

РОЛЬ ПЛАСТИЧЕСКИХ ИСКУССТВ В ОБРАЗОВАНИИ АРХИТЕКТОРА-ДИЗАЙНЕРА

Т.О. Шулика

Московский архитектурный институт (Государственная академия), Москва, Россия

Аннотация

В данной статье рассматриваются аспекты влияния пластических искусств на преподавание архитектурно-дизайнерского проектирования. Актуальность данной проблематики связана не только с предстоящей заменой образовательного стандарта, но и с увлеченностью современного поколения студентов возможностями компьютерного проектирования, от чего страдает художественная составляющая профессии.

Ключевые слова: проектно-пластический синтез, архитектурно-дизайнерское проектирование, визуальный язык, пластическая культура, художественная концепция

THE ROLE OF PLASTIC ARTS IN ARCHITECT-DESIGNER EDUCATION

T. Shulika

Moscow Architectural Institute, State Academy. Moscow, Russia

Abstract

The article examines the impact of plastic arts in the teaching of architecture and design. The importance of this subject is specified by the forthcoming new educational standard and by the deterioration in the creative part of the profession which is the consequence of excessive passion for the computer design by the contemporary students.

Keywords: artistic design synthesis, architectural and design engineering, visual language, plastic culture, the concept of plastic

С введением 2010 году Федерального Государственного Образовательного Стандарта ВПО третьего поколения Россия вступает в общеевропейскую систему бакалавриата. ВУЗы, столкнувшись с необходимостью перестройки устоявшейся системы преподавания, должны будут корректировать акценты педагогической деятельности. Повышается ответственность ВУЗов за предоставляемые образовательные услуги, следовательно, должно улучшиться их содержание и качество.

Ликвидируется привычная для вузовской системы квалификация «специалиста», которая была особенно важна для творческих специальностей, т. к. давала возможность для углубленного погружения в специфику профессии. Сократится срок основного обучения (с 6-ти до 5-ти лет в МАРХИ), значит, должна возрасти его интенсивность. Новая для высшего образования структура учебного процесса требует актуальных, современных программ и методов их преподавания.

В связи с этим, во-первых, необходимо *сохранить существующие, проверенные опытом методические разработки, приспособивая их к актуальным требованиям новых стандартов.*

Во-вторых, в условиях перестройки всей системы образования кажется особенно актуальным *внедрение в вузовскую практику экспериментальных, авторских педагогических практик и опытов, как инструмента повышения интенсивности и качества обучения.* Описанию одного из таких опытов и посвящена данная статья.

Сегодняшний интерес культуры к проблемам организации среды существования человека, к городской среде, к улицам, площадям, рекреациям, к пограничным с жилой средой производственным образованиям, проблемам, которые не решаются в русле архитектурной деятельности, приводит к необходимости говорить о профессии, реально существующей сегодня, но лишь сравнительно недавно получившей статус специальности.

Речь идет о профессии архитектора-дизайнера, специалиста в области искусства проектирования предметной среды – профессии, базирующейся на глубочайших традициях культуры архитектурного проектирования, формирующей собственный аспект внимания и деятельности, лежащей на стыке таких областей художественного творчества как архитектура, дизайн, искусство организации среды. Средовая ориентация деятельности архитектора-дизайнера предельно широка, касается самых различных областей материально-художественной культуры – индустриального дизайна, визуальных коммуникаций, искусства экспозиции, театра, кино, графического дизайна и рекламы, непосредственно формирующих окружающую нас предметно-визуальную реальность.

Сегодняшний художник среды – это принципиально новый тип проектировщика, не обладающего консерватизмом архитектора, но способного к его визионерскому мышлению, не отягощенного функциональной ограниченностью индустриального дизайнера, но владеющего его проникновением в миры представлений потребителя, технологий, материалов. Иными словами, речь идет об универсальном художнике-проектировщике, творящем в духе времени.

Огромная пропасть пролегла сегодня между художником и архитектором, и в этой ситуации дизайн как область деятельности, подпитываемая современной художественной эстетикой, с одной стороны, а с другой – исчезающими национально-региональными традициями, способен навести мосты между двумя неслышащими друг друга творцами. Архитектор-дизайнер с его средовой приоритетностью – единственная надежда на соединение архитектурного и художественного творчества и, как результат, на появление художественно одухотворенной архитектуры.

Отход от изобразительности в современной живописи и скульптуре снял вопрос о путях синтеза архитектуры и искусства, которым были озабочены архитекторы, художники и скульпторы XX века. Их сотрудничество, опиравшееся на классические традиции, начало

замещаться интеграцией пластики и цвета на формообразующем уровне. Архитектоны Малевича и цветовые конструкции Мондриана стали прообразами многих изделий промышленного дизайна и архитектуры. При этом дизайн, моментально реагирующий на новые художественные тенденции, сделался инструментом быстрого и точного внедрения новаций, связанных с современным искусством, в архитектурно-предметную повседневность современного человека. Особое место в этом процессе принадлежит средовому дизайну, который рождает новую форму *синтеза искусств*, где привычные правила построения архитектурно-художественной композиции сплавляются воедино с новыми концепциями, связанными с эстетическими реалиями нашего окружения.

Современный пластический язык, являясь феноменом современной мировой художественной культуры, отражает характерные черты современных произведений искусства, архитектуры и дизайна. В данной работе под пластический язык подразумевается *язык визуальный* – знаковая система, которая оперирует элементарными составляющими произведений искусства в области архитектуры, скульптуры, дизайна, живописи и др. Общими элементами языка пластических искусств являются точка, линия, пятно, плоскость, фактура, структура, цвет, ритм, объем, тон, светотень, пространство и др.

Современные архитекторы и художники формальных направлений искусства XX века абстрагируются от сюжетной и технологической конкретности так, что в их стилеобразовании остаются лишь такие элементы и закономерности их сочетания, которые лежат на уровне *прямых* пространственных видов искусства. Современные изобразительное искусство и архитектура рассматриваются как высшая форма *визуальной культуры*, вырабатывающая и задающая пластические принципы предметной организации форм окружающего мира как источник особых визуальных языков. Именно через общие визуальные языки осуществляется пространственно-временное единство искусства и форм вещного мира в каждый исторический момент.

Это внутреннее единство эпохи обеспечивается создаваемой ею общей атмосферой, особым *духом времени*, или духом эпохи, позволяющим фиксировать в искусстве конкретной эпохи те же симптомы и предвестия изменений, которые уже очевидны в других ее областях. Дух эпохи слагается под воздействием ее культуры как целого и является фактором, опосредующим влияние культуры на любую человеческую деятельность. Без учета духа времени, вырастающего из глубин культуры и являющегося проводником воздействия культуры как целого на искусство, невозможно сколько-нибудь адекватно представить развитие искусства и формирование различных художественных стилей. Мотивы, темы, композиции, формальные приемы, характерные для того или иного произведения искусства, несут на себе отпечаток того мироощущения, той картины мира и того духа времени, которые были свойственны художнику как человеку своего времени и своей среды.

Важную роль в формировании этого мировоззрения играет искусство. Искусство дает самые распространенные и самые действенные оценки, субординации ценностей, снабжает нас пониманием основных форм жизни. Процесс самопознания, модель бытия художника фиксируется в характерных визуализациях, т. е., как живопись «проектирует» архитектуру, предметно-пространственную среду, так и художественное творчество моделирует в визуальных геометриях мироотношения проектировщика.

Антология художественного творчества такова, что художник находится ближе других к миру формирующихся психических особенностей общества, к миру «коллективного бессознательного», содержание которого состоит из первоначальных типов, или архетипов, или коллективных представлений. Искусство не есть воспроизведение готовой, данной реальности. Это один из путей, ведущих к объективной точке зрения на вещи и человеческую жизнь. Это не подражание реальности, а ее *открытие*. Художник выражает нечто такое, что скрывается за зримой реальностью – саму суть вещей.

Человеческое сознание организует тело мысли в категориях пространственного воображения, следовательно, архитектура представляет собой материальное воплощение мысли, а проект или постройка являются наиболее непосредственным воплощением соединения материального и идеального. Если проектирование во многом есть осуществление культуры, то искусство выглядит как проектирование культуры, информирующее о нарождающихся картинах мира, предлагающее новые типы существования. Для культуры XX столетия характерно обращение к невидимым, недоступным для непосредственного, чувственного восприятия составляющим мироздания. Это обращение имеет своей целью расширение границ материального мира, т. е. проникновение вглубь материи, в те области реальности, где прежде господствовала лишь человеческая мысль и где теперь образы мнимые замещаются образами действительными.

Архитектура является видом творческой деятельности, цель которого *осуществление соединения идеи и ее воплощения, соединение мысли и пространства*. В таком единстве следует видеть особенность зодчества как специфического творческого акта и архитектуры как особенной культурной формы. Художественное творчество – в том числе архитектура как искусство – представляет собой в руках человечества особый природный дар и особый «инструмент», обладающий *целостным, синкретическим подходом к действительности* и к ее целенаправленному освоению и преобразованию. Существует взаимосвязь архитектурной формы и архитектурного пространства с уже упомянутыми особым рода явлениями культуры, называемыми *«картинами-моделями мира»*. Картины или модели мира являют собой культурно-пространственные целостности, которые, эволюционируя, имеют современную версию, связанную с понятием «среды».

Концепция средового подхода к архитектурно-дизайнерскому проектированию определяет целостное, художественно-ориентированное видение проектных задач, его методологическую связанность с языком «чистого» искусства. Средовой подход объединяет искусство и дизайн, и выраженное художественное начало современного проектирования объясняет необходимость его осмысления как одного из видов пространственного искусства. Сегодня идеи проектной культуры утверждаются не только в жанре поиска самоценности проектной специфики, но и как возможность обращения к проектированию через опыт искусства.

Если живописец воплощает среду в картине, опираясь на визуальный и психологический контексты, то проектировщик, формируя реальную среду, синтезирует не только их, но ещё и деятельностный контекст, декларирует комплексность существования человека и его окружения. Качественные характеристики среды, объекта или явления, их образ в средовом проектировании существенно зависят от соответствующего окружения.

Средовое пространство понимается как протяжённое неоднородное материализованное начало, где целостность первична и доминирует над расчленённостью, а составляющие элементы не поддаются обособляющему, изолирующему рассмотрению. Средовое пространство выступает как совокупность пространства и вещного наполнения. Ему свойственен приоритет слитности, перетекаемости, вязкости. Средовое пространство – система духовных смыслов и материальных условий, способствующих господству эмоционального начала над рациональным, синтетического над аналитическим.

В контексте связанности дизайна и живописи отметим, что статическому и динамическому типам пространства вполне соответствуют два метода организации пространства - графичность и живописность. Связи вещи (предмета) и пространства (тип взаимодействия), поиск художником различных вариантов этих связей (метод взаимодействия) определяют пространственные и пластические особенности каждого конкретного художественного произведения. Графичность и живописность как два метода организации художественного пространства, две «системы мировидения», прослеженные в изобразительном искусстве, соотносятся с двумя *этапами эволюции проектной идеологии* – собственно «предметным» и «средовым» дизайном. Дизайн как созидание отдельного предмета или постройки – объекта проектирования, соотносится с графичной

тенденцией. Дизайн, направленный *на средовое восприятие* вещей и пространств, опирается преимущественно на живописную тенденцию.

В живописи конца XIX - начала XX столетия примером выражения алгоритма проектности является искусство Поля Сезанна. Его смыслом становится последовательный анализ художественной формы, проектная вариантность решения пространственно-средовых задач. Сезанн характеризуется как «первооткрыватель дизайнерского сознания» (А.П. Ермолаев)¹, чье новаторство носит системный характер. Диалектика, концептуальность, субъективно-личностный характер восприятия пространства, смоделированного в живописной картине, сложные противопоставления средового и предметного начал, плоскостности и глубинности определяют общекультурное значение его живописи.

В многочисленных исследованиях творчества этого художника, «работа которого явилась не только предчувствием, но и воплощением духа XX века»² наиболее распространен взгляд на Сезанна как на выразителя всего многообразия мира через простейшие объёмы, однако в контексте данной работы следует также отметить его интерес к *анализу средового пространства*. Обе тенденции живописи впоследствии повлияли на формирование соответствующих проектных практик, во многом предвосхитив как тотальное, так и контекстуальное проектирование XX века.

Именно в живописи зарождается и главная идея русского авангарда – «конструирование мира из беспредметности», живописно-осознательное в абстрактном экспрессионизме (В.В. Кандинский), отвлеченно-геометрическое в супрематизме (К.С. Малевич). Выраженная проектность мышления живописцев нефигуративных направлений авангарда (метод абстрактного композиционного моделирования) определяет диалектику их творчества – связанность и, одновременно, обособление художественного и технического начал.

На современном этапе средовому дизайну, его различным проектным направлениям свойственны свобода и раскованность (пространственно-средовая, пластическая, колористическая), многообразные, ярко выраженные ценностные, образно-семантические параллели с живописью, которые являются несомненным свидетельством стремления к *синтезу искусств*.

Если в проектировании функционализма отразилась преимущественно «графическая» тенденция, то на фоне «антифункциональных» архитектуры и дизайна второй половины XX века, в эпоху возникновения стилевого плюрализма, когда каждый автор выбирает приёмы, соответствующие своему мироощущению, ведущей тенденцией проектирования становится *живописность*.

В теории дизайна отмечается, что изобразительные виды искусства должны рассматриваться как «исток и модель», как «образец» для дизайна среды: «Способность искусства отразить в микрокосме одной вещи – живописного холста, например, – весь макрокосм», выступает «как реальность материальной практики лишь в проектировании целостной среды» (К.М. Кантор)³. Живопись трактуется как концептуальная модель средового подхода для дизайна.

¹ Ермолаев А.П. Словарь для работы дизайнера в 21 веке. – М.: Линия график, 1999. – С.152

² Ермолаев А.П. Словарь для работы дизайнера в 21 веке. С.152

³ Кантор К.М. Искусство как исток и модель экологически обоснованного дизайна // Дизайн: сборник материалов IV. – М.: 1996. – С. 22

В трудах П.А. Флоренского в качестве образца проектного мышления рассматривается живопись как «умное видение», потому что именно в ней «с опережением реализован средовой тип восприятия (видения мира)», а «живописцы, овладевая средовым видением, средовым подходом, оказываются близки задачам проектной культуры» (А.В. Иконников)⁴.

Подобно живописцу, дизайнер среды стремится к созданию не столько сооружения и его предметного наполнения, сколько «средового состояния», «атмосферы», определяющей образное начало. Для этого он задействует освещение, цвет, фактуры, влияющие на восприятие произведения. Как и в живописи, где разнообразные элементы картины включаются в целостную композицию, в которой среда доминирует, отдельные, порой не связанные функционально элементы комплексных объектов проектирования осмысливаются как части средового целого.

Идея средового пространства – «атмосферы» находит одну из высших реализаций в творчестве итальянского живописца Джорджо Моранди. Его искусство, достигающее абсолютного равновесия между разумом и чувствами, «является предтечей новейших форм пространственного творчества, дизайна среды» (А.П. Ермолаев)⁵. Подобно истинному проектировщику среды, Моранди создает средствами традиционной живописи объекты такой высокой концептуальной и художественной значимости, что полноценное представление о них возможно лишь благодаря раскрытию множества пространственных планов и смысловых акцентов. Живописные серии мастера воспринимаются как динамичные предметно-средовые системы, отражающие подвижность сознания современного человека.

На основе анализа явлений средового подхода в дизайне и живописи раскрываются их композиционные взаимосвязи как средство воплощения гармонии, пространственного единства произведения. Средовая структура дизайн-объекта формируется в художественную целостность согласно общим с живописью принципам композиции (гармонизации), демонстрируя стремление к характерному «растворению» отдельных образов в целом, подчинению их целому, разного рода деформированию и переплетению.

Средовой подход, как в дизайне, так и в живописи, обнаруживает взаимопроникаемость границ видов художественной деятельности, объектом интереса которых является средовое пространство, конфликт и единство предметного и пространственного начал, неотрывность, связанность средового пространства и формы.

В специальных исследованиях современного феномена проектной культуры отмечается ее переориентация с системного проектирования на средовое. Она заключается в повороте интеллекта и этики в сторону нераздельности разума и чувства, человека и окружения. Это дает возможность предположить, что проектная культура, будучи по природе культурой созидающей, впитала и узаконила позицию так называемой *экологической этики*. Цель ее – в глубоком толковании внутренних связей системы человек – окружение, как особого рода *целостности*. Экологическая этика несет идею сохранения всего культурно-средового опыта ради обогащения современного образа жизни. Поэтому историко-культурная реальность становится источником отыскания архетипов, а большинство новаций имеет образные отсылки к прошлому.

Современная архитектура характеризуется не только непрерывно нарастающим усложнением функциональных программ, не только возрастанием «смежных» отраслей проектирования и увеличением их значения в проектировании архитектурном, но и

⁴ Иконников А.В. Пространство и форма в архитектуре и градостроительстве. – М.: Ком. Книга, 2006. – С. 243

⁵ Ефимов А.В., Минервин Г.Б., Ермолаев А.П. Дизайн архитектурной среды. – М.: Архитектура – С., 2004. – С. 34

дроблением, дифференциацией, все более сложным разделением труда внутри самой деятельности архитектора. Произведения архитектуры и архитектурные комплексы нуждаются в композиционной, художественной осмысленности, в определенной завершенности, цельности, соподчинении отдельных частей, в гармонии.

Все это может быть достигнуто только *средствами искусства*, только деятельностью *архитектора как художника*.

Обучение проектированию, будучи традиционно разделенным на архитектуру и дизайн, продуктивно воссоединяется в образовании архитектора-дизайнера, активно используя методы дизайна в учебном процессе. Кафедра «Дизайн архитектурной среды» Московского архитектурного института, в течение двух десятилетий реализующая такое образование, позиционирует себя как самостоятельное направление проектного творчества, с собственными образными возможностями, художественными средствами, оригинальной технологией проектной деятельности, а, значит, своими принципами и методами обучения новой профессии.

Дизайнерское проектирование – та область проектной деятельности, в которой накоплены соответствующие знания и опыт проектного оперирования ими. В связи с этим педагоги кафедры активно используют *методы дизайна* в организации учебного проектирования. К ним относятся:

1. *Стадийная организация работы*, предполагающая четкую формулировку проектных задач на разных этапах учебного проекта. При такой организации работы творческий замысел возникает как синтез результатов проведенного анализа и выполненной на его основе художественной концепции. Таким образом, в едином проектном процессе соединяются навыки структурно-аналитические и художественно-пластические.

2. *Метод разложения сложной задачи на более простые составляющие* и их последовательное решение, позволяющее фиксировано двигаться вперед, психологически упрощающее задачу, снимая покров тайны с учебного и творческого процесса, избавляющее от необходимости безуспешно преждевременно "рождать гениальную идею", радикально прибавляющее опыт создания пусть небольших, но законченных работ, повышающее продуктивную соревновательную активность внутри коллектива. Выполнение каждой из них подразумевает получение художественно-выразительного результата. В дизайне этот метод называется «декомпозиция» или «принцип последовательного приближения». Он позволяет получать удовольствие от процесса качественного выполнения простых упражнений, повышает у учащегося чувство уверенности в своих силах.

3. *Диалог – обратная реакция*, подразумевающий обсуждение работы на каждой стадии проектирования, позволяющий фиксировать результаты каждого шага, дающий уверенность в правильности выбранного решения или необходимости его коррекции.

4. *Творческое переключение* – переход от решения одних задач к другим. Этот метод обусловлен требованиями физиологии умственного труда. В рамках этого метода возможна также смена жанров деятельности – рисование, беседы, экспозиционные акции, спортивные и бытовые (чай, прогулка), выход на выставку. Смена жанров превращает учебный процесс в разнообразную, наполненную многообразными впечатлениями, богатую вдохновляющую реальность, равную жизни, позволяет заострить решаемую проблему, приближаясь к решению задачи, используя весьма разные средства.

5. *Коллективная организация учебного процесса*, подразумевающая рефлексии, обсуждения, дающие возможность сравнения себя с другими, умножение усилий, ведущих к открытию локальной истины, привычку слышать и корректировать своё мнение. При такой организации работы значительная часть заданий выполняется в аудитории с последующим сравнительным обсуждением, выявляющим не только

приоритетные направления развития поиска, но и стимулирующим творческое соревнование в группе.

Мы назвали методы, имеющие отношение к *организации процесса проектирования*. Существенной частью методологии учебного проектирования является и ее *содержательный аспект*, к которому, в частности, относятся:

1. *Метод проектирования «в маске Мастера»*, с опорой в процессе творческого поиска на различные аспекты существующего опыта в сфере искусства, дизайна и архитектуры, изучаемые путем графического анализа творчества Мастера или художественного направления. (Рис.1(a,b))

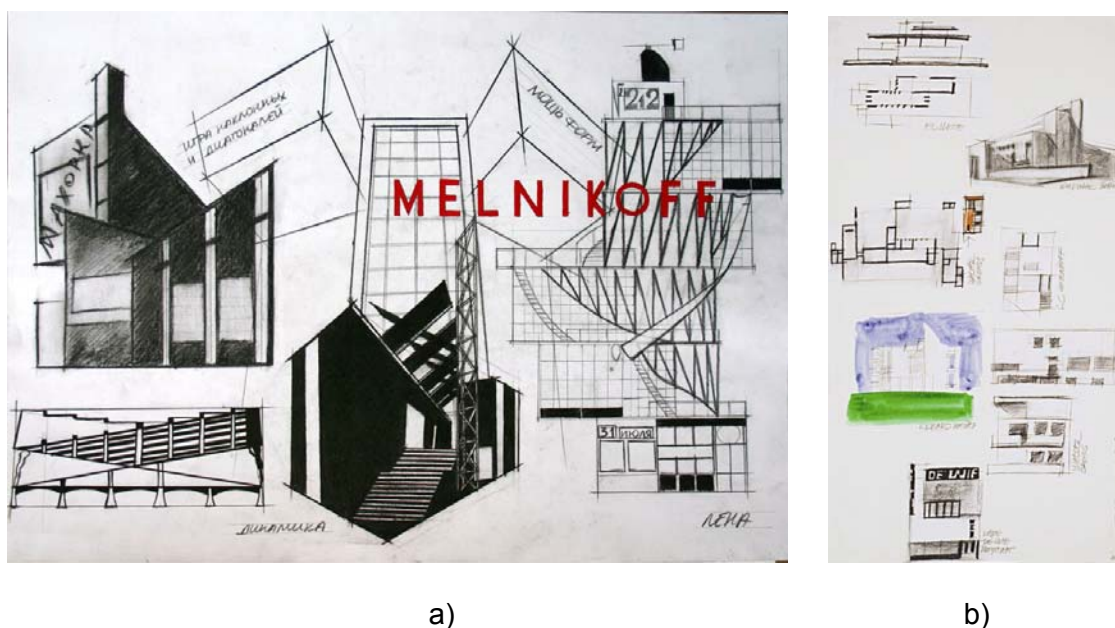


Рис. 1(a,b): а) Графический анализ творчества Мастера (К. Мельников), 2 курс;
б) Графический анализ архитектурного направления («Модернизм»), 3 курс

2. *Методы анализа и графического моделирования* характеристик духа места, духа времени и его понятий, культурных архетипов и художественных предпочтений студента. Широко используются на различных этапах проектирования и стадиях учебного процесса. (Рис. 2 (a,b))



Рис. 2(a,b): а) Изображение заданных объектов в эстетике духа времени, 4 курс;
б) Формирование художественных предпочтений студента, 2 курс

3. *Метод пластического моделирования решений с использованием предметного подбора.* Наиболее широко используется для моделирования тех или иных качеств проектируемой ситуации: моделирование качеств самой проектной ситуации (духа места), характера возможных стилистических вариантов или пластических качеств будущего объекта, характера формообразования изучаемого Мастера или направления, характеристик духа времени или культурных архетипов. (Рис. 3(a,b))



a)



b)

Рис. 3(a,b): а) Моделирование пластических качеств будущего объекта, «Клуб», 3 курс;
 б) Моделирование пластических качеств духа места, «Велозавод» в Смоленске, 4 курс

4. *Метод пластического моделирования с использованием деревянного конструктора.* Темой для моделирования могут быть элементы пластического языка (линия, плоскость, объем, пространство), типологические архетипы (башня, портал, мост, улица, площадь и т. д.), а также объемно-пространственные характеристики будущего объекта. (Рис. 4)



Рис. 4. Пластическое моделирование типологических архетипов – «Мост», 4 курс

5. *Метод объемного макетирования из одного листа.* Используемая технология «надреза — отгиба» развивает пространственное воображение, композиционное видение формы, осваивает навык моделирования объема, что в дальнейшем активно используется в процессе проектного поиска. (Рис. 5)



Рис. 5. Моделирование пластических характеристик объекта. Проект общественного центра, стадия художественной концепции, 5 курс

Использование перечисленных методов направлено на формирование особого типа сознания проектировщика – универсального, проектно-художественного, соединяющего аналитические навыки архитектора с развитым чувством формы художника.

Программа по курсу *Архитектурно-дизайнерского проектирования* по специальности «архитектор-дизайнер» состоит из системы отдельных учебных фрагментов, привязанных к конкретному проектному заданию. Каждый фрагмент устроен таким образом, что задания художественного цикла не только неразрывно связаны с процессом проектирования, но и решают композиционно-планировочные проблемы внутри проектного задания. На отдельных этапах работы решаются специальные художественные задачи, помогающие освоению методологии средового проектного творчества, поэтому доминирование заданий художественного цикла связано с необходимостью погружения в проектную тематику. Таким образом, планирование учебного времени происходит гибко внутри конкретного задания.

Существенная особенность процесса обучения в том, что архитектурно-дизайнерское проектирование тесно связано со всем циклом дисциплин блока *Пластической культуры* и, как правило, реализуется одними и теми же педагогами, что обеспечивает *целостность учебного процесса*. Практическое использование опыта художественных дисциплин в проектировании заключается в расчленении проектной задачи на отдельные аспекты и осмыслении каждого из них отдельно и углубленно. Появлению проектного замысла предшествуют работы, которые мотивируют принципы будущего формообразования, помогая формулировать личные художественные предпочтения студента на данном этапе.

Главным отличием образовательного процесса по специальности «архитектор-дизайнер» является его обращенность к художественной эстетике сегодняшней реальности, что осуществляется путем активного *освоения учащимися языка пластической культуры*. Успешная реализация такой практики на протяжении многих лет позволяет предположить, что существование художественных дисциплин возможно и в структуре архитектурного образования, т. к. позволяет *соединять освоение пластических навыков с проектными заданиями*, используя пластику как инструмент проектирования в различных его аспектах.

Предлагаемая модель организации учебного процесса соединяет в единый комплекс несколько традиционно самостоятельных для архитектурного образования дисциплин: *Архитектурно-дизайнерское проектирование, Графику (Рисунок), Пластику (Скульптуру) и Живопись*. Это объединение нашло отражение в учебном пособии «Основы пластической культуры архитектора-дизайнера» (Ермолаев А.П., Шулика Т.О., Соколова М.А. – М.: Архитектура-С, 2005). Такой метод работы направлен на развитие у учащихся навыков целостной ориентации в художественных проблемах проектирования, выходящих далеко за рамки этих дисциплин.

Описываемая проектная методология складывается из следующих стадий учебной работы:

1. *Предпроектный анализ*, представляющий собой анализ предлагаемой ситуации, знакомство с историческими и современными аналогами, формирование первых проектных ощущений.

2. *Формирование проектно-художественной концепции*, содержащей общие формообразующие принципы предлагаемых решений. Как правило, эта стадия выполняется с активным использованием пластических средств – объемная скульптура, материальный рельеф, коллаж, живопись и т. п.

3. *Развитие концепции в эскизный проект*, предполагающий наличие пояснительной записки, необходимых архитектурных проекций: план, фасад, разрез, поисковые проектные рисунки и эскизы интерьеров, показывающие характер решения, в некоторых случаях аксонометрия или макет.

Расчленение сложной проблемы на ряд промежуточных создаёт возможность решения каждой из них на занятии, формируя навык систематической работы, давая студенту психологически ценный опыт завершения решения локальных задач. Система упражнений, подводящих к рождению идеи, построена на апелляции к художественной стороне натуры студента, направлена на пробуждение в нём художественных пластов личности.

Каждая новая проектная тема требует своих особых упражнений, постановки специфических промежуточных задач, поэтому часто существующие методики и приемы уточняются в процессе проектирования. Формированию проектного сознания учащегося способствуют: точная постановка задачи, задающей границы проектирования; определение четкой последовательности её выполнения; выявление критериев оценки и анализ полученного результата. Работая в режиме коллективного диалога и обсуждения, студенты учатся понимать поставленную задачу, размышлять о путях её решения, критически анализировать свою работу и работы коллег.

Такая организация учебного процесса практикуется на кафедре, благодаря многолетнему опыту работы педагогической студии профессора А.П. Ермолаева, автора описываемой методики. Сегодня открытые им принципы развивают его ученики, ставшие коллегами по кафедре, к числу которых относит себя и автор данной статьи.

В рамках описываемой методологии содержанием образования в *сущностном смысле* является воспитание умения чувствовать и выражать опорные основания профессии, единые для пространственных искусств – *дух места и дух времени*, которые базируются на *архетипических ценностях* пластической культуры. Поэтому учебная работа разворачивается вокруг двух ключевых блоков проблем: контекста ситуации и пластического языка XXI века. В *организационно-предметном слое* – это формирование укрупненных образовательных блоков, где соединяются не только проектные и пластические дисциплины, но и теоретические основы профессии.

Особенность данной педагогики – в ее методологической непредвзятости, готовности искать каждый раз те методы работы, которые соответствуют особенностям задания, этапу работы, характеру учащихся, настроению педагогов, профессиональным пристрастиям момента. Эти качества дополняются постоянной готовностью педагога осознавать, демонстрировать ученикам процесс развития мысли или действия. Такую педагогику можно назвать *синкретически-рефлексирующей*, т. е. соединяющей непрерывный анализ, расчленённость задач с доверием интуиции и художественному чувству.

Синтетическое образование представляет собой единый поток, который формирует Мастер, ориентированный пропедевтически. Такой метод обучения требует от педагога творчества и непрерывного развития, учебы вместе со студентами. Сегодня основные черты такой образовательной модели становятся методической нормой для специальности «архитектор-дизайнер», благодаря многолетнему опыту работы автора описываемой методики профессора А. П. Ермолаева, его учеников и коллег.

Литература

1. Ефимов А.В., Минервин Г.Б., Ермолаев А.П. Дизайн архитектурной среды. – М.: Архитектура – С., 2004.
2. Ермолаев А.П., Словарь для работы дизайнера в 21 веке. – М.: Линия график, 1999.
3. Ермолаев А.П., Шулика Т.О., Соколова М.А. – Основы пластической культуры архитектора-дизайнера: учебное пособие – М.: Архитектура-С, 2005.
4. Кантор К.М., Искусство как исток и модель экологически обоснованного дизайна // Дизайн: сборник материалов IV. – М.: 1996.
5. Иконников А.В., Пространство и форма в архитектуре и градостроительстве. – М.: Ком. Книга, 2006.
6. Никитина И.П., Философия искусства: учебное пособие – М.: Омега Л, 2008.
7. Боков А.В. Архитектура как зримая проекция культуры //Сборник материалов Всесоюзной научной конференции ВНИИТАГ «Архитектура и культура», ч. 2 / ВНИИТАГ – М., 1990. – С.76-78.
8. Смекалов И.В., К вопросу о роли живописи в формировании эстетической модели средового дизайна // Вестник МГУКИ. – М., 2009.

References (Transliterated)

1. Efimov A.V., Minervin G.B., Ermolaev A.P. Dizajn arhitekturnoj sredy. – M.: Arhitektura – S., 2004.
2. Ermolaev A.P., Slovar' dlja raboty dizajnera v 21 veke. – M.: Linija grafik, 1999.
3. Ermolaev A. P., Shulika T. O., Sokolova M. A. – Osnovy plasticheskoy kul'tury arhitekturno-dizajnera: uchebnoe posobie – M.: Arhitektura-S, 2005.
4. Kantor K.M., Iskusstvo kak istok i model' jekologicheskii obosnovannogo dizajna // Dizajn: sbornik materialov IV. – M.: 1996.
5. Ikonnikov A.V., Prostranstvo i forma v arhitekture i gradostroitel'stve. – M.: Kom. Kniga, 2006.

6. Nikitina I.P. Filosofija iskusstva: uchebnoe posobie – M.: Omega L, 2008.
7. Bokov A.V., Arhitektura kak zrimaja projekcija kul'tury //Sbornik materialov Vsesojuznoj nauchnoj konferencii VNIITAG «Arhitektura i kul'tura», ch. 2 / VNIITAG – M., 1990. – P.76-78.
8. Smekalov I.V., K voprosu o roli zhivopisi v formirovanii jesteticheskoy modeli sredovogo dizajna // Vestnik MGUKI. – M., 2009.

ДАННЫЕ ОБ АВТОРЕ

Т.О. Шулика

Доцент, кафедра Дизайн архитектурной среды, Московский архитектурный институт (Государственная академия), Москва, Россия
e-mail: av.efimov@markhi.ru

DATA ABOUT THE AUTHOR

T. Shulika

Ass. prof., chair Design of the architectural environment Moscow Architectural Institute (State Academy), Moscow, Russia
e-mail: av.efimov@markhi.ru