



Санкт-Петербургский  
государственный  
университет

Факультет Искусств  
Направление 072500 «Дизайн»

Основная образовательная  
программа бакалавриата  
«Графический дизайн»

Хаматьянова Саида Рашитовна

## РАЗРАБОТКА ВИЗУАЛЬНОЙ КОНЦЕПЦИИ ФОРУМА КРЕАТИВНЫХ ПРАКТИК «НОВАЯ МАТЕРИАЛЬНОСТЬ»

Руководитель теоретической части  
кандидат искусствоведения,  
доцент с возложенными обязанностями  
заведующего кафедрой дизайна  
Позднякова Ксения Григорьевна

Руководитель проекта  
старший преподаватель кафедры дизайна  
Александрова Татьяна Игоревна

## Содержание

1. введение
2. анализ аналогов
3. концепция проекта
4. целевая аудитория
5. эскизное проектирование
6. компьютерная разработка
7. вывод на планируемые носители
8. ссылки на источники
8. список литературы
8. список интернет-ресурсов

# Введение

## Тема работы

Разработка визуальной концепции форума креативных практик «Новая материальность»

## Основание для выполнения работы

Тема отвечает моим профессиональным интересам в области дизайн-проектирования, связанным с исследованиями современных практик взаимодействия с материалами. Проект является инициативным и включает комплексную разработку мероприятия (от концепции до визуального сопровождения). В процессе работы над проектом была составлена заявка на грант президентского фонда культурных инициатив. Проект получил поддержку потенциальных партнеров мероприятия и может быть реализован в 2024 году.

## Актуальность темы

Актуальность темы форума обусловлена возрастающим интересом к ручным техникам, связанным с осознанием необходимости критического осмысления влияния цифровых инструментов на практику дизайна. Форум посвящен проблеме взаимодействия дизайнеров и ремесленников с материалами. Такое мероприятие требует специфического дизайн сопровождения, подчеркивающего его индивидуальность и кроссдисциплинарность. Предполагается, что форум может стать ежегодным событием, поэтому в концепции проекта важно заложить возможность развития визуального решения.

Теоретической основой концепции проекта является статья профессора философии Университета имени Эразма Роттердамского Сьерда ван Туинена «Космический ремесленник: виртуозность маньеристов и современные ремесла». Следующие тезисы статьи являются значимыми для разработки концепции:

1. Практика взаимодействия с материалом является необходимой для развития общей медиаграмотности:

Нынешний вопрос ремесел является синонимом не столько сферы труда, сколько нашей повседневной причастности к процессу созидания чего-то из имеющихся в наличии материалов. Подобная трансформация знаменует скорее не исчезновение ремесел после конца искусства, а их развитие и переход в общую медиаграмотность. [1]

2. Практика взаимодействия с материалом дает возможность раскрытия «созидательного потенциала творца» и является ключом к выявлению его индивидуального почерка:

Идея, виртуально заключенная в материи, не существует за рамками манеры, в которой руки воплощают её в жизнь (ведь манера происходит от *la mano*, что означает *рука*). [2]

3. Материал может подсказывать решения, если научиться считывать, заложенный в нем потенциал:

Дизайн становится предметом умения и восприятия, искусства обращать внимание, экспериментировать и взаимодействовать с материалами, которые позиционируют себя в качестве тайны, набора тенденций, которые нужно учиться читать. [3]

4. Современные кретивные практики характеризуются возрождающимся интересом к материалам и технологиям:

Вместо того чтобы объяснять произведения искусства, сводя их к зеркалу социально-культурных норм, экономических интересов, лингвистических условностей или религиозных убеждений, нам надо обратиться к самим этим работам в их осязаемой,

чувственной реальности, далекой от любых концепций и антропоцентризма. В идеале, в искусстве это должно означать то же самое, что полевые испытания (в отличие от лабораторных экспериментов) или практические исследования в науке. Новая значимость, которой наделяется более поверхностный подход к процессу творения в дизайне, совмещается с возрождающимся интересом к металлургии и материаловедению в исследованиях науки и технологий. [4]

Данные тезисы формируют актуальные положения для организации дискуссии на форуме. Также приведенные подходы к работе с материалом возможно реализовать в разработке визуальной концепции.

### **Практическая значимость разработки**

Проект будет реализован в рамках гранта президентского фонда культурных инициатив. Проведение мероприятия направлено на организацию взаимодействия между современными ремесленниками, дизайнерами и исследователями материалов. Для кафедры данный проект может стать поводом для организации междисциплинарного сотрудничества в пространстве университета и развития связей с лабораториями международной ассоциации дизайна DESIS, в которых изучается данная тема.

### **О форуме**

Проект предусматривает проведение форума в области креативных индустрий. Цель форума — организация взаимодействия между специалистами в области дизайна, ремесел и материаловедения. Уникальность проекта заключается в формировании междисциплинарной дискуссии на тему исследования традиционных и инновационных методов работы с материалами в современных креативных практиках; актуализации ручного труда в контексте цифровой экономики.

Программа форума включает:

01. панельные дискуссии с ведущими экспертами в области креативных индустрий, традиционных ремесел и материаловедения;

02. мастер-классы по прикладному искусству, дизайну, техникам ручной печати и технологиям материалов;
03. выставку молодых российских дизайнеров и мастеров прикладного искусства.

### **Цель работы**

Разработать сценарий и комплексную визуальную концепцию события.

### **Задачи работы**

01. исследование темы современных практик работы с материалами в дизайне;
02. анализ аналогов по теме проекта;
03. анализ целевой аудитории;
04. разработка аналитической части брифа;
05. разработка концепции проекта;
06. разработка визуальной концепции и констант фирменного стиля;
07. определение носителей фирменного стиля;
08. разработка печатных и цифровых носителей.

## **Анализ аналогов**

### **Тематические аналоги**

В качестве тематических аналогов проекта рассматриваются образовательные программы, направленные на изучение темы «материального мышления» в дизайне, а также мастер-классы и выставочные проекты, связанные с данной тематикой.

### **Школы дизайна**

Одной из тенденций современного образования в ведущих дизайн-школах является тактильное исследование материалов. В дальнейшем это используется в поиске новых форм, новых способов производства материальных объектов и помогает реконструировать техники работы с материалами. Данные подходы к обучению реализуются в Академии дизайна в Эйндховене (Design Academy Eindhoven), в Массачусетском технологическом институте (MIT), в Эстонской Академии дизайна (ЕКА), Академия дизайна Геррита Ритвельда (GRA) и в других ведущих школах мира.

### **Design Academy Eindhoven**

На протяжении более 70 лет Академия дизайна в Эйндховене готовит специалистов, которые исследуют дизайн как инструмент материальных, социальных, экологических и критических инноваций. Академия часто реализует в своих стенах эксперименты с материалом. Рассмотрим несколько примеров проектов, в которых реализуется экспериментальный подход в работе с материалами.

Проект «Созревающие ковры» (Adrianus Kundert van Nieuwkoop, 2015) представляют собой «позитивный взгляд на процесс износа». Автор спроектировал эти ковры таким образом, чтобы они оживали при интенсивном использовании: по мере того, как пряжа или переплетение повреждаются, ковер начинает приобретать новые уникальные качества: другой цвет, текстуру или рисунок.



Рис. 2 Bori Kovács. Пожалуйста, трогай! 2015

Рис. 1 Adrianus Kundert van Nieuwkoop. Созревающие ковры. 2015

Разнообразие тактильных поверхностей в природе значительно больше, чем в нашей искусственной среде. Проект «Пожалуйста, трогай!» (Bori Kovács, 2015) представляет собой исследование материала, пытающееся разобраться в сути текстурной информации отдельно от всех визуальных элементов, таких как форма или цвет.

Критическое переосмыслению материальных объектов присутствует в работах Адамса Понниса. По словам дизайнера, «во все более изменчивом и сложном мире в архитектуре необходимо развивать новые отношения с природой». В своей работе «Войдите в жизнь:



заново изобретенная дверь» (Adams Ponnis, 2017) дизайнер исследует то, как мы можем оживить твердые конструкции в наших домах. Двери выбраны в качестве объекта для критического переосмысления, результатом стал заново изобретенный вход, сделанный из мягкого каркаса и кожи.



Рис. 3 Войдите в жизнь: заново изобретенная дверь. Adams Ponnis. 2017

### **MIT Morningside Academy for Design**

Академия дизайна Массачусетского технологического института (MIT, MAD) является междисциплинарным центром образования, исследований и предпринимательства. Университет стремится способствовать инновациям в дизайне и поощрять практически направленные проекты. В MIT работают инновационные лаборатории и исследовательские группы, которые занимаются изучением актуальных проблем в области дизайна.

Исследовательские проекты группы Mediated Matter (просуществовала с 2010 по 2021 год) фокусировались на дизайне, вдохновленном-

природой. Участники группы (преподаватели и студенты) проводили исследования на стыке вычислительного дизайна, цифрового производства, материаловедения и синтетической биологии. Результатом работы группы стали проекты, вдохновленные биологическими системами и процессами, и основанные на взаимодействии природной и искусственной среды.

Проект Aguahoja III (Nic Lee) был реализован в 2022 году к выставке Nature X Humanity: Oxman Architects в Музее современного искусства Сан-Франциско. Представленная структура является третьей в серии прототипов башен, предназначенных для демонстрации крупномасштабной 3D-печати только органическими материалами. Таким образом, Aguahoja стремится преодолеть разрыв между природными и нечеловеческими экосистемами, указывая на будущее, в котором объединятся выращенное и созданное.

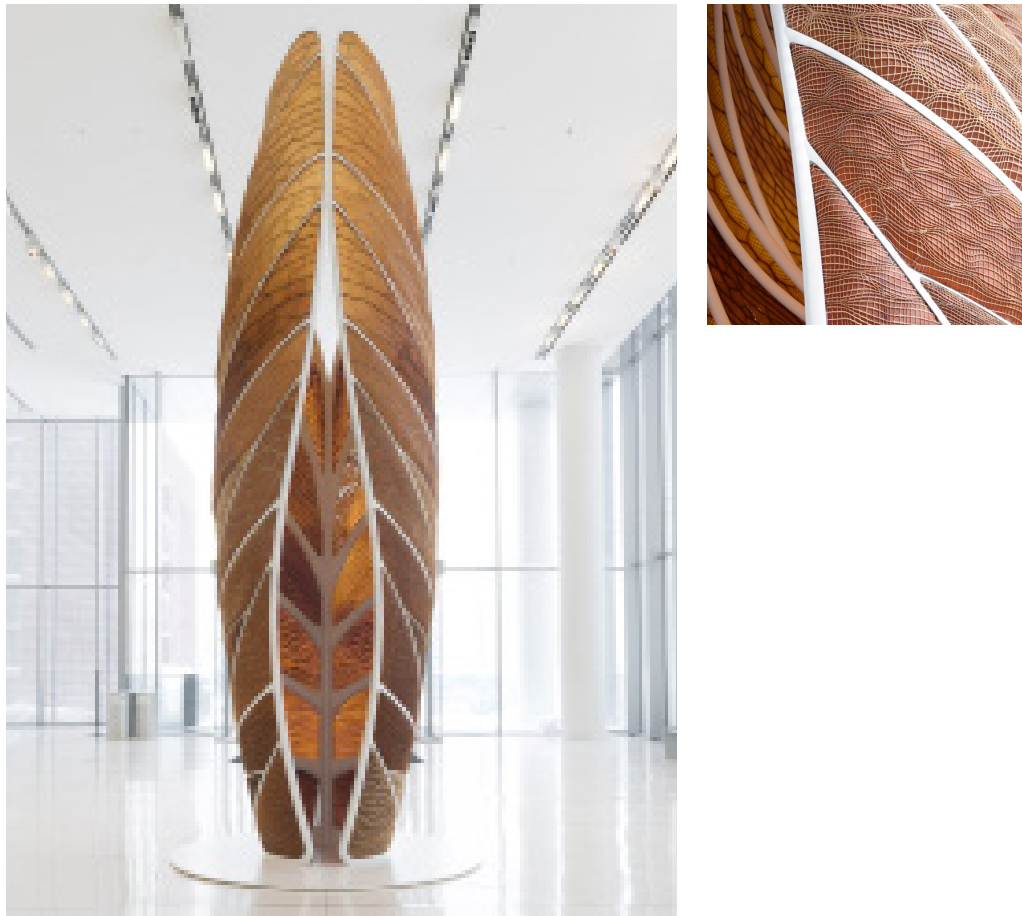


Рис. 4-5 MIT. Mediated Matter Group (Neri Oxman). Aguahoja III. Nic Lee. 2022

## Estonian Design Academy (EKA)

Эстонская академия дизайна фокусируется на исследовании материальности и ручного творчества в стране. Студенты академии в своих проектах актуализируют традиционные ремесленные техники.

Проект «Бьющая тоска» (Annika Toots, Eva-Liisa Kriis, 2022) — это исследование тоски, поиск метафор в материале, в цветах и в процессах. Через осмысление материала эта работа исследует ткачество, как метод перевода воспоминаний в осязаемое.



Рис. 6 Annika Toots, Eva-Liisa Kriis. Бьющая тоска. 2020



Рис. 7 Kristi Kuusk, Taavi Hallimäe. ШУ-ШУ-ШУМ. 2020

Аналогичный по подходу проект — исследование процесса свободной машинной вышивки как мультисенсорного опыта (зрение, звук, прикосновение, запах) в серии художественных работ «ШУ-ШУ-ШУМ» (Kristi Kuusk, Taavi Hallimäe, 2022) — это тактильные переживания и представления, сформированные посредством рисования, живописи, вышивки, звуко- и видеозаписи.

## Gerrit Rietveld Academie

Академия Геррита Ритвельда — ведущий университет искусства и дизайна в Нидерландах. Курс графического дизайна Академии Ритвельда известен своей инновационной программой и нестандартными подходами к обучению, а также экспериментальными студенческими проектами, в которых преодалеваются границы между областями дизайна, демонстрируются смелые и новаторские идеи в работе с материалами и техниками.

Исследованию в проекте «Движение» способствовал растущий интерес к материальности тела, тактильным ощущениям, а также к изобразительному искусству и объектно-ориентированным практикам в хореографии. Тело является одновременно и материальным объектом, и местом аффекта, восприятия и переживания. В проекте исследуются связи между двумя дисциплинами — дизайном и хореографией. Телесность открывает новые возможности изучения дизайна, понимания связей между визуальным и материальным.



Рис. 8 David Bennewith. Движение. 2021

Также Академия Геррита Ритвельда периодически проводит открытые мастер-классы для студентов по всему миру. В 2019 году в образовательном центре Московского музея современного искусства прошел мастер-класс „We Begin With a Squiggle” (мы начинаем с закорючки).

Воркшоп проходил для студентов графических дизайнеров под руководством известных дизайнеров из Амстердама и Москвы. Название мастерской навеяно личным рассказом русской художницы Ариадны Арендт (1906-1970) об обучении во Вхутемасе.

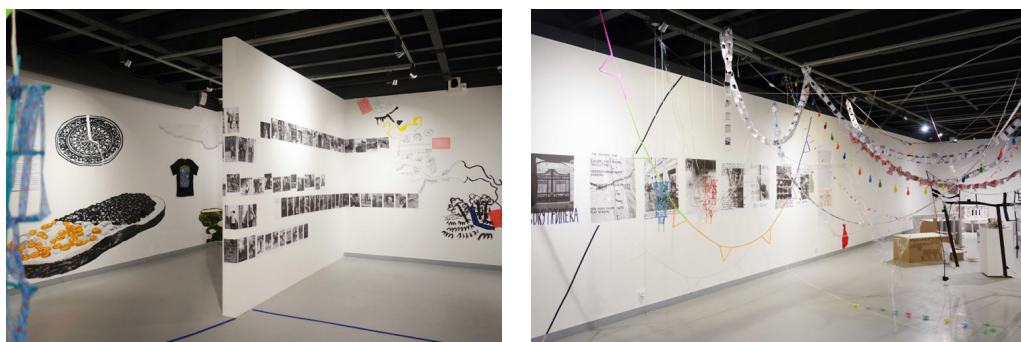


Рис. 9-10 Выставка We Begin With a Squiggle. 2019

## Санкт-Петербургский государственный университет

В Санкт-Петербургском государственном университете студенты также занимаются исследованием материалов и экспериментируют с различными техниками. Целый ряд дисциплин, таких как скульптура, живопись, рисунок, техники печатной графики направлены на формирование навыков материального мышления. Приобретенные навыки студенты реализуют в концептуальных проектах в рамках курсовых и выпускных квалификационных работ.

Проект «Стыд» Ардак Мукановой (2017) — это тактильный объект, который автор называет блокнотом. Но данный блокнот не предназначен для записей. Он кажется живым, вначале отталкивает, но постепенно притягивает и помогает понять свои чувства. Ему нужно внимание, он развивается, меняется и растет вместе с пользователем. Каждый разворот открывает новый материал и провоцирует новые ощущения. Тактильная выразительность материала в этом проекте становится основным и единственным инструментом дизайнера.



Рис. 11-12 «Стыд». А. Муканова. 2017

Создание авторского печатного издания Анны Соколовой (2021 год) с системой графических образов по роману «Хазарский словарь» Милорада Павича. Авторское печатное издание имеет тактильно-интерактивную ипостась, которая не поддается оцифровке. Она позволяет «потрогать» слово.



Рис. 13-14 «Хазарский словарь». А. Соколова. 2021

Тема взаимного влияния цифрового и материального изучалась на кафедре в рамках подготовки международной научно-практической конференции „Un/touchable. New Meanings and Values” (2022).

### Лаборатория дизайна „Towards a new materiality” (DESIS Network)

Towards a new materiality — воркшоп, организованный одной из лабораторий DESIS, направленный на работу с природными материалами, поиск вдохновения в окружающем мире. Интенсивный и целостный опыт собирается путем обучения на практике. Участникам будет предоставлена возможность разработать большой творческий проект, а в конце недели пройдет выставка.

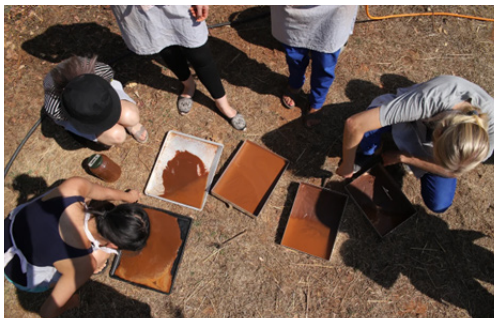


Рис. 15-16 Лаборатория дизайна „Towards a new materiality”. 2023

Изучение практик взаимодействия с материалами в ведущих школах дизайна помогает осознать актуальность выбранной темы, побуждает больше экспериментировать, погружаться в исследование различных техник и подходов к проектированию. Примеры проектов, которые были рассмотрены в данном разделе, помогли сформировать ключевые принципы для разработки визуальной концепции:

01. доверие материалу
02. поиск через действие
03. постоянный эксперимент
04. комплексное проектирование
05. взаимное влияние цифрового и материального друг на друга



## Выставки

### „Materiality“

На выставке «Материальность», прошедшей в 2021 году (Design Museum Holon) исследуется природная форма материалов, которая в наши дни часто упускается из виду, вероятно, из-за возможности синтезировать необходимый материал в очищенном виде. Каждый материал имеет свою собственную идентичность, которую мы можем распознать и изучить.

### „GATHERING — From Domestic Craft to Contemporary Process“

Выставка проходила с 3 июля 2014 по 25 октября 2015 (Design Museum Holon) Куратор выставки Ли Эделькорт объединяет объекты современного дизайна, которые в своей основе имеют традиционные домашние ремесла в попытке сохранить связь с аутентичностью. Презрение к скучному глобальному рынку в сочетании со страхом перед виртуализацией общества вдохновило дизайнеров на создание работ, связанных с гуманизацией процесса производства. Таким образом, ремесло стало одним из основных движений нашего времени и может быть понято как повторение навыков, принадлежащих нашему общему прошлому, источающее чувство принадлежности и преемственности.

### «Придумано и сделано в России»



Рис. 17 Выставка „Materiality“. 2021



Рис. 18 Выставка „GATHERING — From Domestic Craft to Contemporary Process“. 2015

Конкурс-биеннале предметного дизайна проводится Всероссийским музеем декоративного искусства с 2018 года. Цель проекта — поддержка современного российского дизайна. В своих проектах дизайнеры используют самые разные материалы, полностью отдавая себя эксперименту, находя новые решения тривиальных задач.

Один из проектов, представленных на выставке, — Блюдо Cell Анастасии Михайленко и Анатолия Николаева (2022 год). В концепции авторы описывают процесс работы с материалом: «Стекло — материал, который может находиться в нескольких состояниях — жидком, тягучем, твердом. Экспериментируя и улавливая переходы между этими состояниями была поймана точка плавления стекла, когда оно стремиться из твердого состояния превратиться в каплю».

Исследование выставок помогло больше узнать о кураторском подходе к формированию программы событий, в которых исследуется близкая тематика. Собранная информация способствовала лучшему пониманию интересов целевой аудитории, и дало основу для планирования сценария форума креативных практик «Новая Материальность»



Рис. 19 Анастасия Михайленко и Анатолий Николаев. „Cell“. 2022

## Стилистические аналоги

В качестве стилистических аналогов выбраны разнообразные проекты, в которых изучается материал и его особенности. В представленных аналогах использованы различные подходы к работе с материалом, такие как монотипия, изготовление бумаги вручную, тафтинг, дриппинг, автоматическое письмо и другие.

Монотипия — разновидность печатной графики. Художник рисует на бумаге, помещенной на накатанную краской пластину и получает только 1 оттиск. Данная техника позволяет получать непредсказуемые текстуры, которые добавляют многослойности изображению. В качестве примера использования монотипии в дизайне выбран проект Дарьи Ивановой — «Титры к фильму Begotten». Используемая техника лаконично и точно подчеркивает настроение фильма, добавляет индивидуальность.

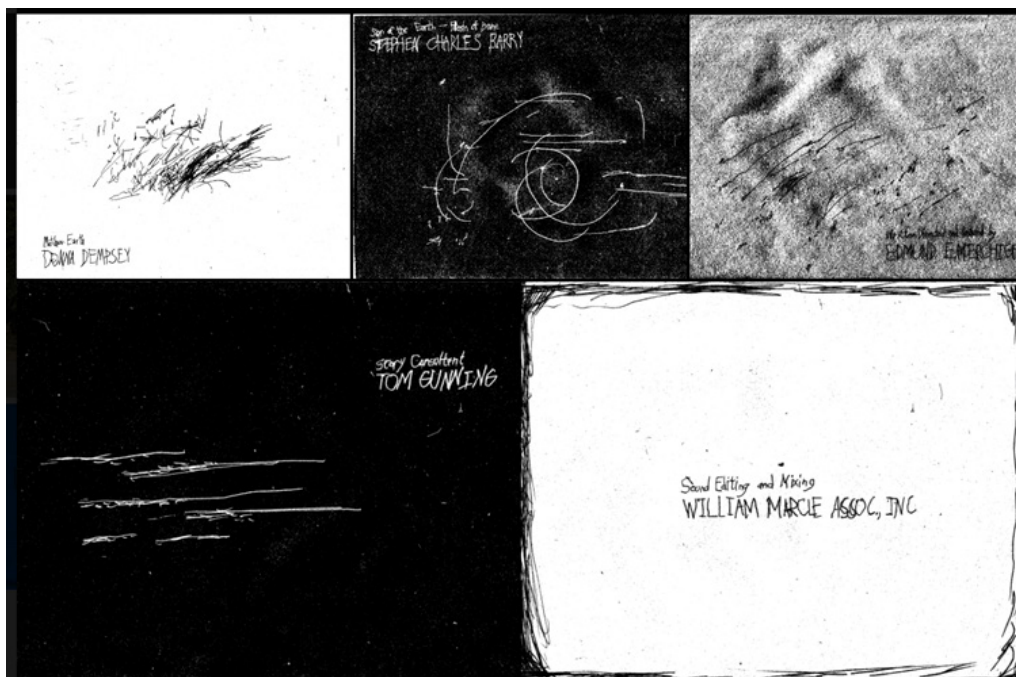


Рис. 20 Дарья Иванова. «Титры для фильма Begotten», 1990.

Вышивка — это ремесло украшения ткани или других материалов с помощью нитей или других материалов. В графических листах, созданных дизайнером Джесси ван Динтером материал становится основным средством художественной выразительности. Используется изготовленная вручную бумага, текст вышит медными нитками.



Рис. 21-22 Jessy Van Dinther. 2016

Современные графические дизайнеры начинают более активно использовать в своих работах ручные техники, пытаясь таким образом освободиться от ограничений цифровых инструментов, дающих предсказуемый результат. Источники вдохновения могут быть художники, которые в своих практиках исследуют природу материала. Сай Твомбли — американский художник и скульптор-абстракционист, чьи работы фокусируют наше внимание на правде материала. Ролан Барт в своем эссе «\_\_\_» пишет о нем следующее:

Искусство Твомбли состоит в том, чтобы давать видеть вещи: не те, что он изображает, а те, которыми он манипулирует: щепотка графита, разлинованная в сетку бумага, розовая капля, бурое пятно. Это искусство обладает своим секретом, который обычно заключается не в том, чтобы размазать вещество (уголь, тушь, масло), а в том, чтобы дать ему тянуться. Дабы выразить карандаш, — думается нам — следовало бы на него нажать, усилить его присутствие, сделать его интенсивным, черным, жирным. Твомбли думает противоположным образом: сдерживая давление материи, позволяя ей небрежно оседать, так что ее зерно немного рассеивается, он позволяет ей высказать свою суть, удостоверить для нас ее имя: это — карандаш. [5]



Рис. 23 Сай Твомбли. «Тизнит». 1953

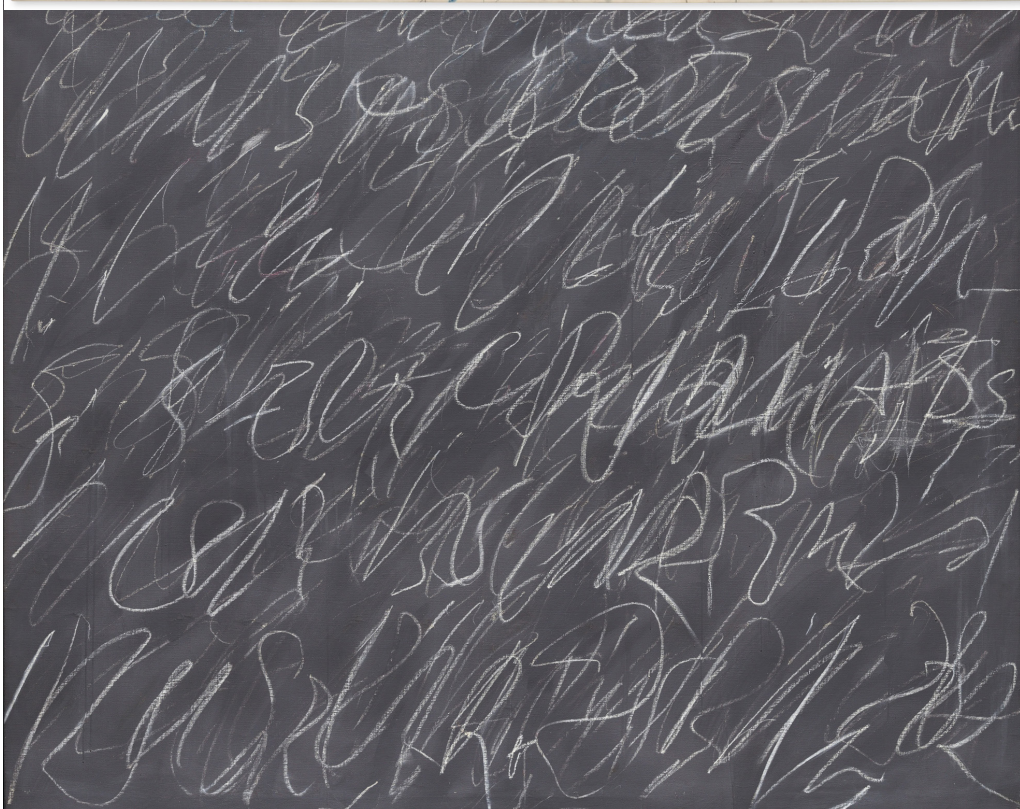


Рис. 24 Сай Твомбли. Без названия (Большена). 1969

Рис. 25 Сай Твомбли. Без названия (Из серии «Классная доска»). 1970

## Концепция проекта

Форум «Новая материальность» посвящен исследованию материалов и исследованию границы между цифровым и материальным, возвращению к материальности в постцифровую эпоху. Основным источником идей стала статья Сьерда ван Туиннена «Космический ремесленник. Virtuозность маньеристов». Именно текст статьи подсказал ключевые коды, которые стали основой визуальной концепции. Цитаты из статьи, использованные в основных печатных носителях, помогают участникам форума определить границы дискуссии.

«С появлением каждого нового средства или технологии наблюдается взаимный отрыв материала от рук, поэтому важно обращать внимание, экспериментировать, взаимодействовать с материалами, которые позиционируют себя в качестве тайны набора тенденций»

Визуальная концепция проекта строится на сочетании двух методов создания изображения — диатипии (вид монотипии) и генеративной графики. Эти методы относятся к разным средам: диатипия создается в физической реальности, генеративная графика в цифровой реальности. Но оба метода обладают общими принципами и позволяют добиться непредсказуемого результата. Использование данных техник требует от дизайнера доверия и невмешательства, принятия несовершенства. Цель их применения — выявление и артикуляция выразительных способностей материала.

В диатипии при создании оттиска мы накрываем листом бумаги поверхность, с раскатанной типографской краской, и ведем рукой или любым другим предметом по бумаге, не оставляя след. Затем мы снимаем лист и получаем изображение в единичном экземпляре. Во время процесса мы не знаем, что и как именно получится, ведь почти все зависит от материалов, от краски, от того, на какую поверхность она накатана, какой толщины её слой, насколько восприимчива бумага и так далее. Получившиеся оттиски созданы не дизайнером, а самим материалом, теми условиями, которые были заложены в физических свойствах материала.

Графические листы стали основой плакатов и других информационных носителей. Дополнительно были созданы образы ткани, которые могут быть использованы для создания флагов и оформления площадки. При создании графического рисунка на ткани использовались формы, также сделанные из различных материалов (песок, опилки, клей, бумага, картон), оттиски которых накладывались друг на друга при печати. Процесс работы был таким же интересным и непредсказуемым, как и при работе в технике диатипии.

Так как форум посвящен исследованию симбиоза цифрового и материального, в процессе разработки фирменной графики был найден своеобразный цифровой аналог монотипии, и графические листы были дополнены «цифровым слоем». Для этого на основе языка программирования Processing была написана программа, которая в случайном порядке рисует точки и линии поверх изображения. Этот процесс очень похож на монотипию, так как получить два идентичных изображения практически невозможно (понадобится почти бесконечное количество итераций). В этом случае материал снова определяет результат, и от дизайнера практически ничего не зависит.

Совмещение «мерцающей» текстуры, получившейся благодаря диатипии с цифровым шумом, получившемуся в результате использования программного кода позволило добиться эффекта «космической пыли». Это ощущение космического материального очень соответствует идеям, заложенным в статье, которая стала манифестом форума.

В визуальной концепции также заложен ряд функциональных решений. Цветовое кодирование играет не только эстетически-визуальную роль, но и помогает разграничить основную программу мероприятия от параллельной программы, и в том числе приглашенных спикеров от гостей и участников мастер-классов.

Так как форум направлен на развитие связей и коллабораций между дизайнерами и ремесленниками, в некоторых носителях предусмотрена возможность совместного действия, сотворчества. В статье Сьерда ван Туиннена говорится о том, что через руки проявляется ин-



дидивидуальная манера мастера (манера происходит от итальянского *la mano* — рука). На площадке будет присутствовать баннер, который призывает всех участников «добавить свой штрих, жест, отпечаток». На бейджах также предусмотрена возможность «обмена жестами».

Сам проект должен способствовать частичной расцифровизации, осознанию необходимости критического осмысления влияния цифровых инструментов на практику дизайна, поэтому графика должна оставлять ощущение испачканных рук, ощущения непосредственного прикосновения к материалу, ощущение мастерской, следов и отпечатков, оставленных в процессе поиска и экспериментов.

## Целевая аудитория

В процессе подготовки заявки на грант была проанализирована потенциальная целевая аудитория форума, а также определены возможные партнеры проекта, и составлена карта стейкхолдеров, которая позволила систематизировать связи между участниками проекта и группами посетителей мероприятия (схема 1).

Целевую аудиторию форума можно разделить на три основных группы: практикующие дизайнеры, студенты творческих направлений и современные ремесленники.

### Практикующие дизайнеры

Профессионалы обычно имеют хорошую насмотренность и опыт участия в подобных мероприятиях. Для современных дизайнеров, целиком и полностью погруженных в цифровую среду, форум может стать источником вдохновения для поиска новой визуальности, поводом для «расцифровизации» и внедрения новых подходов в свою профессиональную практику.

### Современные ремесленники

Ремесленническая деятельность невозможна без творческой основы на каждом этапе своего существования. Ремесленникам будет интересно знакомство и общение с дизайнерами, чему могут способствовать панельные дискуссии. Они обладают широким кругозором, утилитарностью мышления, креативностью. (схема 2)

Для дизайнеров и ремесленников форум является пространством для обмена опытом и совместного исследования новых возможностей использования природных локальных материалов в проектной деятельности. Также это площадка для продвижения, выстраивания связей с представителями бизнеса и государственной власти.

## Студенты творческих направлений

Студенты приходят на такие мероприятия, чтобы получить новую информацию и новый опыт. Обучающиеся творческих направлений, как правило, исследователи и экспериментаторы. Часто приходят группами, а не по одному, форум для них не только образовательное событие, но и место встреч. Для начинающих дизайнеров и студентов творческих вузов форум предоставляет возможность познакомиться с техниками работы с различными материалами в рамках программ мастер-классов; узнать о перспективах профессионального развития и планирования карьерных траекторий в области креативного и ремесленного предпринимательства.

Для представителей государственной власти, предпринимателей и потенциальных инвесторов форум является площадкой для коммуникации с ремесленниками и дизайнерами, и выявления проблем, препятствующих развитию креативного предпринимательства. Для представителей научного сообщества форум является площадкой для выстраивания междисциплинарных связей.

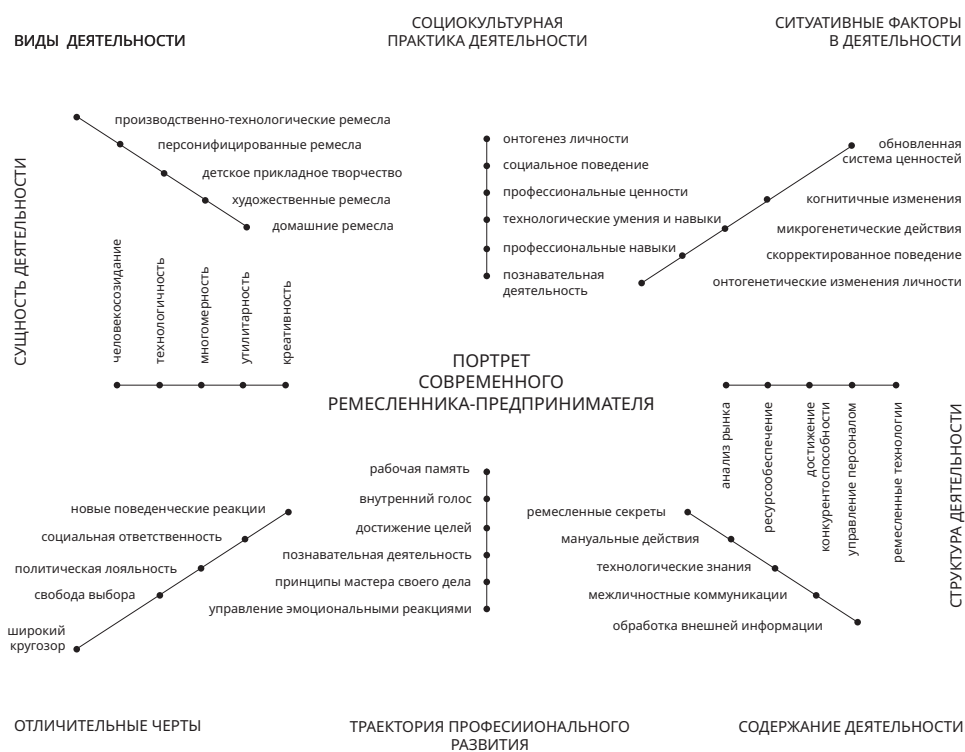


Схема 2 Таблица современный ремесленник

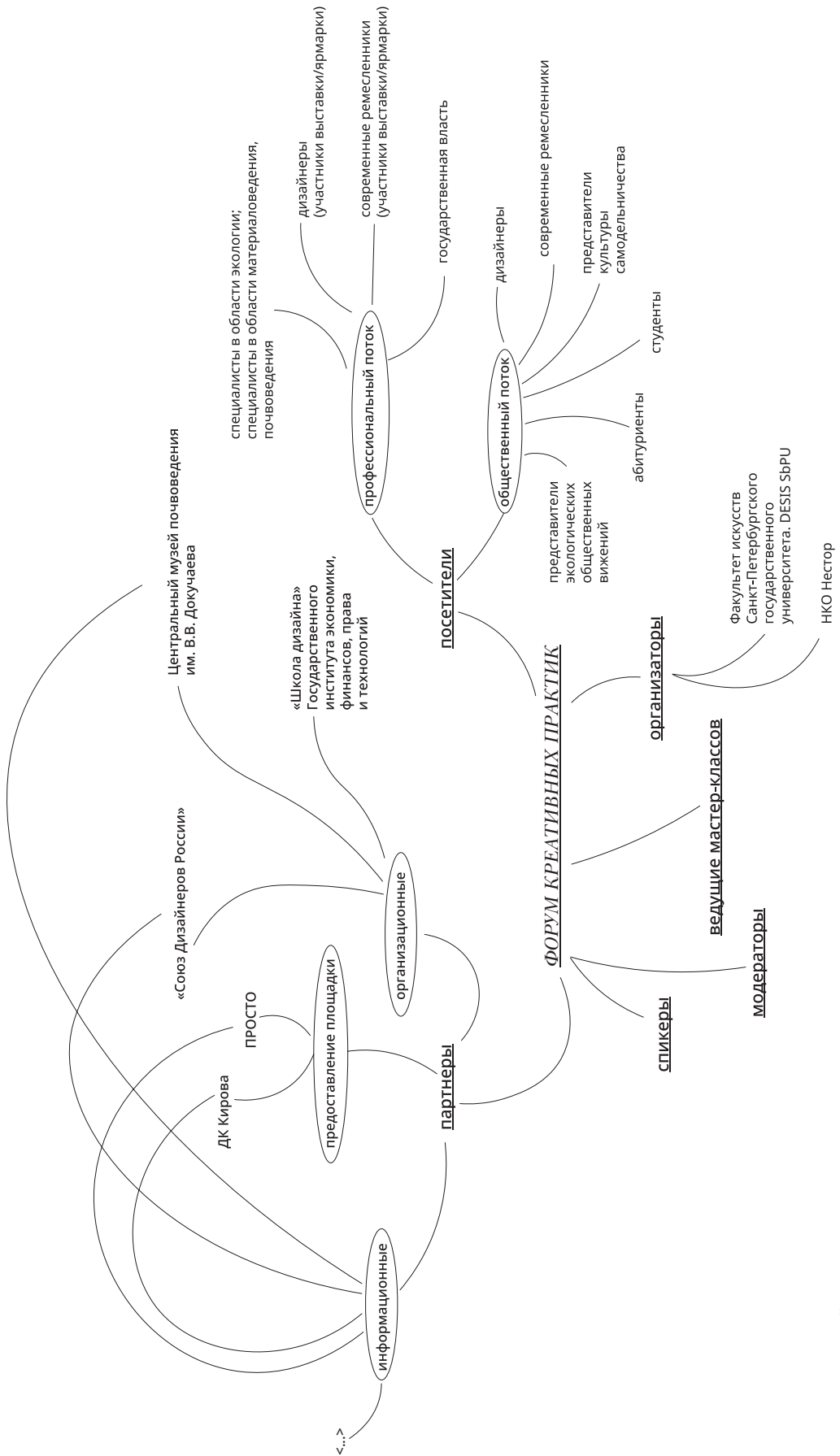


Схема 1 Карта стейкхолдеров

## Эскизное проектирование

Перед началом разработки носителей были определены константы фирменного стиля: шрифтовая пара, цветовая палитра, основные графические элементы. Разработан знак мероприятия, полностью отражающий его суть. Знак сочетает в себе как цифровое, так и ручное начало, а также отсылает нас к работе с материалом благодаря своей форме штриха (штрих — как первый жест, начало работы с любым материалом).

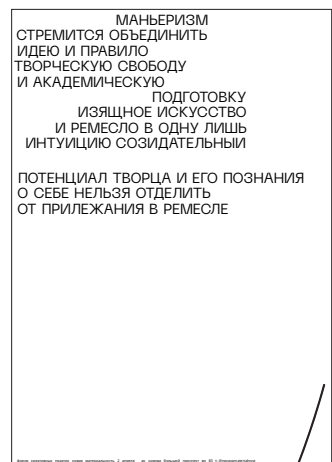
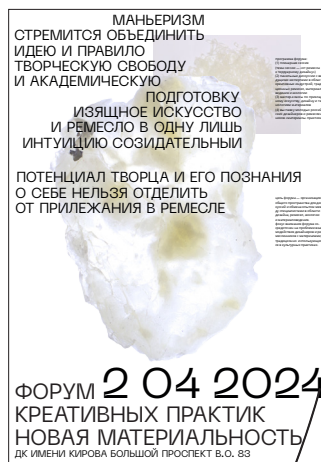
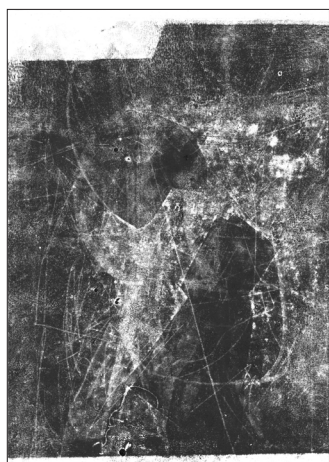
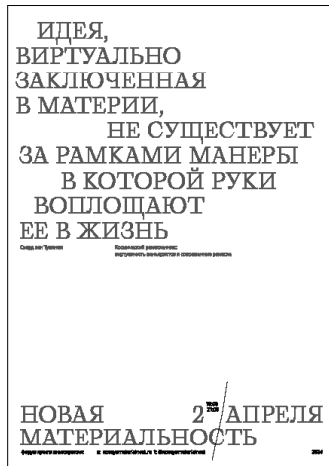
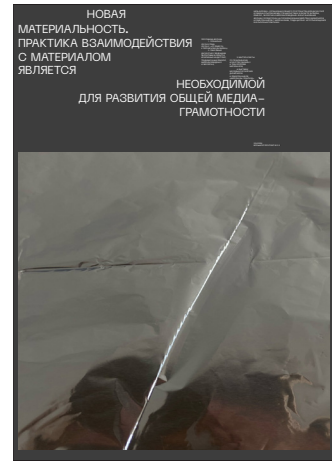
Был подобран основной шрифт для базового набора текста и акцентный для заголовков. В качестве акцентного шрифта в проекте используется шрифт PP Grafier. Гарнитура отдает дань уважения шрифту Baskerville, но цифровизована и модернизирована. Характерные черты PP Grafier — четкие цифровые формы, квадратные точки и длинные соединенные засечки, напоминающие штрихи. В текстовом наборе используется шрифт Golos — универсальный закрытый гротеск, разработанный в Paratype.

Цветовая палитра строится на черно-белых оттенках, с добавлением акцентных цветов — розового и зеленого. Открытые «цифровые» цвета подобраны в дополнение к ручной графике.

В процессе эскизного проектирования было опробовано множество различных техник и материалов, а также проведены эксперименты с использованием нейросетей. В итоге, в качестве основного визуального приема выбрано использование двух техник — диотипии и цифрового кода (как правильно назвать). Оба подхода позволяют следовать за материалом, получить непредсказуемый результат, в котором материал будет проявлять себя самостоятельно. В первом варианте (использование диотипии) — это работа с реальным материалом; во втором варианте — работа с цифровым «материалом».

Для всех носителей были разработаны модульные сетки. Носители включают в себя серию плакатов, макет сайта, брошюру, бейджи, сувенирную продукцию, оформление медиа-носителей: обложки для социальных сетей, презентаций

# Эскизное проектирование



## Компьютерная разработка проекта

При разработке проекта использовались программы пакета Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop Для разработки логотипа, фирменной графики, афиш использовалась программы Adobe Illustrator и Processing, для верстки буклетов, афиш и другой печатной продукции — Adobe InDesign, для визуализации носителей — Adobe Photoshop, для разработки макета сайта и прототипа — Readymag.

## Вывод на планируемые носители

Имидживый плакат — А1.

Навигационный плакат — А3.

Афиша мастер-классов — А3.

Программа мероприятия с картой — А2.

Бейджи — 107×65 мм.

Флаг — 75×150 см.

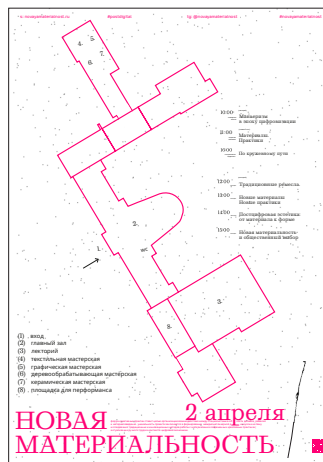
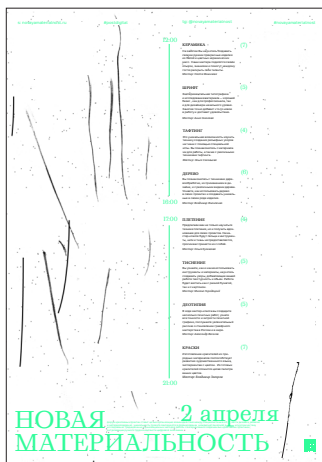
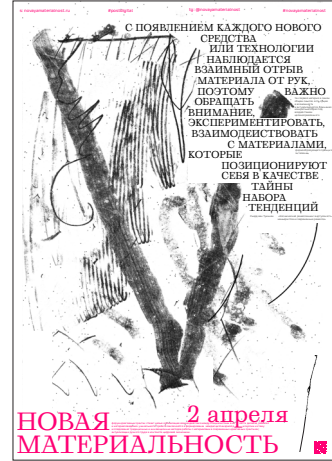
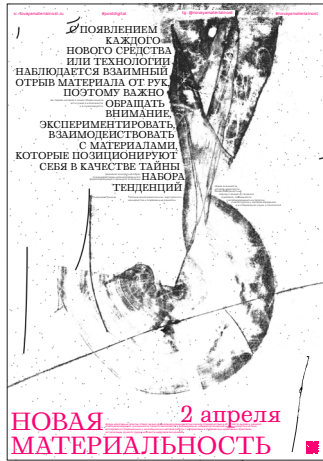
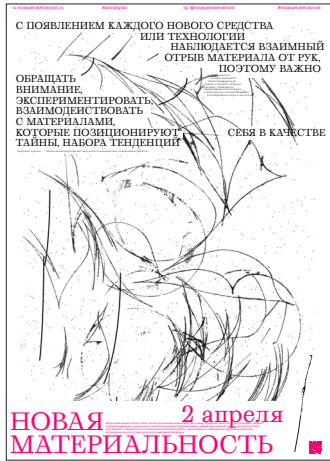
Купон ткани под сумку — ок. 90×40 см.

Упаковка для угля, пастели, потали, пластики.

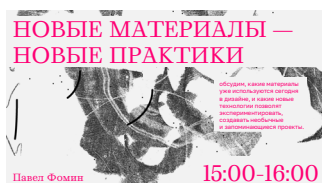
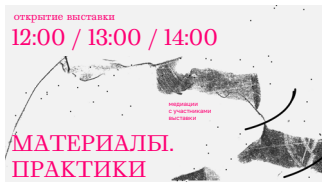
Сайт для компьютеров и больших экранов — 1920 x 1080 px.

# Реализованный проект

## плакаты



## цифровые носители

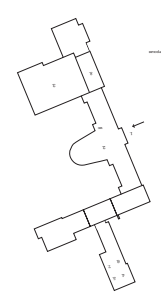




# Реализованный проект

брошюра

**НОВАЯ МАТЕРИАЛЬНОСТЬ**



СОЗДАТЕЛЬСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ТВОРЦА И ЕГО ПОЗНАНИЕ В ОДНОМ ЛИШЬ ИНТЕРЬЕ. И АДАПТИВНОСТИ ИСКУССТВА И РЕМЕСЛА В АЗИОНЕ И ПОДГОТОВКА ДИДЖЕИ И ПРАКТИКА СТРЕМИТСЯ ОВЛАДИТЬ МАТЕРИАЛОМ

**10:00** — **Маниеризм в эпоху цифровизации**  
Анна Шувалова

**11:00** — **Материалы. Практики**  
По круглому пути

**12:00** — **Традиционные ремесла. Забытые ручные техники**  
Анна Шувалова

**13:00** — **Новые материалы — Новые практики**  
Анна Шувалова

**14:00** — **Постцифровая эстетика: от материала к форме**  
Анна Шувалова

**15:00** — **Новая материалность и общественный выбор**  
Анна Шувалова

**12:30** МАСТЕР-КЛАССЫ **16:30** **17:30** МАСТЕР-КЛАССЫ **21:00**



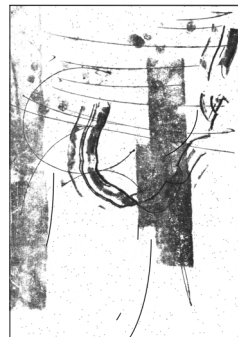
МАНИЕРИСТЫ ЗНАЛИ: СОЗДАТЕЛЬСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ТВОРЦА И ЕГО ПОЗНАНИЕ О СЕБЕ НЕЛЬЗЯ ОТДЕЛЯТЬ ОТ ПРИЗНАНИЯ В РЕМЕСЛЕ. РУКА МОЖЕТ БЫТЬ И МЕХАНИЧЕСКОЙ, НО В СВЯЗЕ С ДУХОМ СТАНОВИТСЯ СВОБОДНОЙ МАШИНОЙ. И НАОБОРОТ. ИСКУССТВА БЕЗ РЕМЕСЛА НЕ БЫВАЕТ, КАК НЕ БЫВАЕТ ESSAI-DÉE БЕЗ METIER.

**НОВАЯ МАТЕРИАЛЬНОСТЬ**

«РЕМЕСЛЕННИЧЕСКИЙ ПОВОРОТ» ЯВЛЯЕТСЯ НЕ ПРОСТО СИМПТОМОМ ПОСТМОДЕРНИСТСКОЙ НОСТАЛЬГИИ, ИМЕЮЩИМ МЕСТО В ПРОШЛОМ, «АЛЬТЕРНАТИВАМИ» ИЛИ «СЛУЧАЯМИ», КОТОРЫМ ПОЗВОЛЕНО ЗАЯВИТЬ О СЕБЕ ВНОВЬ.

ЭТО СКОРЕЕ НАПР ОПИТ ПОЗНАНИЯ ИЗМЕНЯЕМОГО ВРЕМЕНИ

**НОВАЯ МАТЕРИАЛЬНОСТЬ**




# Реализованный проект

## бейджи

newmateriality.ru tg@newmateriality #newmateriality

**Анастасия Воскобойникова**  
участник выставки



**НОВАЯ МАТЕРИАЛЬНОСТЬ**

newmateriality.ru tg@newmateriality #newmateriality

**Мирослава Ковроткаченко**  
приглашённый спикер




**НОВАЯ МАТЕРИАЛЬНОСТЬ**

newmateriality.ru tg@newmateriality #newmateriality

**Вероника Волкова**  
Графический дизайнер, СПбГУ  
tg @ vesnik, volkova

волонтер




**НОВАЯ МАТЕРИАЛЬНОСТЬ**

newmateriality.ru tg@newmateriality #newmateriality

**Форум Новая Материальность – это место для коллабораций.**

Мы предлагаем использовать этот бейдж, как помощник для знакомства с другими участниками, обмена контактами, индивидуальными жёстками. Индивидуальная манера мастера проявляется в движении его руки, в почерке, в том как он использует материал. Позвольте материалу вести вашу руку, превратите свои бейджи в уникальный ковер, сотканный из ниточек-знакомств.

Ваш случайный собеседник:  
Андрей Иванов – мастер по дереву,  
мастерская Woody, Санкт-Петербург  
tg @A\_Ivanov



С наилучшими пожеланиями,  
организаторы форума Новая материальность

newmateriality.ru tg@newmateriality #newmateriality

**памятка участника**


(1) пленарная сессия

время проведения: 10:00–11:00  
место проведения: лекторий 1 этажа  
тема: Маньеризм в эпоху цифровизации  
кофе-брейк: 12:00–13:30

(2) лекция

время выступления: 14:00–15:10  
место проведения: текстильная мастерская  
тема: Таргити

Если у Вас возникнут вопросы, вы можете обратиться к волонтеру Ана Ивановой  
+7 921 777 88 99 tg @A\_Ivanova




С наилучшими пожеланиями,  
организаторы форума Новая материальность

newmateriality.ru tg@newmateriality #newmateriality

**Форум Новая Материальность – это место для коллабораций.**

Мы предлагаем использовать этот бейдж, как помощник для знакомства с другими участниками, обмена контактами, индивидуальными жёстками. Индивидуальная манера мастера проявляется в движении его руки, в почерке, в том как он использует материал. Позвольте материалу вести вашу руку, превратите свои бейджи в уникальный ковер, сотканный из ниточек-знакомств.

Ваш случайный собеседник:  
Андрей Иванов – мастер по дереву,  
мастерская Woody, Санкт-Петербург  
tg @A\_Ivanov



С наилучшими пожеланиями,  
организаторы форума Новая материальность



## Ссылки на источники

01. Р. ван ден Аккер Метамодернизм. Историчность, Аффект и Глубина после постмодернизма : [пер. с англ. В. М. Липки; вступит. ст. А. В. Павлова]. — М. : РИПОЛ классик, 2020. — с.128.
02. Р. ван ден Аккер Метамодернизм. Историчность, Аффект и Глубина после постмодернизма : [пер. с англ. В. М. Липки; вступит. ст. А. В. Павлова]. — М. : РИПОЛ классик, 2020. — с.128.
03. Р. ван ден Аккер Метамодернизм. Историчность, Аффект и Глубина после постмодернизма : [пер. с англ. В. М. Липки; вступит. ст. А. В. Павлова]. — М. : РИПОЛ классик, 2020. — с.131.
04. Р. ван ден Аккер Метамодернизм. Историчность, Аффект и Глубина после постмодернизма : [пер. с англ. В. М. Липки; вступит. ст. А. В. Павлова]. — М. : РИПОЛ классик, 2020. — с.138.
05. Ролан Барт «Сай Твомбли» М.: Ад маргением Пресс, 2020 — с. 8

## Список литературы

01. Р. ван ден Аккер Метамодернизм. Историчность, Аффект и Глубина после постмодернизма : [пер. с англ. В. М. Липки; вступит. ст. А. В. Павлова]. — М. : РИПОЛ классик, 2020. — 342 с. — (KAIROS).
02. Ролан Барт - «Сай Твомбли» Ад Маргинем, 2020
03. Е. Д. Тельманова, А. В. Ефанов «Практика образования» Педагогический журнал Башкортостана № 6[55] // Портрет современного ремесленника-предпринимателя: социокультурный анализ, 2014
04. Лола Г.Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования.: Санкт-Петербург: ИПК Береста, 2019
05. N. Oxman (Rivka Oxman and Robert Oxman, Eds.), Theories of the Digital in Architecture // Material Ecology, 2013.
06. Ezio Manzini Design, when everybody designs : an introduction to design for social innovation [translated by Rachel Coad] — MIT Press, 2015
07. N. Oxman “The Three Questions: In Conversation with Neri Oxman.” Biodesigned: Issue 10, 28 February, 2022.

## Список используемых интернет-ресурсов

01. Сайт Эстонской академии дизайна ЕКА URL: <https://www.artun.ee/en/home/>
02. Сайт Академии дизайна в Эйнховене DAE URL: <https://www.designacademy.nl/p/study-at-dae/graduation-show/graduation-projects>
03. Сайт Академии дизайна Геррита Ритвельда GRA URL: <https://rietveldacademie.nl/>
04. Сайт Массачусетского технологического института MIT URL: <https://design.mit.edu/>
05. Сайт музея дизайна в Холоне, Израиль URL: <https://www.dmh.org.il/> <https://www.dmh.org.il/en/exhibitions/gathering/>
06. Дарья Иванова - титры для фильма Begotten, 1990. <https://www.behance.net/gallery/97153347/Titles-for-the-Begotten>
07. <https://rietveldacademie.nl/en/page/535/jessy-van-dinther>