

# ELLE DECORATION®

ШОПИНГ  
МОДНЫЕ  
КУХНИ,  
ТЕХНИКА,  
АКСЕССУАРЫ

## VIVA ITALIA!

*Итальянские  
тренды в русских  
интерьерах*

**КАК В КИНО**  
ДОМА СОФИИ  
КОППОЛЫ  
И ВАЛЕРИИ ГАЙ  
ГЕРМАНИКИ

# ИГРА НА ВЫЖИВАНИЕ

*У кого есть шансы стать успешным дизайнером? Каких ошибок следует избегать? И почему в эту профессию нельзя идти тем, кто жаждет славы? На все эти вопросы отвечает известный дизайнер Дима Логинов.*



**Н**едавно на одном из выступлений меня спросили: «Где молодым промышленным дизайнерам брать вдохновение?» — «Вероятно, в какой-то другой профессии», — ответил я. Если у молодого дизайнера возникают проблемы с вдохновением и идеями, то, скорее всего, он попал в эту сферу по ошибке.

Проблема современного дизайна в том, что быть дизайнером стало модно. Это красиво звучит и наполняет личные соцсети особым творческим смыслом. Дизайном хотят заниматься почти все, даже те, кто не держал в руках ни одной книги о дизайне. Международная карьера, контракты, роялти, выставки, бесчисленные интервью, витрины шоу-румов. Это престижно! Можно заказать красивые визитки, набить минималистскую тату и зарегистрировать домен со своим именем. Однако за всем этим чаще всего почти ничего не происходит — неожиданно возникает стена, в которую упираются головой многие молодые дизайнеры, искренне не понимающие, что же пошло не так.

У меня есть мастер-класс «Основные ошибки начинающего дизайнера», с которым я уже много лет выступаю перед разными аудиториями в разных городах. Я освещаю несколько очевидных ошибок, которые мешают развиваться не только карьере, но самой творческой личности дизайнера, что, конечно, гораздо важнее. Когда я задумывал эту тему, был уверен, что выступлю с ней всего несколько раз, потому что дизайнеры быстро учатся, в том числе и на чужих примерах, и быстро преодолевают те проблемы, с которыми сталкиваются. Все оказалось не так. Каждый раз, будь то оценка конкурсных работ в жюри, мои выступления с мастер-классами или прямое общение с молодыми дизайнерами, я вижу одни и те же ошибки. Давайте разберем некоторые из них, хотя, конечно, их много больше.

## Я все уже видел

Любознательность и чувство постоянного информационного голода — явный признак того, что у дизайнера есть все шансы вырасти во что-то стоящее. Фраза «Я уже все видел, меня не удивишь, все уже придумано до нас» — напротив, означает, что дизайнер ничего интересного в этот мир не привнесет. Для меня это четкие маркеры. Если вы не начинаете свой день с изучения «дизайнерской картины мира», если вы «и так все знаете», значит, что-то с вами не так, особенно если вы претендуете на серьезную карьеру дизайнера. Чем больше вы изучаете, тем лучше развит ваш инструмент анализа того, что происходит в индустрии. А с аналитическими способностями приходит еще один нужный навык: здоровая оценка своих возможностей и перспектив — очень важная вещь в высококонкурентной среде мирового дизайна.

Дизайнер Дима Логинов.  
Обладатель премий iF Product Design Award, Red Dot Product Design Award, ELLE DECORATION Best of Year Award, International Design Award и других.

## Провинциализм

Для меня до сих пор огромная загадка, как молодые дизайнеры могут сознательно ограничивать круг своих профессиональных интересов при том количестве доступной информации, которую им дают технологии нашего времени. Конечно, российский интерьерный рынок с мировой точки зрения — провинциальный рынок, не задающий никакого тона в развитии индустрии. Мы — рынок сбыта, нравится нам это или нет. Однако дизайнеров, которые мечтают выстроить серьезную международную карьеру, это едва ли должно волновать. В современном мире художник, дизайнер, творческая личность может жить и работать где угодно, хоть в чаще лесной. При наличии интернета и некоторых важных профессиональных качеств вы можете создавать дизайн для любой компании в мире, где бы вы ни находились. Одно из таких качеств — понимание трендов, осознание процессов, происходящих в мировой индустрии. Не то, что происходит в вашем городе, регионе или стране, не только то, что написано в местной интерьерной прессе, а лучшее, что происходит в мире. Только те, кто учатся на лучших примерах, имеют шанс развить в себе необходимые качества и внятно заявить о себе, я в этом убежден.

На моем мастер-классе есть один грустный для меня момент: я показываю слайд с небольшим списком главных мировых дизайнерских блогов и ресурсов в надежде, что этот слайд окажется бесполезным. Ведь я демонстрирую основы, с которых каждый любознательный дизайнер начинает свой исследовательский путь. К моему огорчению, всегда почти весь зал встает и фотографирует на телефоны экран с этим списком, впервые слыша о нем.

## Лень

Казалось бы, все очевидно. Дизайн — это не только эстетика, чувство вкуса и умение делать правильный выбор. Дизайн — это технологии. Владение инструментами, навыки компьютерного моделирования и визуализации — важнейшие инструменты в создании дизайна. Вдумайтесь: большинство дизайнеров воспринимают моделирование и визуализацию лишь как финальное отражение своего дизайна, как то, что они покажут в итоге клиенту, а не как процесс креативного поиска. Именно поэтому такое большое количество дизайнеров (особенно дизайнеров интерьера) не владеет самостоятельно этими инструментами, а отдает эту часть на аутсорсинг. И именно поэтому часто результат их работы выглядит так нелепо. Если бы дизайнеры умели моделировать свои проекты сами, процесс создания проекта, поиска и отсеивания идей на стадии моделирования выглядел бы совершенно иначе, а результат с точки зрения качества идеи — на порядок выше. Что же говорить о предметном дизайне, где поиск идеи

в 3D-среде — важнейшая часть работы дизайнера. Незнание элементарных компьютерных инструментов я объясняю обычной ленью. А амбиции в сочетании с ленью всегда выглядят комично и выдают нулевой результат.

## Ложные мотивы

Есть мнение, что быть предметным дизайнером очень круто. Придумал какую-нибудь вещь, она продается годами, тебе на счет каплют проценты от продаж. Плюс важный бонус — всемирная известность! Все, конечно, так, если ваши вещи хорошо продаются. И еще лучше, если они хорошо продаются по всему миру. Однако в перенасыщенном мире красивых вещей довольно наивно полагать, что все выберут именно вашу. Скорее всего, не выберут.

А значит, вам придется распрощаться с иллюзиями о карьере великого промдизайнера. И к этому надо быть серьезно готовым. То есть шанс, что вы ничего не заработаете на предметном дизайне, в разы превышает шанс, что вы заработаете на этом хотя бы несколько тысяч евро. Я убежден, что нет никакого смысла заниматься предметным дизайном людям, ищущим признания, славы и денег, во всяком случае легких. Скорее всего, таких дизайнеров ждет разочарование. И наоборот, люди, мотивированные любовью к дизайну (а не к своему месту в нем) и внутренней необходимостью постоянно создавать предметы вне зависимости от коммерческого результата, имеют шанс достичь больших высот. Почему я так думаю? Дизайнеры, движимые истинной мотивацией, имеют высокую резистентность к неудачам и трудностям в своей карьере. Ведь вне зависимости от коммерческих неудач они делают то, к чему у них лежит душа, — создают дизайн. Долго и упорно. (Тут самое время привести пример Захи Хадид в архитектуре.) А это значит, что такая работа может развить серьезные качества, какие редко заметишь в дизайнерах,



*В СОЧЕТАНИИ  
С ЛЕНЬЮ АМБИЦИИ  
ВСЕГДА ВЫГЛЯДЯТ  
КОМИЧНО.*

мотивированных исключительно на создание громкого имени (без всяких на то объективных причин).

Несколько лет назад в британском издании The Guardian вышла интересная статья о сложностях, с которыми сталкиваются предметные дизайнеры, доходы от роялтииз большинства которых составляют всего несколько сотен евро в год. И, конечно, им приходится зарабатывать на жизнь какой-то другой работой. Кажется, у нас статью тогда никто не заметил, и я советую всем заинтересованным найти и прочитать ее. Это жесткий, невероятно конкурентный, часто с нулевой отдачей для дизайнера бизнес, идти в который стоит только тем творческим людям, что не мыслят себя вне этой дизайнерской работы. Таким людям точно скучно не будет! А зарабатывают они или нет — это уж как повезет. ■