIN  
 23.10-27.10 BEIJING  
 7.10-13.10 ST. LOUIS  
 4.10-8.10 MEXICO CITY  
 7.11-19.11 LIMA  
 23.05-25.05 CLERKENWELL  
 13.06-18.06 BASEL  
 Sheffield  
**#Design City**  
 Week / City™  
 21.10-29.10 SHEFFIELD  
 19.05-26.05 BEIRUT  
 20.02-26.02 ARCTIC  
 20.05-28.05 ROMANIAN  
 12.05-14.05 PORTLAND  
 12.05-17.05 RIANJIN  
 6.12-10.12 MAIMI  
 26.09-30.09 DETROIT  
 10.04-16.04 PRAGUE  
 14.06-22.06 SAN FRANCISCO  
 3.03-12.03 SINGAPORE  
 11.10-15.10 MOSCOW  
 12.03-17.03 LONDON  
 3.11-6.11 CURITIBA  
 31.05-7.06 ST. PETERSBURG  
 16.05-26.05 MELBOURNE  
 9.09-14.06 BARCELONA  
 9.09-17.06 MEDELLIN  
 7.09-13.08 SAO PAULO  
 17.09-17.09 HELSINKI  
 22.11-26.11 SKOPJE  
 8.10-16.10 PARIS  
 13.11-18.11 DUBAI  
 9.02-12.02 STOCKHOLM  
 7.02-13.02 BAHRAIN  
 19.09-17.09 SKOPJE DESIGN WEEK 2017  
 18-22 LISBOA DESIGN SHOW 17  
 29.09-8.10 VIENNA  
 18.10-22.10 LISBOA  
 21.10-29.10 EINDHOVEN  
 19.09-22.09 VALENCIA  
 25.09-29.09 CINCINNATI  
 23.09-29.09 SASKATOON  
 北京国际设计周  
 BEIJING DESIGN WEEK  
 MOSCOW DESIGN WEEK  
 SKOPJE DESIGN WEEK 2017  
 LISBOA DESIGN SHOW 17  
 DUBAI DESIGN WEEK  
 13-18 NOVEMBER 2017  
 Design Miami  
 DUTCH DESIGN WEEK  



## Искусство видеть

Художник-дизайнер из Москвы, преподаватель дизайна на факультете журналистики МГУ имени М.В. Ломоносова

Андрей Андреев – художник-дизайнер из Москвы. Его инсталляции – одни из самых зрелищных проектов Moscow Design Week.

Burning Hearts, 2012 год. Светящиеся изнутри дизайн-объекты – бумажные слепки с реальных людей. Каждый персонаж излучает свой собственный свет, потому что каждый – уникален, самобытен. Свет исходит из сердца, ведь, по мнению древних мудрецов, человек думает сердцем. Свет разрывает темноту, и только так мы можем найти друг друга. «Давид», 2013 год. Светоинсталляция создана с помощью тонких нитей и бумажных модулей, на которые нанесен рисунок. Световая композиция представляет собой скульптуру Микеланджело, которую нельзя увидеть сразу. Постепенно, шаг за шагом, зритель находит нужный ракурс, при котором цветные элементы складываются в гармоничный узнаваемый образ – одновременно целостный и иллюзорный. Объемное изображение скульптуры освещается разными цветами, что позволяет акцентировать внимание на определенных частях арт-объекта. «Геркулесовы столбы», 2014 год. Графическая инсталляция спрятана в самой себе. Увидеть лик Венеры, искусно зашифрованный дизайнерами, можно только под определенным углом. Большое влияние на арт-объект оказывает освещение вокруг. Даже естественная его смена в течение дня сказывается на том, как зритель воспринимает скульптуру. В этом году гостей Moscow Design Week ждет инсталляция «Икар» – посвящение всем смельчачкам, дерзнувшим бросить вызов богам. Сколько таких безумцев пережили творческий взлет и падение – награду за труды и наказание за попытку приблизиться к солнцу? И кто из нас узнает в них себя?

А

— Соотносится напрямую. Объект символически изображает одновременно (с разных точек обзора) летящего и падающего Икара.

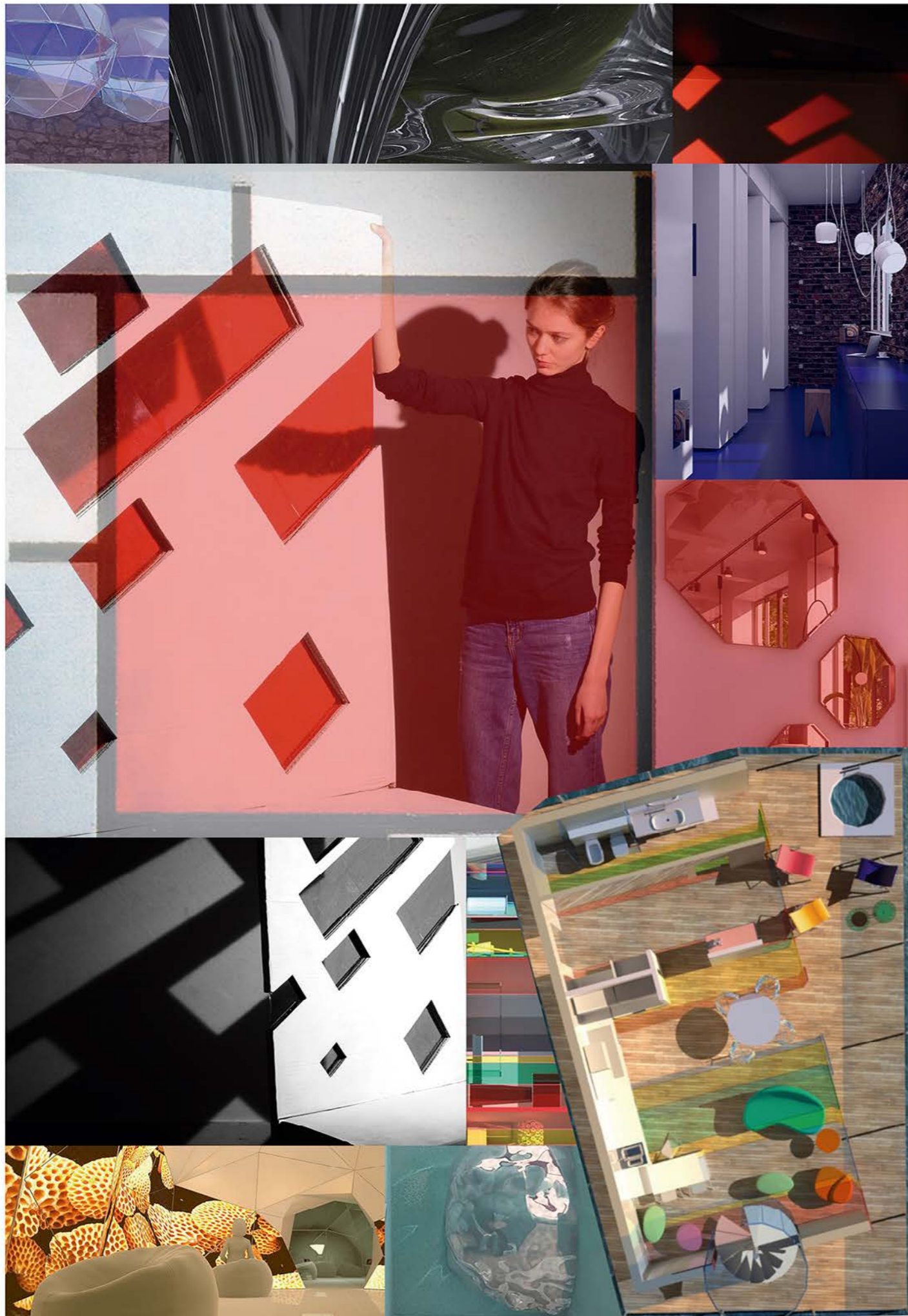
— Трудно ответить. Хороший – это очень узкий оценочный подход. Дизайн многогранен. Есть арт-дизайн (мой объект на выставке относится именно к этому жанру), есть дизайн среды, есть графический дизайн. Вопрос очень общий, поэтому ответить могу тоже общей формулировкой – дизайн должен быть адекватен поставленным перед ним задачам.

— Опять затрудняюсь с ответом. Я вырос в семье художников, творчеством занимаюсь буквально с рождения. Первого своего опыта я не помню. Я работал в самых разных областях дизайна, и на этот процесс влиял не столько мой опыт, сколько жизненные обстоятельства. Я был очевидцем, по крайней мере, трех кардинальных изменений в нашей стране, и эти изменения повлияли на мою работу и выбор направления деятельности в гораздо большей степени, чем мой первый опыт.

— Прежде всего, основательно подумать, насколько он готов быть дизайнером. Осознать профессию. Сейчас дизайн, особенно графический, стал модной профессией. По этой причине в дизайн устремились люди, которые не осознают еще, чем им предстоит заниматься, в чем суть их профессиональной деятельности.

— О! Если бы я знал эти тренды, то несомненно сам бы в этих трендах работал. Кто мне это подсказал! Как говорят, большое видится на расстоянии. Мы поймем, какие направления были действительно трендами только лет через двадцать. А сейчас – мы в гуще дизайнерских событий, как в толпе людей, и выделить что-то значимое чрезвычайно сложно. Можно определить только наиболее близкое. Вот этим близким для меня в графическом дизайне является всяческое развитие интерактивности. Вовлечение пользователя в процесс дизайна. Собственно, все мои арт-объекты тоже интерактивные, поскольку зритель вовлечен в процесс восприятия, объект меняется в зависимости от точки зрения.

КАКИМ ОБРАЗОМ  
СООТНОСИТСЯ  
ПРОЕКТА И ЕГО  
ДИЗАЙН?  
КАК ОН  
ПОВЛИЯЛ НА ВАШУ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ?  
КАКИЕ ТРЕНДЫ  
СОВРЕМЕННОГО  
ДИЗАЙНА ВЫ БЫ  
ВЫДЕЛИЛИ КАК  
НАИБОЛЕЕ  
ПЕРСПЕКТИВНЫЕ?



# Малевич в свете

Дизайнер среды

Юлия Галич — дизайнер среды, обучалась по специальности в Московском государственном университете технологий и управления и в Chelsea College of Arts, в последнем увлеклась созданием инсталляций. Серия коллажей ее финального проекта Red Corner, посвященного русской культуре, была отобрана для годовой выставки в Лондоне. Юлия Галич стажировалась в студиях Lawson Robb London и Socrates Communications. Она поклонница работ скульпторов Аниш Капура и Ричарда Серра, мастеров манипуляции человеческим восприятием пространства. При работе со светом дизайнер черпает вдохновение в работах Луис Кан, Ле Корбюзье, Луис Барраган. На Moscow Design Week 2017 Юлия Галич представит инсталляцию «Малевич».

А

— В рамках Moscow Design Week я представила проект «Малевич». Это инсталляция, состоящая из трех экранов, которые вращаются вокруг своей оси. Экраны объединены в полотно, на создание которого меня вдохновили супрематические композиции Казимира Малевича. Композиция представляет собой вставки из прозрачного оргстекла. При попадании света на экраны появляется проекция супрематической композиции в окружающее пространство. Это интерактивная инсталляция – гости экспозиции смогут вращать экраны, трансформируя проецируемую композицию.

— Понятие «хороший дизайн» для меня давно вышло за рамки функции и эстетики. Есть много важных деталей, которые делают дизайн хорошим. Он должен быть убедительным, иметь характер и рассказывать историю.

— Первый творческий опыт, который повлиял на мою профессиональную карьеру, произошел на III курсе университета. Я получила свой первый небольшой заказ. Именно при его подготовке я поняла, что в работе над настоящим проектом только 10% творчества, и 90% – сноровки. На тот момент к самостоятельному управлению я не была еще готова.

— Вдохновение приходит во время работы. Если бывает идейный ступор, то я просто начинаю рисовать абстрактные скетчи или клеить их из бумаги. Через некоторое время появляется идея. Есть дизайнеры Брайан Бюрг и Джейсон Бакер, которые на своём сайте дают очень полезные советы начинающим дизайнерам. Вот замечательная подборка советов, которым я стараюсь следовать: «Верь в себя. Не спи. Работай за гранью своих привычек. Знай, когда нужно что-то сказать. Участвуй в совместных проектах. Не теряй время. Возьми себя в руки. Продолжай учиться. Форма следует функции. Компьютер — это светлячок плохих идей. Находи вдохновение везде. Образовывай клиентов. Доверяй себе. Проси помощи. Делай все устойчиво. Подвергай все сомнению. Имей концепт. Умей принимать критику. Заинтересуй меня. Следи за правописанием. Исследуй. Делай больше скетчей. В задаче содержится ответ на нее. Подумай о всех возможностях».

— Я не поклонница трендов и стилей, и поэтому не слежу за ними. Лучше всего найти свой голос, который не походит ни на один стиль. Перспективнее – задавать тренды самому.

КАКИМ ОБРАЗОМ  
СООТНОСИТСЯ  
К ВАШЕМУ  
И ЕГО  
ДИЗАЙН?  
КАК ОН  
НА ВАШУ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ  
КАРЬЕРУ?  
МОГЛИ БЫ  
ПОДГОТОВИТЬ  
ВАШЕМУ  
КАК ОН  
НА ВАШУ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ  
КАРЬЕРУ?  
ЭНДЫ  
В СОВРЕМЕННОМ  
ДИЗАЙНЕ  
ОНИ БЫ БЫ  
КАК  
ПЕРСПЕКТИВНЫЕ?

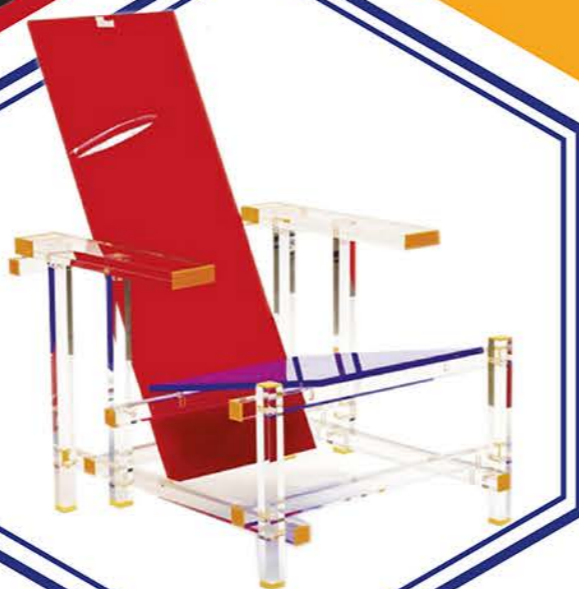
# ALESSANDRO GUERRIERO

## Алхимия

Архитектор и дизайнер

Алессандро Гуэррьеро – лауреат премии «Золотой компас» за дизайнерские исследования, основатель студии «Алхимия», первой архитектурной студии в Италии, ступившей на тропу постмодернизма. Студия сотрудничала с ведущими музеями мира, в том числе с Музеем современного искусства в Токио и Музеем Метрополитен в Нью-Йорке. В 1976 году в Милане Алессандро Гуэррьеро основал группу «Алхимия» как галерею экспериментальных работ, которые не предназначены для промышленного производства.

Первые коллекции «Алхимии», вышедшие в 1978 и 1979 годах и иронично названные «Бау.Хауз один» и «Бау.Хауз два», отличались ироничным подходом к дизайну, были чем-то средним между популярной культурой и радикальным китчем. Главные черты «Алхимии» – смелое использование цвета, преобладание экстравагантной формы предмета над его функцией, насмешка над установленными нормами. Постепенно студия «Алхимия» выросла в очень влиятельную творческую организацию. Она производила объекты таких дизайнеров, как Этторе Соттсасс, Андреа Бранци, Мишель де Луччи, Алессандро Мендини. Последний в 1978 году придумал кресло «Пруст», которое стало иконой дизайна. Среди других проектов Гуэррьеро – академия Domus (1987), мастерская Futurarium (1995), ателье Radiosity (1996), кооператив Granserraglio (1997), художественный музей города Гронингена (1995) и многие другие.





# Новый символ Москвы

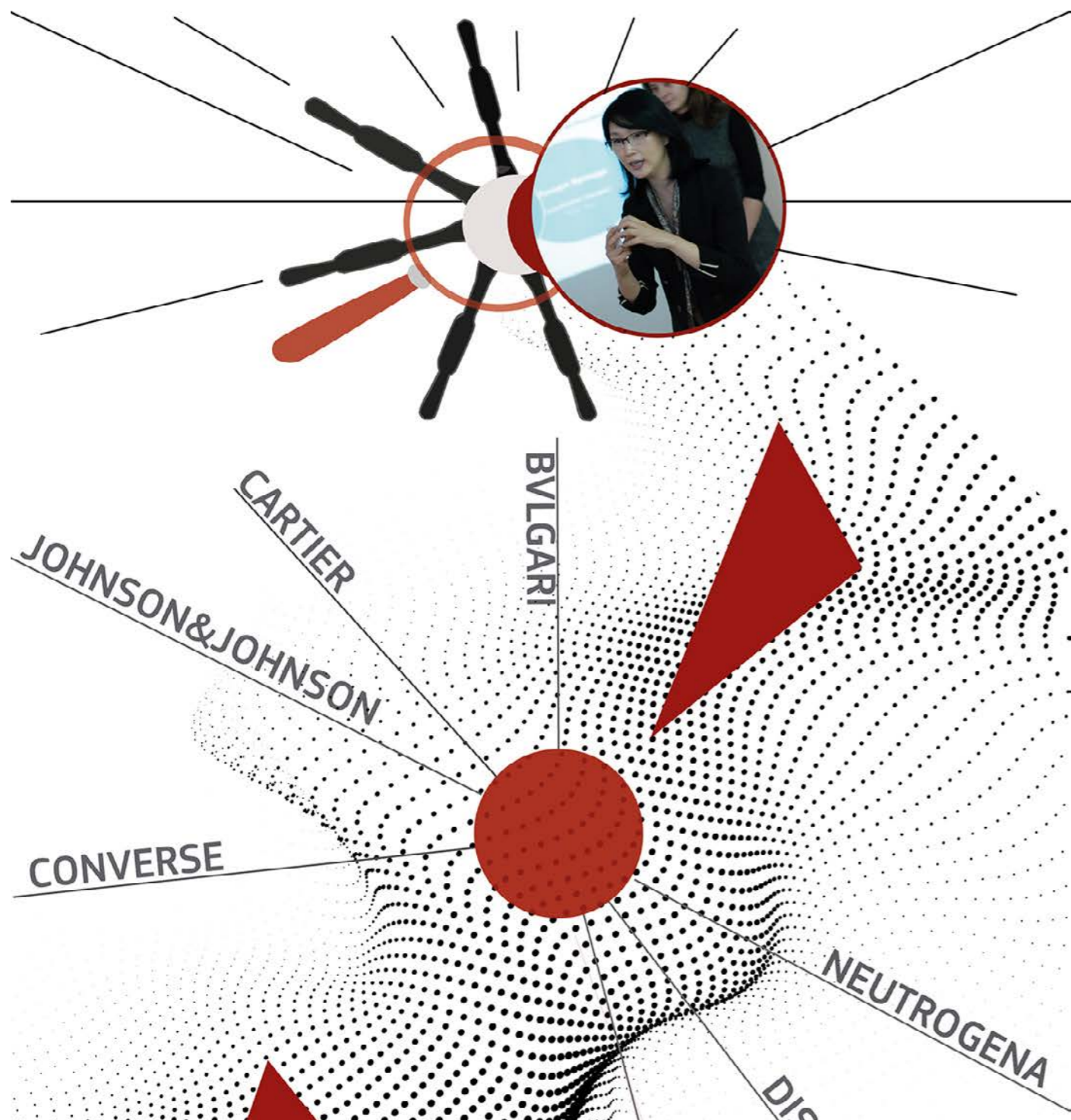
## Природно-ландшафтный парк «Зарядье»

В 2013 году конкурс на разработку ландшафтно-архитектурной концепции парка «Зарядье» выиграло американское бюро Diller Scofidio + Renfro. Другие участники, работы которых прошли в финал, смогли внести свой вклад в развитие парка, организовав архитектурный консорциум с победителем конкурса. Например, ТПО «Резерв», занявшее второе место, занималось развитием набережной и концертного зала.

В центре проекта – идея природного урбанизма, где природная и застроенная среда соседствуют, образуя новый тип общественного пространства. Парк в сердце столицы представляет всю Россию. Пространство включает четыре типа ландшафта, характерных для нашей страны: степь, тундра, лес и болото. Посетители незаметно для себя попадают из одной природной зоны в другую, что помогает прочувствовать колорит местности. Еще одна интересная особенность – наличие собственного микроклимата в разных точках парка, благодаря чему он остается зеленым круглый год. В парке нет четко сформированных маршрутов, и люди могут перемещаться как пожелают, что соответствует

заданной концепции природного урбанизма. Кроме того, разработанная специалистами система мощения, заставляет городской пейзаж раствориться в парковой зоне, а пересмотр транспортной парадигмы вокруг «Зарядья» создал комфортные условия для передвижения пешеходов и велосипедистов.

На территории парка размещается не имеющая аналогов ни в России, ни в мире смотровая площадка «Парящий мост». Конструкция протяженностью 245 метров представляет собой латинскую букву V. При кажущейся хрупкости мост способен выдержать колоссальные нагрузки, а с крайней точки открывается потрясающий вид на город. Еще один интересный элемент парка – стеклянный купол, так называемая «кора», которая покрывает часть озелененной кровли филармонии. Температура здесь всегда на пять градусов выше, чем на улице. В целях экономии энергии южную часть кровли сооружения снабдили солнечными батареями. Сочетание инновационных технологий и внимания к особенностям ландшафта и историческому значению местности помогло создать городской парк нового формата.



## Дизайн из Кореи

Глобальное корейское рекламное агентство

DAEHAN A&C, известное также как DX Squared – это глобальное корейское рекламное агентство, специализирующееся на конвергенции маркетинга и связи.

Основываясь на накопленном опыте, DAEHAN A&C отвечает за тенденции будущего поколения рекламного бизнеса. Название торговой марки – DX, где X означает пересечение и слияние. Смещение форм, стилистическая эклектика, довольство клиента – вот три основных правила DX Squared. Пэк Чихи является вице-президентом компании и стоит во главе исследовательского центра DX Lab. Получив докторскую степень в области рекламы и связей с общественностью, она преподает на факультете дизайна в Сеульском национальном университете науки и технологии (SNUST) и в магистратуре рекламы и связей с общественностью университета Хоник. Благодаря умелому совмещению академических и ориентированных на бизнес подходов, а также разработке новых дизайн-методологий, Пэк Чихи была удостоена наград iF Design Award в области коммуникационного дизайна и Design R&D Convergence Award в 2014 году, а также German Design Award в 2015 году.



## Ироничная рефлексия

Доцент Московского архитектурного института, руководитель проектной группы «Поле-Дизайн»

Владислав Савинкин – доцент Московского архитектурного института (МАРХИ), архитектор-дизайнер и руководитель (совместно с Владимиром Кузьминым) проектной группы «Поле-Дизайн». В портфолио студии абсолютно невероятные проекты – от реализованных объектов для частных лиц до экспозиции Архитектурной биеннале в Венеции. Савинкин говорит, что никогда не ставил перед собой задачи выделить какую-то одну эстетическую линию, чтобы потом ей неизменно соответствовать. «Для нас современное искусство – это в первую очередь ироничная рефлексия по поводу наиболее острых проблем сегодняшнего дня. И для нас важно то, что современное искусство использует максимальное количество художественных средств для выражения этой рефлексии, начиная от коллажа и кончая каким-нибудь видеорядом. Мы, в свою очередь, хотим, чтобы и архитектура стала одним из этих средств, чтобы она стала своего рода проводником современного искусства. Грубо говоря, мы представители проектного направления современного искусства, как Дональд Джадд, Клаус Ольденбург, который, кстати, соавтор дома-бинокля», – рассуждает архитектор. Для того, чтобы понять, о чем говорит Савинкин, достаточно посмотреть на проекты зданий, реализованных студией. «Дом-рыба», «Дом-кальмар», «Дом-змея» – эти говорящие названия лежат в основе концепции архитектурного пространства.



WHAT IS GOOD DESIGN FOR YOU?  
WHAT IS YOUR EARLIEST CREATIVE MEMORY AND HOW HAS IT MANIFEST INTO YOUR PROFESSIONAL CAREER?  
WHAT IS YOUR BEST ADVICE TO GIVE JUST GRADUATED DESIGNER?  
WHAT TRENDS AND STYLES DEEP INSPIRE DESIGN FOR YOU? **A**

Я считаю, что настоящий дизайн – это хорошее и практичное решение, а не красивая форма. Я думаю, что дизайн – это этическое видение мира. Хороший дизайн должен сочетать эстетичность и хорошую жизнь (счастье и надежду) с точки зрения социальной и функциональной устойчивости. Я считаю, что дизайнеры должны делать мир лучше.

Я журналист, преподаватель, дизайн-консультант, а также лектор. Мой талант – обзирать дизайн и его различные аспекты. Этот талант я развивала в юные годы, решая различные вопросы со своими родителями. Позже я стала стремиться к отражению материализации нашего общества и различные тенденции, происходящие в нем. Я учу выражать нестандартные взгляды на жизнь и на дизайн.

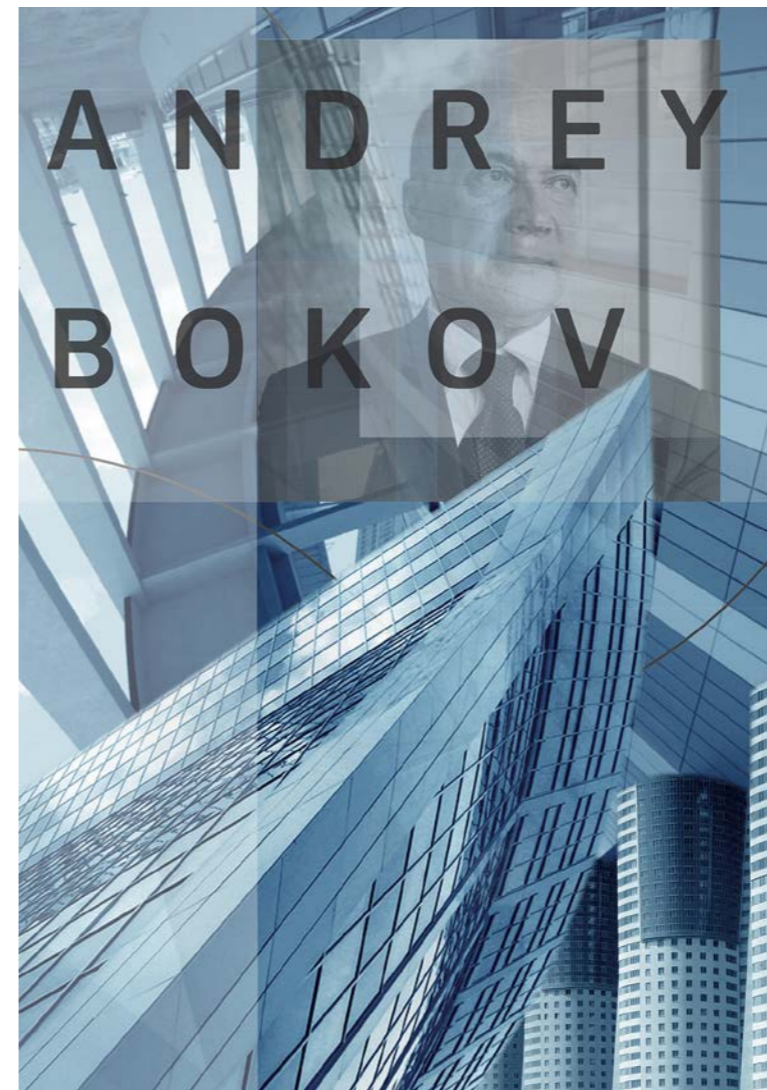
Любознательство, жажда, страсть исследования – вот кредо моей жизни. Не гоняться за прибылью, но пытаться изменить мир к лучшему. Вы можете видеть новое и необычное везде.

Я ненавижу слово «тренд», так как это слово больше относится к маркетингу. Я хочу говорить о возможных тенденциях в будущем, смотря на то, что было раньше. Но тренд – это именно экономика, рынок, но не дизайн. Стиль, мода – это грубые слова. Мы должны глубже понимать подобные термины. Я думаю, что главную роль сегодня играет не мода, а цели, различное видение мира и оригинальные идеи. Я думаю, дизайн имеет очень тесное родство с социальными и человеческими потребностями. Дизайнерам следует делать мир лучше.

## Профессионализм по-итальянски

Профессор Европейского института дизайна в Милане (IED)

Дилетта Тониоло – профессор Европейского института дизайна в Милане (IED), постоянный участник различных дизайн-выставок. По мнению Дилетты, основные факторы, влияющие на современный дизайн – экономический кризис и распространение информационно-коммуникационных технологий. Экономический кризис последних лет сделал западный дизайн более минималистичным и скромным, а с распространением новых технологий дизайнеры стараются больше внимания уделять функциональности предметов. Общество становится все более прагматичным, ценятся индивидуальные творческие способности и оригинальность. Вероятно, при нынешнем развитии технологий через два-три десятилетия каждый человек сможет стать творцом, и профессия дизайнера станет неактуальна. В рамках Moscow Design Week Дилетта Тониоло расскажет, как в современных условиях оставаться востребованным профессионалом.



КАКИМ ОБРАЗОМ СООТНОСИТСЯ НАЗВАНИЕ ВАШЕГО ПРОЕКТА И ЕГО КОНЦЕПЦИЯ?  
ЧТО ДЛЯ ВАС ХОРОШИЙ ДИЗАЙН?  
КАКИМ БЫЛ ВАШ ПЕРВЫЙ ТВОРЧЕСКИЙ ОПЫТ И КАК ОН ПОВЛИЯЛ НА ВАШУ ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ КАРЬЕРУ?  
ЧТО ВЫ МОГЛИ БЫ ПОСОВЕТОВАТЬ НАЧИНАЮЩЕМУ ДИЗАЙНЕРУ?  
КАКИЕ ТRENDS, СТИЛИ В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ ВЫ БЫ ВЫДЕЛИЛИ КАК НАИБОЛЕЕ ПЕРСПЕКТИВНЫЕ? **A**

Я не люблю лекции и монологи со слайдами, но готов к разговору, к диалогу, готов делиться своими представлениями о мире и взглядами на жизнь и профессию. Начну с рассказа о себе и своих работах.

Хороший дизайн – это тонкое, точное, легкое, остроумное проектное решение, которое принадлежит конкретной культуре и времени и дарит новое переживание.

Я не оригинален, мой первый творческий опыт был связан с появлением на свет. С этого момента и по нынешний день я не останавливаясь рисую все, что приходит в голову.

Я советую как можно скорее познакомиться с окружающим миром, который помогает узнать себя, и если повезет, хотя бы недолго поучиться или поработать в трех разных хороших школах или компаниях.

Все глобальные тренды и стили имеют локальные истоки и корни, хотя не все локальное становится глобальным и успешным. Тем не менее полезно внимательно оглядеться вокруг, ведь просто плыть в тренде – безопасно, но слишком просто. Реальный культурный процесс нелинеен, направлен в разные, часто противоположные, стороны, поэтому сопротивление тренду (например, «зеленым» технологиям) не менее продуктивно, чем следование ему.

## Доктор архитектуры

Архитектор, академик Российской академии архитектуры

Андрей Боков – известный архитектор, доктор архитектуры, академик Российской академии архитектуры и строительных наук, наставник молодежи в художественных вузах: МАРХИ, МИИЗе, Московском высшем художественном училище им. В.И. Сурикова. Около десяти лет возглавлял Союз архитекторов России. В 2016 году за большие заслуги в области архитектуры был удостоен почетного звания «Народный архитектор Российской Федерации». Сейчас руководит Центром пространственного планирования НИЧ Московского архитектурного института (МАРХИ). За достижения в области архитектуры и градостроительства Андрей Боков был удостоен ряда правительственных и престижных профессиональных наград: Государственной премии РФ в области литературы и искусства, ордена Почета, премии Правительства РФ, Национальной премии в области архитектуры «Хрустальный Дедал», премии им. архитектора А. Гутнова, медали «За высокое зодческое мастерство» им. Василия Баженова (высшая награда САР на фестивале «Зодчество»). В числе проектов Мастера – экспериментальный жилой район в Нижнем Новгороде, музей В.В. Маяковского на Лубянке, музей А.С. Пушкина на Пречистенке, офисные комплексы на Саввинской набережной, стадион «Локомотив», крытый конькобежный центр в Крылатском, ледовый дворец «Мегаспорт», Музыкальный театр им. К.С. Станиславского и В.И. Немировича-Данченко и многие другие.



## Архитектура успеха

Основатель дизайн-бюро «А+А»

Алексей Вязьминов – дизайнер, архитектор, выпускник МАРХИ, основатель дизайн-бюро «А+А». Группа «А+А» входит в состав Московского архитектурного общества, сотрудничает с европейскими архитектурными бюро, является лауреатом российских и международных конкурсов. Одной из характерных работ бюро «А+А» можно назвать дом «Ренессанс», спроектированный в 2016 году. Здание состоит из блоков, расположенных по диагонали. Тем самым они объединяют остекленную гостиную и частную зону отдыха. Дом также имеет большое количество террас, балконов и выходов на открытую крышу. Вся композиция построена так, чтобы в любое время дня помещения освещались солнечным светом. Кроме того, бюро известно своими нестандартными интерьерными решениями. Например, здание в поселке Серебряная Подкова выполнено в индустриальном стиле. Основная идея – взаимодействие строгой геометрии и акцентных наклонных элементов. В отделке, помимо натурального камня и дерева, используются нетрадиционные для жилого помещения материалы – бетон и ржавый металл, из которого, например, сделана кухонная вытяжка. Динамику композиции гостиной задает наклонный пилон из натурального камня. Подчеркнутую индустриальность интерьера смягчают теплые тона орехового дерева.

## Программа MDW

### TUESDAY

12:00 Пресс-конференция  
ВТОРНИК

15:00 Михаил Хазанов  
«Идеалы и реалии  
проектной деятельности»

19:00 Борис Уборевич-Боровской  
«Основы создания  
современного  
дизайна»

17:00 Боков Андрей  
Владимирович

14:00 DX Squared  
(Baek Jihee)

17:00 Александр  
Ермолаев

### THURSDAY

ЧЕТВЕРГ

### FRIDAY

ПЯТНИЦА

15:00 Diletta  
Tonio  
(IED)

13:30 Архитектурное  
бюро «А+А»  
«Подводные камни  
при проектировании  
глазами архитекторов»

17:00 Перформанс  
«Workshop-TAF»  
16:00 Савинкин В.В.

WEDNESDAY  
12:00 Алессандро  
Гурьяно  
СРЕДА



**Журналист**  
4 октября 2017



Факультет журналистики  
МГУ имени М.В. Ломоносова