Ю.В. НАЗАРОВ
*Доктор искусствоведения, профессор Российского Государственного Университета им. А.Н. Косыгина*
*E-mail: nazaret48@yandex.ru*

Y.V. NAZAROV
*Doctor of Art, professor of Russian State University of A.N. Kosygin*
*E-mail: nazaret48@yandex.ru*

DOI: 10.37485/1997-4663-2021-3-2-42-52

# ХЭНДМЭЙД ДИЗАЙН VS ДИДЖИТАЛ ДИЗАЙН

# HANDMADE DESIGN VS DIGITAL DESIGN

*«Создание цифровых продуктов излишне сосредоточено на количественных показателях – и недостаточно на их качестве».*

***Стивен Хубер [1].***

Сегодня мы живем в эпоху цифровых технологий, когда рождение почти любого нового продукта связано исключительно с его безграничными возможностями. Продвигаясь все дальше в цифровую эпоху, мы видим, что дизайн ручной работы не исчезает полностью, а продолжает оставаться актуальным. Некоторые профессионалы сегодня возвращаются к истокам дизайна через конструирование новых продуктов своими руками, другие проектировщики сочетают цифровые разработки с традиционным «ручным» дизайном. Такие специалисты становятся все более ценными по мере превращения в подлинных мастеров «ручного» дизайна, благодаря этому они приобретают больший спрос, а их произведения становятся популярными. Техники ручной работы, которые используют эти дизайнеры, невероятно ценны, поскольку они вызывают у потребителя эмоциональный отклик, несравнимый ни с каким цифровым проектированием. Продукты ручной работы по-прежнему ценны в мире дизайна по нескольким ключевым причинам. Дизайн ручной работы добавляет в продукт элемент незавершенности, непредсказуемости и

привлекательного человеческого несовершенства. Эти качества могут быть полезным инструментом при создании дизайн-продукта, способного вызвать у зрителя положительную эмоциональную реакцию, поскольку они сродни гуманистическим ценностям и естественным человеческим недостаткам.

Today we live in the era of digital technologies, when the birth of almost any new product is associated with their capabilities. Moving further and further into the digital age, we see that handmade design does not completely disappear, but continues to remain relevant. Some designers today are returning to the origins of design through the construction of new products with their own hands, and some designers combine digital development with handmade design. Such specialists become more and more valuable as they become handicraftsmen, they are in high demand, but with low stocks. The handcrafted techniques these designers use are incredibly valuable because they evoke an emotional response from the consumer that cannot be matched by any digital design. Handcrafted products are still valuable in the design world for several key reasons. Handmade design adds an element of incompleteness, unpredictability and human imperfection to the product. This imperfection can be a useful design tool that should elicit a positive emotional response from the viewer as it addresses humanistic values and natural human flaws.

**Ключевые слова:** цифровые технологии, ручная работа, оцифровка, компьютерное проектирование, эмоциональная реакция, гуманистические ценности, диджитал-дизайн.
**Keywords:** digital technology, manual work, digitization, computer design, emotional reaction, humanistic values, digital design.

## Введение

Интересная получается картина… Может это связано с возрастом или с повсеместным засилием компьютеров, но эта тема: противостояние цифрового и рукотворного проектирования — тревожит меня все чаще. Уверен, большинство моих молодых коллег сочтет этот пассаж неактуальным, но меня беспокоит постепенное погружение творческого воображения проектировщика в пучину программного обеспечения, зависимость

от его новых версий и, как следствие, пассивное отношение дизайнера к самому процессу зарождения и вынашивания новых, креативных идей.

В конце 1960-х – начале 1970-х, в годы, когда специалисты моего поколения учились в профильных вузах, среди студентов наиболее почитаемыми были коллеги, умеющие «врукопашную» отмывать учебные и дипломные проекты, за ночь покрывая лихими изображениями огромные подрамники. Я со своими однокурсниками не раз заглядывал в мастерские интерьерщиков и дизайнеров-мебельщиков, поражаясь их графическим навыкам и любуясь мастерству передачи пространства, фактур, колористики, освещения и материалов. Тогдашняя экспозиция лучших студенческих работ, демонстрировавшаяся в коридорах и холлах Строгановки, заставляла тянуться за лучшими, перенимать их опыт, осваивать новые техники и материалы.

Определенным рубежом в графической подаче проектов стал аэрограф, постепенно вытеснивший флейцы, губки и кисти. Потом пришло увлечение коллажами, фотомонтажами и комбинированными техниками, и вслед за этим в нашу дизайнерскую проектную жизнь стремительно ворвался компьютер. Я хорошо помню свой первый аппарат – INTEL-486, являвшийся заветной мечтой многих моих коллег в начале 1990-х. На нем учился работать я сам, его же осваивала моя старшая дочь, готовясь к самостоятельной профессиональной жизни. Больше не требовалось выклеивать кассетные шрифты, а при наличии принтера отпала необходимость в фотопечати и других рутинных процедурах. Всех захлестнула волна увлечения новыми программами, среди них незабвенные Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe PageMaker и т.д. и т.п. Многие и не заметили, как с наших рабочих столов исчезли карандаши и фломастеры, акварельные краски и колонковые кисточки, а взамен на их освобожденных от лишнего поверхностях взгромоздились прямоугольные параллелепипеды и громоздкие мониторы различного объема и мощности.

На одном из первых компьютерных фестивалей под брендом «АНИГРАФ» я познакомился с энтузиастами новой цифровой эры, включая руководителя и сотрудников студии BS Graphics Сергея Баженова. В то время эта компания одна из немногих была оснащена процессорами Silicon Graphics, способными осуществлять различные операции в постпродакшн, включая нелинейный монтаж. Студия BS Graphics одной из первых стала лауреатом Фестиваля «АНИГРАФ-1993» за создание клипа к песне группы «ЛЮБЭ» «Не валяй дурака, Америка!» (1992). С той

далекой романтической поры вплоть до 2001 года Фестиваль регулярно собирал широкую профессиональную и любительскую аудиторию, рекламируя новые технологии, программное обеспечение, аппаратуру и сами произведения цифрового искусства. Там же, на Фестивале, я познакомился с Евгением Черняковым – одним из руководителей молодой и бурно развивавшейся компании «Joy Company», являвшейся соучредителем Фестиваля, наряду с ВГИК им. С.А. Герасимова.

Что же изменилось с той далекой поры? Бесспорно, качество компьютерной визуализации достигло фантастического уровня. Теперь соревнование между дизайнерами и архитекторами происходит не на площадке графической подачи проектов, а на ринге выбора актуальных стилистических предпочтений и творческих направлений. Впрочем, итоговые преференции — всегда за заказчиками, а в случаях профессиональных конкурсов — за вердиктами компетентного жюри.

Сегодня, очевидно, есть области визуального искусства и виды творческой деятельности, где компьютер незаменим. Без него не появились бы такие ленты, как «Аватар» (2009) и «Безумный Макс: Дорога ярости» (2015), отечественный «Ночной дозор» (2004) и обладатель премии «Оскар» 2021 года американо-британская научно-фантастическая лента «Довод» (2020).

Но послушаем мнения экспертов, поскольку соотношение рукодельного и цифрового в дизайнерском проектировании волнует многих специалистов. Большинство авторитетных коллег отмечает, что в мире дизайна актуальный подход, движимый любовью к ремеслу и пристрастием к натуральным материалам, переживает воодушевляющее возрождение.

**Ручное качество неподвластно времени**

Многие зарубежные дизайнеры озабочены засилием цифровых технологий и самостоятельно пытаются найти компромисс, примиряющий диджитал-дизайн с традиционными приемами творческой работы. Так, британский специалист по визуальному проектированию из лондонской Школы Искусства, Архитектуры и Дизайна Ангарад Льюис, рассуждает: «С доисторических времен люди занимались механизацией рутинных операций, снижая физические нагрузки, используя силы природы и совершая подвиги, выходящие за рамки человеческих возможностей. Сегодня, спустя 100 лет после возникновения модернизма, передовые технологии доминируют почти во всех сферах жизни, и, хотя этот процесс

может показаться противоречащим традиционным ремеслам, развитие данных противоположных направлений имеет общую траекторию. Ручные процессы и классическая эстетика возвратились в дизайн примерно десять лет назад. Изделия массового, машинного производства, прошедшие цифровой этап разработки, вновь уступили место несовершенным, тактильным и субъективным объектам, появившимся на свет благодаря качественной ручной работе, и мы нашли способы ручного вмешательства в цифровые аспекты технологии. В творческом плане мы достигли определенного водораздела: это возвращение к гуманистической, тактильной чувственности, явившееся результатом бесплодия модернизма и радикальной эстетики, созданной машинными технологиями. Это движение идет параллельно с новым накатом технологий, и способствует возвращению контроля над изобретательностью в человеческие руки. В графике визуальные стилистики, основанные на трафаретной печати, высокой печати, ксилографии, вышивке и каллиграфии, стали теперь обычным явлением в брендинге и рекламе. Когда-то отброшенная к границе искусства — эстетика ручной работы — теперь стала мейнстримом, а занятия «ремеслом» стали крупным бизнесом, поскольку рецессия диджитал технологий породила тренд, призывающий «делать и чинить». Несомненно, что данный промысел во многом является видом домашнего времяпрепровождения. Вспомните о квилтинге (лоскутном шитье), о выпечке и вязании, это движение связано с изменением практики дизайна в ответ на изменения потребительского спроса. Происхождение, наследие и экологичность в настоящее время являются практически обязательными аспектами развития бренда: сегодня не обойтись без качества продукта, изобилующего мастерством и связанного с дизайном ручной работы» [2].

Работы австрийского графического дизайнера и типографа, живущего в Нью-Йорке, Стефана Загмайстера находятся в авангарде гуманистического дизайна более 15 лет. Его культовый плакат 1999 года к лекции AGIA, для которого он вырезал шрифт на собственном теле, стал интуитивным отказом от механистичных процессов проектирования. Создание, изготовление и формирование компонентов конечного графического продукта вручную — это то, что Загмайстер культивировал на протяжении всей своей карьеры. Почему дизайнеры выбирают такой необычный маршрут? «С приходом модернизма все стало машинным, будь то архитектура, продукты или графика», — отмечает Загмайстер. «Это имело смысл в 1920-е годы, когда нужно было избавиться от украшательства, чтобы установить

новый культурный климат. Поскольку это "объективное" направление, созданное машинами, уже почти 100 лет обладает незыблемым "статус-кво", более человечный, ручной, субъективный, естественный подход является более эффективным способом общения» [3].

Вырезание текста на собственном теле — это радикальный пример, но типографика и визуализация слов все чаще предпочитают ручные приемы. Оцифровка дизайна произвела революцию в графике в 1990-х годах, что привело к бескрайнему распространению новых шрифтов, некоторые из которых пытаются имитировать человеческий почерк. Между тем, практика рукописного письма в повседневной жизни стала редкостью, и цифровая печать практически полностью заменила привычные карандаш и бумагу.

**Цифровое вырождение**

Голландский писатель и художник Джоб Воутерс (Летман) является поклонником и пропагандистом утраченного искусства безумной, психоделической типографики, его отточенная графическая техника представляет собой мир необузданных экспериментов со шрифтом. Воутерс сетует на упадок традиционных практик самовыражения. «В мире, где ручное ремесло все больше и больше вытесняется цифровой техникой, — говорит Воутерс, — меня завораживает универсальная, физическая природа человеческого почерка. Большинство людей приобретают почерк в ранней юности, но не используют этот навык в дальнейшем; рука деградирует…». Оцифровка дизайн-процесса также повлияла на его эстетическое развитие — возможности расширились, но характер изображения деградировал [4].

Британский художник-график Энтони Буррилл стремится возродить саму природу творческого процесса. «Больше не доставляет удовольствия просто делать что-то на мониторе», — размышляет он. «Мне нравится продолжительный процесс физической работы». Буррилл тесно сотрудничает со своим давним коллегой Адамсом, печатником из Сассекса, специализирующимся на ксилографии. Это техника, стала доминирующей в творчестве Буррилла, и, хотя он все еще использует компьютер для разработки эскизов типографских отпечатков, все они основаны на знании коллекции деревянных наборных шрифтов Адамса. При ручной компоновке шрифта появляются возможности для вариации. Дизайн должен быть адаптивным, а макет, размер букв и распределе-

ние принтерных чернил на бумаге частично определяются самим процессом. Хотя финальный отпечаток полон недостатков, он является наглядным повествованием о создании принта. «Мне нравится этот аспект — то, что я не полностью контролирую ситуацию», — говорит Буррилл. Потеря управления над процессом позволяет материалам демонстрировать некоторые неожиданные решения, оставляя все на волю случая и позволяя импровизировать на заключительных этапах производства. Эти аспекты ручной работы часто доставляют неудобства дизайнерам, но могут привести к самым интересным решениям. «На экране легче добиться идеального результата, поэтому, когда вещи выглядят сделанными от руки, это интригует людей», — заключает Буррилл [5].

Аслак Гурхольт Рёнсен из норвежской дизайн-студии Йоколэнд (Yokoland) разделяет эти настроения. Любая форма ручной работы связана с уникальным пониманием процесса проектирования, отмечает он: «Сегодня я провожу большую часть своего рабочего дня перед экраном. Когда я делаю что-то вручную: рисую, раскрашиваю, леплю скульптуру или даже конструирую мебель — всё это дает мне понимание формы, габаритов, конструкции и цвета, и это очень важно для дизайна. В конце концов, как можно что-то спроектировать, не зная, как это делается?» [6].

Восстановление определенного контроля над конечным продуктом является частью того, что позволяет ручным процессам полностью раскрыть свой потенциал. Как отмечает немецкий иллюстратор и сценограф Сара Илленбергер, эти отношения между создателем и материалами также могут предоставить свободу, недоступную при использовании цифровых инструментов. «Работа вручную привлекает меня тем, что я чувствую, что имею больший контроль над произведением, которое создаю», — подчеркивает Сара. «Особенно когда я работаю в 3D — у меня есть возможность рассмотреть объект со всех сторон. Хотя есть программы, позволяющие спроектировать объект на экране, я предпочитаю делать это вживую. Просто это выглядит более естественным и приятным» [7].

Практика показала, каким образом дизайнеры выискивают новые способы интеграции ручных и цифровых методов создания своих произведений, используя их на разных этапах процесса проектирования, при этом оба подхода взаимно дополняют друг друга. Такие специалисты, как Сэм Уинстон, тратящие сотни часов на ручную работу над своими замысловатыми бумажными скульптурами и иллюстрациями, делают это, чтобы обойти гомогенизирующее влияние компьютера. «Я считаю более

полезным работать руками над графическим листом», — объясняет он. «Речь идет о том, чтобы по-прежнему физически использовать свое тело для непосредственного создания чего-либо. Несмотря на то, что компьютер способен разрабатывать множество различных объектов, точка ввода всегда одна и та же, например, клавиатура и мышь — так что, судя по опыту, возможности цифрового проектирования весьма ограничены» [8].

**Сначала займитесь практическими делами**

Британская ткачиха и художник-иллюстратор Ханна Увалдрон признает важность цифрового дизайна, но с осторожностью относится к его использованию в своей работе: «Когда вы находитесь на этапе изучения нового ремесла, важно накапливать знания непосредственно в ваших руках, прежде чем вы сможете перейти к автоматизированным средствам», — говорит Ханна. «Руки — это самый фундаментальный инструмент, который у нас есть, и я действительно верю в важность физических навыков, развивающих наше тело. После трех лет изучения ручного ткачества я только сейчас начинаю учиться пользоваться компьютером, помогающем мне в творческом процессе, и это может привести к созданию новых интересных проектов» [9].

По мере того как наша жизнь становится все более оцифрованной и мы используем все больше экранных изображений, присутствие элементов ручной работы в компьютерном проекте возвращает данный контент в наш «реальный» мир и активизирует наши тактильные и гравитационные ощущения. Представление о реальности в фотографии было размыто цифровой графикой, что побудило многих фотографов пойти ва-банк, чтобы вернуть ощущение подлинности своим снимкам. Для конверта альбома The Blueprint 2009 года британский фэшн-фотограф Дэн Тобин Смит и его команда создали скульптуру размером с целую комнату из музыкальных инструментов и звукового оборудования. Инсталляция была раскрашена тремя оттенками красной краски, которые, когда камера находилась точно в нужном месте, отображались в виде полос по центру изображения.

Создание цифрового изображения «в камере» является центральным элементом работы Дэна. «Съемка натюрморта означает, что итоговое изображение зависит от физических параметров постановки, от угла наклона камеры по отношению к объекту, ее расположения и характера освещения», — говорит он. «Создание снимков непосредственно

“в камере” — лишь часть этого творческого процесса или художественной истории. Для меня естественно делать все это вручную» [10].

То, что требует месяцев планирования и сборки «вручную», может быть выполнено на компьютере за считанные минуты, но окончательное изображение может оказаться недостаточно целостным. Креативный подход к съемке Дэна Тобина Смита — это процесс создания произведения, способного захватить воображение зрителей: покадровое видео для обложки The Blueprint 3 было просмотрено в Интернете более миллиона раз.

**Заключение**

В кратком обзоре невозможно рассмотреть все аспекты взаимодействия диджитал дизайна и традиционного ручного проектного творчества. Но даже на данном этапе уже можно отметить, что, по мнению большинства экспертов, процесс ручной работы привносит в произведение ощущение достоверности, порой отсутствующее в дизайне, созданном цифровым способом. Элементы, созданные вручную, притягивают зрителя, и это чувство основано на доверии и совместном практическом опыте. Несовершенства конечного продукта выглядят естественными, абсолютно человеческими и раскрывают потребителю секреты создания объекта. «Я думаю, что работа вручную способствует сближению дизайнерского произведения со зрительской аудиторией», — резюмирует Сара Илленбергер. «Люди иногда думают, что мои работы вполне могли быть созданы на их кухне или за их столом. Эта близость к реальности приводит к тому, что зрители могут быстро выработать собственное отношение к моим произведениям. В компьютерном изображении всегда есть что-то мистическое и абстрактное» [7].

Итак, что означает усиление интеграции ручной работы с творческим процессом проектирования и производства новых продуктов? И какое будущее ожидает ручной труд и тактильную эстетики в сфере бизнеса и потребления? Независимый британский модный бренд Tatty Devine пользуется мировым успехом благодаря 14-летнему опыту ручной работы. В 2012 году оборот компании преодолел барьер в 1,0 миллион фунтов стерлингов, ее основатели Рози Вулфенден и Харриет Вайн были награждены дипломами MBE за заслуги в сфере моды, а бренд Tatty Devine победил гиганта по производству аксессуаров Claire’s в судебной тяжбе за нарушение авторских прав. Tatty Devine разрабатывает и производит всю свою продукцию в лондонских мастерских и в граф-

стве Кент, где каждая деталь вырезается лазером Perspex, а затем собирается и обрабатывается вручную; их товары поставляются 300 розничным партнерам по всему миру [11].

Управляющий директор Tatty Devine Рози Вулфенден является страстным поклонником ценностей ручного производства, содержащихся в ювелирных изделиях ее компании и подчеркивает важность их наличия в построении взаимоотношений между брендом Tatty Devine и потребителями: «Из-за особых характеристик ручного исполнения наших изделий возникает взаимное уважение со стороны публики. Покупатели часто называют украшения Tatty Devine искусством, они чувствуют, что в них воплощено что-то особенное и искреннее» [12].

Между тем, если в серийных продуктах отсутствует неуловимое человеческое отражение, потребители сами вмешиваются в их облик, чтобы изменить и переделать товары массового производства, превратив их во что-то более личное, что действительно отвечает их индивидуальным потребностям. Веб-сайт ikeahackers.net иллюстрирует примеры адаптации серийной мебели ikea потребителями с 2006 года, при этом респонденты сами присылают изображения индивидуализированной мебели, среди них: табуреты, переделанные в стеллажи, или книжные шкафы, превращенные в столы. Такой «взлом дизайна» происходит, когда продукты или проектные инструменты не отвечают потребностям пользователя.

Изготовление вручную — это не только использование устаревших методов, инструментов и материалов: это понятие применимо и к технологиям. Но высокотехнологичные компании, такие как Samsung и Apple, опасаются чувства отчуждения, порожденного модными продуктами, типа смартфонов, ежедневно используемых потребителями. Эти компании скорее будут навязывать пользователям новую модель, чем пассивно наблюдать за тем, как люди сами исправляют или модифицируют испорченное или устаревшее изделие. Базирующаяся в Лондоне организация под названием Technology Will Save Us стремится ликвидировать образовавшийся недавно разрыв между технологиями и ручным трудом. TWSU проводит семинары и занимается разработкой и продажей комплектующих для продуктов, которые потребители могут сделать самостоятельно, включая динамики, электронные синтезаторы или «поилки для растений» на солнечной энергии.

Все это делает работу вручную весьма актуальной, поскольку дизайнеры и имиджмейкеры все чаще занимают дальновидную пози-

цию, и при этом всецело разделяют страсть к подлинным инновациям, совместимым с процессом ручной работы. При обзоре высказываний ведущих мировых дизайнеров легко обнаружить возникшую у них общую цель: несмотря на использование проверенных временем цифровых методов, инструментов или оборудования, сохраняется желание создавать конечные продукты, которые в значительной степени были бы ориентированы на сегодняшнего потребителя. Дело не в том, чтобы торговать ностальгией или намеренно стилизовать изделия под ручную обработку. «Это то, что я очень хорошо осознаю, — настаивает Беррилл. «Просто, когда я что-то делаю, используя старые технологии, я всегда хочу, чтобы это выглядело современным» [5].

**Примечания:**

**1.** URL: https://www.creativebloq.com/future-handmade-design-5132895 (дата обращения: 04.08.2021).

**2.** URL: https://www.cliffordchance.com/people_and_places/people/lawyers/gb/angharad_lewis.html (дата обращения: 06.08.2021).

**3.** URL: https://www.resite.org/stories/stefan-sagmeister-on-beauty-as-function (дата обращения: 06.08.2021).

**4.** URL: https://walkerart.org/magazine/job-wouters-letman-amsterdam (дата обращения: 06.08.2021).

**5.** URL: http://somethinggoodbristol.com/creative/anthony-burrill/ (дата обращения: 06.08.2021).

**6.** URL: https://www.norwegianamerican.com/10073/ (дата обращения: 06.08.2021).

**7.** URL: https://nomos-glashuette.com/es/magazine/sarah-illenberger (дата обращения: 07.08.2021).

**8.** URL: https://www.itsnicethat.com/articles/sam-winston-dictionary-story-graphic-design-020221 (дата обращения: 07.08.2021).

**9.** URL: https://www.salt-watersandals.com/asia-en/blog/post/saltie-crafts-with-hannah-waldron (дата обращения: 07.08.2021).

**10.** URL: https://www.foldmagazine.com/dan-tobin-smith-experimental-practice (дата обращения: 08.08.2021).

**11.** URL: https://visitmima.com/news/tatty-devine-have-gifted-their-15th-birthday-collection-to-our-new-jewellery-gallery/ (дата обращения: 08.08.2021).

**12.** URL: https://www.tattydevine.com/blogs/news/craft-power-coming-to-a-screen-near-you (дата обращения: 08.08.2021).