



## ОЛЕГ КЛОДТ,

архитектор, руководитель бюро Oleg Klodt Architecture & Design и O&A London. Работы бюро отмечены премиями и призами ELLE Decoration Award, INTERIA AWARDS, Andrew Martin Designer of the Year, The SBID International Design Awards:

— Сегодня метавселенные становятся частью новой реальности, в которой мы все будем жить. Однако я вижу, что на данный момент развитие метавселенных — это результат того, что в последнее время человечество технологически и научно обгоняет в развитии самого себя в плане нравственного развития общества. И в этом заложена основная проблема.

Хотелось бы отметить, что, несмотря на сравнительно новый термин, по своей сути понятие «метавселенные» не является таким уж новым. Предтечей современных метавселенных можно назвать фантазии российских архитекторов эпохи авангарда. Мы помним проекты российских «бумажников» 80-х годов, которые дали вдохновение творческим экспериментам моего поколения архитекторов. Сам термин «бумажная архитектура» появился только в XX веке, однако к этому жанру относятся и работы итальянского художника Пиранези, и архитектурные фантазии типа «Вавилонской башни» Брейгеля Старшего. А утопическая архитектура в фильме «Метрополис» 1926 года? Чем не метавселенная — гимн ар-деко, где, по сути, героем фильма и является архитектура.

«Бумажная архитектура»: Николай Каверин, Ольга Каверина. Второе жилище горожан. Бумага, тушь, цветной карандаш, рапидограф, 1985. Источник фото: [www.archplatforma.ru](http://www.archplatforma.ru)



Безусловно, новое искусство и дизайн привлекают внимание. В рамках London Design Festival в 2018 году мы совместно с современными художниками, работающими в формате VR, представили выставочный проект под названием After Space. Это была попытка пофилософствовать на тему, как VR меняет наши дома и умы. Наше бюро часто оказывает клиентам услуги по подбору предметов

искусства, и сегодня VR становится все более и более востребованным. Это новая форма искусства, которую люди покупают для своих домов вместо традиционной живописи. И дело не только в моде, дело в новом сознании. Это те произведения искусства, которые ты всегда можешь взять с собой. Человек все больше перемещается, уже нет необходимости в больших домах, наполненных дорогими предметами. Люди совершенно по-другому стали относиться к своим домам и интерьерам. Там по-прежнему присутствуют дорогие вещи, но интерьер строится уже иначе.

Сегодня мы сталкиваемся с удивительным явлением, когда наши дети бегут в виртуальные миры, где и создается «образ архитектуры будущего» дизайнерами и 3D-художниками. Эти образы формируют вкус нового поколения. Трудно уже сказать, кто формирует эту новую эстетику. Граница между «реальным» и «виртуальным» стирается и появляется новая эстетика. Мебель, выпущенная на 3D-принтере, давно стала частью нашей реальности.

Потенциал новых технологий безграничен, и важно понимать, что тут вопрос не в противостоянии двух миров — реального и виртуального. Оба существуют здесь и сейчас. Вопрос в том, как их интегрировать, взять все лучшее из старого мира и привнести в новый. В этом и есть задача для творческих личностей — найти эти способы интеграции.

В виртуальном мире отсутствуют ограничения, которые есть в реальности. Проектирование в метавселенной — это эксперимент в чистом виде, ограниченный лишь фантазией дизайнера и архитектора. И лично у меня не хватает фантазии, чтобы представить, чем вся эта история в итоге закончится. Представьте архитектора, у которого нет никаких ограничений в выборе материалов, нет ограничений по стоимости. Тут нет никаких нормативных актов, даже законы притяжения не действуют. Ограничивает лишь фантазия.

