

СОЗДАНИЕ СРЕДЫ С АКТИВНО ВЫРАЖЕННЫМ ЭМОЦИОНАЛЬНЫМ ХАРАКТЕРОМ

УДК 74:72
ББК 30.18:85.11

Т.О. Шулика

Московский архитектурный институт (государственная академия), Москва, Россия

Аннотация

В статье рассматриваются теоретические обоснования и алгоритмы создания среды с активно выраженным эмоциональным характером на примерах учебных проектов начального этапа подготовки бакалавров по направлению «Дизайн архитектурной среды». В создании такой среды важную роль играет искусство, которое содержит основные типы мировидения, зафиксированные в форме пластических архетипов. Одним из базовых методических средств, помогающих созданию художественной концепции проекта, выступают пластические упражнения курса «Композиционное моделирование», задания которого традиционно сопровождают процесс архитектурно-дизайнерского проектирования.

Ключевые слова: визуальная культура, средовая атмосфера, эмоция, пластическое моделирование, архитектурно-дизайнерское проектирование

CREATION AN ENVIRONMENT WITH AN ACTIVE EMOTIONAL EXPRESSION

T. Shulika

Moscow Institute of Architecture (State Academy), Moscow, Russia

Abstract

In article theoretical justifications and algorithms of creation of the environment with actively expressed emotional character on examples of educational projects of the initial stage of training of bachelors in the «Design of architectural environment» direction are considered. In creation of such environment an important role is played by art which contains the main types of the artist's view submitted in the form of artistic archetypes. Compositional exercises of the course «Compositional modeling», which tasks traditionally accompany process of architectural and design designing act as one of the basic methodical means helping creation of the art concept of the project.

Keywords: visual culture, environmental atmosphere, emotion, plastic designing, architectural and design engineering

В создании среды с активно выраженным эмоциональным характером важную роль играет искусство, которое не только снабжает нас пониманием основных форм жизни, давая самые распространенные и самые действенные оценки, но и демонстрирует основные типы мировидения, зафиксированные в форме пластических архетипов. Процесс самопознания, модель бытия художника фиксируется в характерных визуализациях, отражая разнообразную палитру эмоциональных состояний. В связи с этим живопись способна «проектировать» архитектуру, предметно-пространственную среду, а художественное творчество моделирует в визуальных геометриях отношения проектировщика с миром.

В XX веке произведение искусства окончательно закрепило за собой право не быть воспроизведением готовой, данной реальности. Художник выражает нечто такое, что скрывается за зримой реальностью, саму суть вещей. Искусство стало одним из путей, ведущих к объективной точке зрения на вещи и человеческую жизнь, не подражанием реальности, а ее творческим освоением, зачастую чреватом личным открытием. Для культуры XX столетия характерно обращение к невидимым, недоступным для непосредственного, чувственного восприятия составляющим мироздания.

Художественное творчество, в том числе и проектирование среды, как одна из его форм, представляет собой в руках человечества особый «инструмент», обладающий целостным, синкретическим подходом к действительности и к ее целенаправленному освоению и преобразованию. Существует взаимосвязь архитектурного пространства с особым рода явлениями культуры, называемыми «картинами – моделями мира», которые являют собой сложившиеся культурно-пространственные целостности. Именно в живописи зарождается и главная идея русского авангарда – «конструирование мира из беспредметности», живописно-осозательное в абстрактном экспрессионизме (Василий Кандинский) и отвлеченно-геометрическое в супрематизме (Казимир Малевич).

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

В связи с этим в контексте обучения архитектора-дизайнера большое значение имеет пластическое моделирование. Дополняя жизненный чувственный опыт, оно обогащает визуальную культуру учащегося благодаря непосредственному восприятию предмета, прямому контакту с ним путем осязания и движения, оказываясь чрезвычайно нужным и действенным дидактическим средством обогащения чувственной практики учащихся, развития визуальной формы мышления в требуемом направлении. Одним из наиболее действенных инструментов пластического моделирования эмоционального характера среды являются предметные постановки или *предметные подборки*.

Популярность предметного подбора обусловлена вариабельностью заложенных в нем формообразующих возможностей, позволяющих моделировать различные состояния и характеристики изучаемого или проектируемого предметно-пространственного контекста. Универсальность этого инструмента связана с тем, что предметы, участвующие в моделировании, обладают ярко выраженными качествами окружающей нас пластической реальности – формой, цветом, материальностью и т. д., что позволяет создавать с их помощью практически любые образные модели. Получающиеся модели являются эффективным инструментом проектного поиска в связи с уже заложенной в характере их элементов материальной и композиционной выразительностью.

Предметный фонд кафедры «Дизайна архитектурной среды» (ДАС) МАРХИ состоит из набора объектов и их фрагментов из дерева, камня, керамики, стекла, металла, пластика. Объектом моделирования может быть ситуация проектирования с целью создания более осязаемого представления о средовом окружении будущего объекта, а также моделирование стилистики проектируемого объекта или его концептуальных вариантов. С помощью предметных постановок можно моделировать и более общие понятия, такие как стилистика художественного направления, культурные архетипы или дух определенной исторической эпохи. Ценность этого инструмента заключается в выявлении пластической сути изучаемого или проектируемого явления, а завершающим этапом работы с постановкой или предметным подбором является графический анализ и изображение ее составляющих и общей художественной тональности.

Примером использования предметного подбора для передачи эмоционального характера создаваемой среды может служить работа над проектом реновации учебного пространства «Новое образование», выполненном в 2013 году. Задача проектирования интерьера учебной мастерской решалась через формирование эмоционального характера среды. Тема проекта была инициирована тем, что занятия двух первых курсов кафедры ДАС в течение нескольких лет проходили в открытом пространстве мансарды основного корпуса МАРХИ. В качестве основного средства решения интерьера выступало предметное наполнение среды и дизайн ее оборудования. Работа строилась двумя этапами – вначале студенты размышляли о концепции нового художественного образования, результатом чего стал графический комплекс: эссе, плакат и листовка.

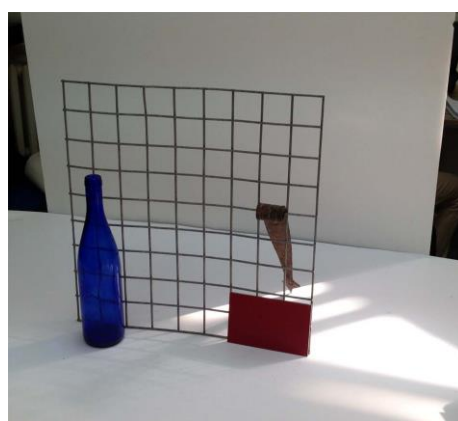
Затем, по итогам первого этапа группа была разделена на команды, которые выполняли проект, разыгрывая четыре контрастных «взгляда» на проблему организации учебного пространства. Команды получили следующие названия – «деловые», «здравомыслящие», «философы» и «художники». Такое деление исключало усредненные решения и провоцировало к более определенному осмыслению специфики каждой группы на фоне других. В качестве катализатора образного решения командами были выполнены четыре постановки, которые стали эмоциональными «камертонами» будущих проектов (рис. 1).



а)



б)



в)

Рис. 1. Модели-постановки: а) группа «Деловые»; б) группа «Здравомыслящие»; в) группа «Художники» (фото автора)¹

Функциональное наполнение и характер оборудования определялся семью учебными ситуациями: индивидуальные занятия, параллельное занятие двух групп в одном пространстве, разные дисциплины, общая лекция, перформанс, инсталляция, выставка.

¹ В качестве иллюстраций в статье использованы фото из учебно-методического архива кафедры «Дизайн архитектурной среды» МАРХИ.

Финальные макеты решений четырех команд показывали спроектированное оборудование и общую композицию мастерской по-разному – от характера макетной подачи существующего интерьера мансардного пространства до выбора одной из семи функциональных ситуаций из общего набора предложенных, которая наиболее точно раскрывала бы принцип решения. «Художники» выбрали перформанс «Визитная карточка», «философы» – индивидуальные занятия, «здравомыслящие» и «деловые» – различные варианты параллельных занятий в двух группах: лекция и коллективная работа; рисование постановки и индивидуальная работа. Что касается характера спроектированного оборудования и его освоения в различных ситуациях, то его эмоциональная палитра варьировалась от рационального мобильного конструктора у «деловых» до свободно «летающих» в пространстве цветных плоскостей многообразного назначения в случае «художников» (рис. 2).



а)



б)



в)

Рис. 2. Групповые макеты мансарды со встроенным оборудованием: а) группа «Деловые»; б) группа «Здравомыслящие»; в) группа «Художники».

В данном проекте в качестве основного методического приема создания вариантов эмоциональной окраски проектных решений выступало ограничение палитры их доминирующих свойств – функциональность (деловые), рефлексивность (здравые), метафизичность (философы) и креативность (художники). Выбранные командами пластические средства воздействия напрямую связаны с той атмосферой, в которой должен протекать образовательный процесс – лаконизм, структура, строгость –

«деловые», естественность, удобство, простота – «здравые», чистота, геометрия, недосказанность – «философы», свобода, открытость, яркость – «художники».

Еще более убедительным примером генерирования эмоциональной ориентации среды стал учебный проект II курса «Павильон пространственных переживаний». Выбор темы определялся отчасти внешними обстоятельствами (наличие конкретного заказа от группы молодых сценографов), а также был обусловлен возможностями и необходимостями учебного контекста – выставочный павильон или «монофункциональный объект с зальной функцией» традиционно выполняется в МАРХИ на II курсе. Специфика темы подразумевала организацию проектирования с опорой на активно проявленный формообразующий контекст, как один из важнейших инструментов воздействия на зрителя. Для повышения эффективности и локализации проектных усилий из блока предпроектного анализа был исключен контекст ситуации, проектирование велось по принципу «изнутри наружу».

Целью проекта стало исследование максимальных возможностей эмоционального воздействия среды на человека. Поэтому задание на проектирование было сформулировано как разработка проекта павильона «Павильон пространственных переживаний», представляющий собой систему последовательно взаимосвязанных средовых ситуаций, а также осваивающий их интерактивный маршрут, обладающий максимально возможной степенью эмоционального воздействия на посетителя.

Процесс проектирования состоял из четырех этапов – пластической разминки, предпроектного анализа, создания художественной концепции проекта, ее уточнения и эскизного проекта. Содержание первого этапа – первое знакомство с проблемой влияния средовых характеристик на эмоциональное состояние человека. Задача этапа: расширить представления о проектной проблематике, используя личный творческий и интеллектуальный потенциал сформировать первые представления о будущем проекте.

Клаузура «Пространство “Вне жанра”»

Клаузура как проектный жанр апеллирует к интуиции студента и его способности к творческому «пробросу вперед». Целью этого задания было разобраться в назначении и характеристиках проектируемого пространства, ответив на следующие вопросы:

- смысл понятия «Вне жанра»?
- что можно пережить в таком пространстве?
- какими средствами это достигается?

Работа велась в четырех группах по три человека в каждой, ее итогом стала презентация в свободном формате. Лучший из перформансов соединял эмоционально озвученные взаимодействия студентов, моделирующих разные типы пространств с помощью трех плоскостей пенокартона разной формы и размера и персонажа, который изменял поведение и состояние по мере воздействия на него различных по характеру пространств. В итоге показанной эволюции «Обыватель», последовательно пройдя через различные по характеру смоделированные пространства, превращается в «Заинтересованного». Степень изменения состояния человека показана с помощью метафоры – роль одного и того же персонажа в различных эмоциональных состояниях (до и после пространственного переживания) играли два разных студента.

Другая группа показала воздействие пространства с помощью предметной постановки, где предметы олицетворяли основные свойства и эволюцию пространств – обыденность, неопределенность, страх, удивление, радость, безграничность, что было графически зафиксировано с помощью плана маршрута по контрастным средам павильона, для изображения которых были использованы очертания предметов постановки. В результате клаузуры появился сводный список характеристик пространства «Вне жанра». По типу вызываемой реакции это нечто, вызывающее недоумение, удивление, волнение,

эмоциональный дискомфорт по отношению к норме. По характеру средств воздействия это пространство, не сомасштабное человеку, перемещение по которому является чередованием контрастных состояний, в котором отсутствуют правила, функция, ограничения, определенная стилистика. Палитра возможных типов состояний, которые можно переживать в таком пространстве:

- недоумение, удивление, шок, дискомфорт;
- тревога, раздражение, испуг, страх, истерика;
- грусть, тоска, угнетение, давление, безысходность;
- радость, благоговение, вдохновение, подъем;
- покой, просветление.

Экспресс-проектирование позволило сделать вывод о назначении проектируемого пространства – изъять человека из потока повседневности, разбудить в нем первичные чувства, реакции ребенка. Средства воздействия – создание нестандартных, «внежанровых» ситуаций с помощью пространственных средств, активно провоцирующих чувства.

Серия графических упражнений «Контрастные пары»

Смысл упражнения в вычленении и фиксации пластических, колористических, пространственных средств выразительности. Задача – формульное графическое выражение пластических категорий: плоскость – пространство; контраст – нюанс; цвет – ахроматика; геометрия – органика; статика – динамика; структура – свобода; компактность – распространенность; открытость – замкнутость.

Эссе «Источники состояний расширения сознания (опыт пережитого) и пространственные аномалии»

Цель задания – выяснить источники расширения сознания и связать подобные состояния с каким-либо личным опытом, в т. ч. и пространственным; расширить информационное поле. Задание предварялось чтением текста на близкую тематику – эссе о дипломном проекте «Центр пространственных ощущений».

Графическое изображение контрастных типов пространств

Цель задания – исследование полярных характеристик пространственных аномалий. Задача – изобразить графические формулы пространств, «сдвинутых» относительно нормы (по масштабу, освещенности, подвижности, тектонике, габаритам, форме и т.д.): большое – малое (просторное – тесное); темное – светлое; простое – сложноорганизованное; глухое – пронцаемое (замкнутое – открытое); пустое – наполненное; высокое – низкое; узкое – широкое; тектоничное – антитектоничное (устойчивое и неустойчивое); ясное – неопределенное; статичное – динамичное; мягкое – колючее. В процессе выполнения этого упражнения отрабатывался навык формульного изображения интерьера – используя различные типы проекций требовалось усилить эмоциональную составляющую рисунка.

Пластическая формула пространства «Вне жанра»

Первый этап проекта завершался заданием на выполнение художественного произведения в свободном формате, задачей которого было обобщение и фиксация результатов работы, а целью – поиск характера будущего проектного решения. В результате были выполнены: 1 макет, 1 коллаж, 1 графический лист, 3 предметные постановки, 2 стихотворения, 1 перформанс.

Знакомство с аналогами проектируемого пространства

Лекция «Пространства сдвига» знакомила с примерами пространств с активно выраженной эмоциональной окраской на примерах искусства, дизайна и архитектуры. По материалам лекции студенты графически фиксировали примеры пространств, доводя до формулы их характер и средства его создания, затем группируя наиболее характерные примеры по типу производимого впечатления (рис. 3).

Анализ потребительских ожиданий

Для выполнения задания использовалась ролевая игра «Посетители павильона». Каждый студент с помощью жребия выбирал по два персонажа из предложенного списка потенциальных посетителей павильона. Затем коллективно были сформулированы словесные портреты персонажей и вытекающие из них потенциальные ожидания от проектируемого пространства. После обсуждения в группе всех типов персонажей, уточнения их особенностей и соответственно ожиданий от посещения подобного павильона, каждый студент графически фиксировал визуализированный сценарий-маршрут для одного из предполагаемых посетителей павильона. Таким образом, в результате коллективной работы был сформирован набор приемов и средств воздействия для различных групп посетителей (рис. 4).

Клаузура «Пространство сдвига, вдохновленное случайным предметом»

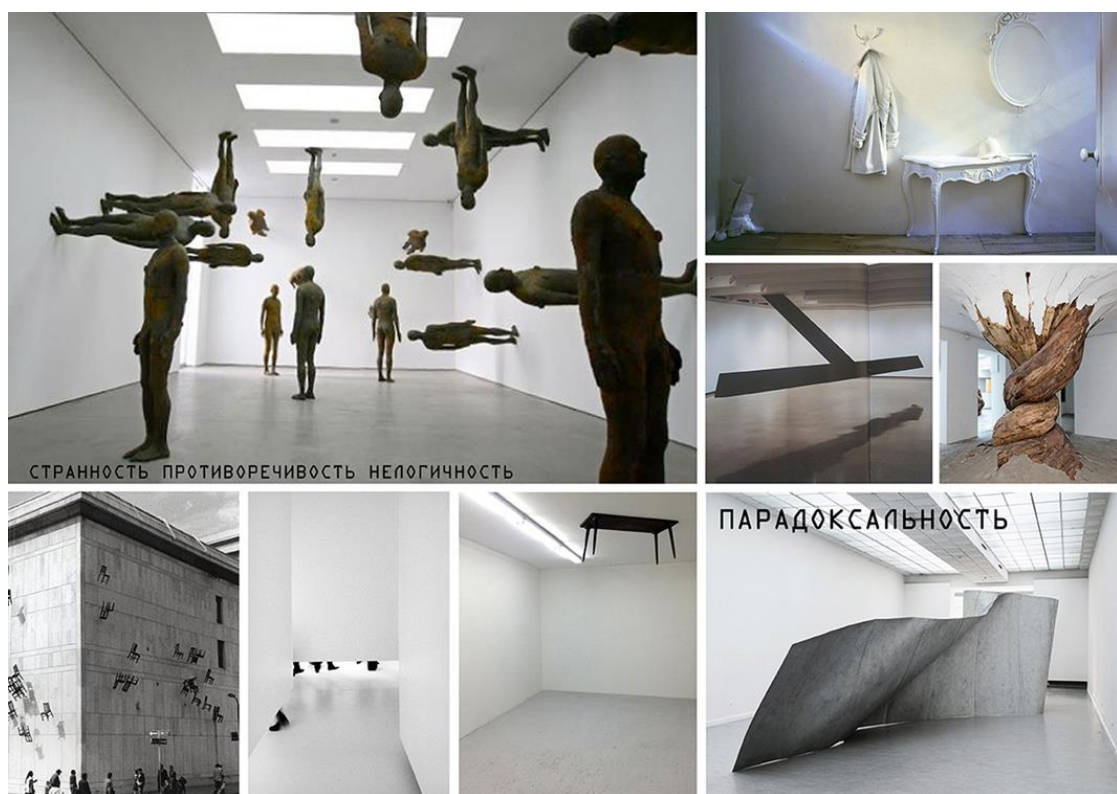
Задание, выявляющее способность к ассоциативному мышлению. Необходимо обнаружить черты будущего проекта в «случайном» предмете, используя его различные характеристики – форму, образ, функцию, материал, цвет или их соединения. В качестве прототипов использовался подбор из 15 белых предметов.



a)



б)



в)

Рис. 3. Примеры пространств «сдвига» с ярко выраженным эмоциональным характером:
а) «радость»; б) «тайна»; в) «парадокс»

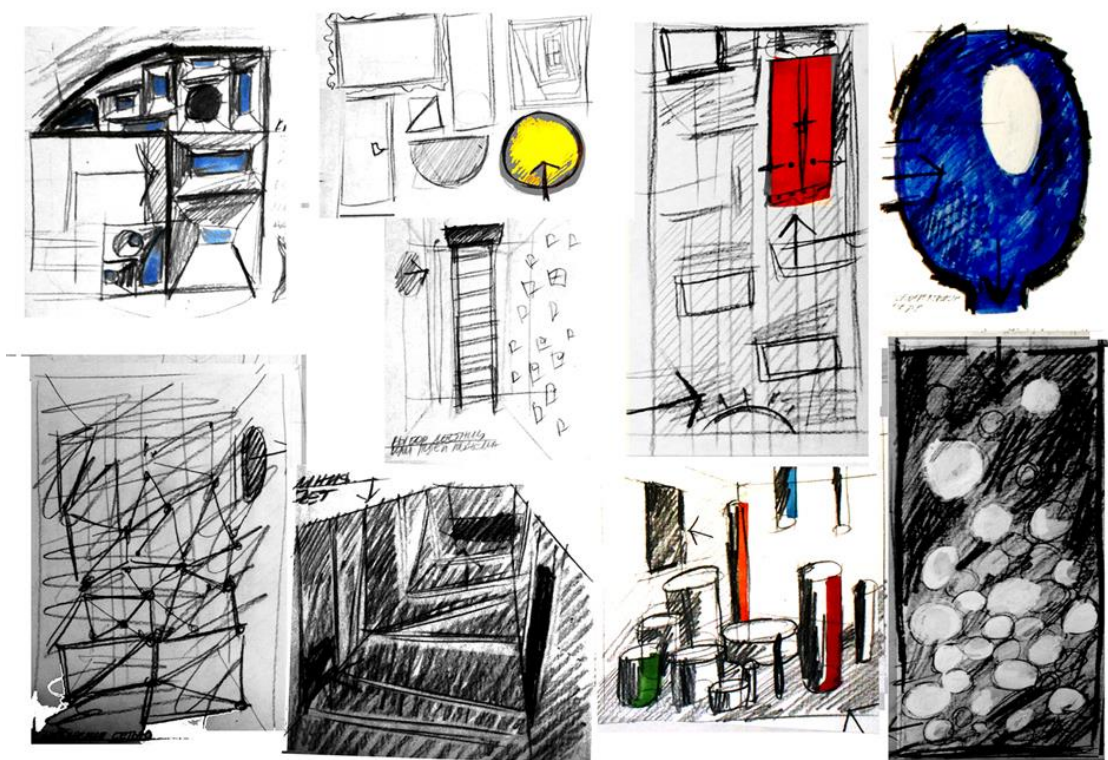


Рис. 4. Пример сценария-маршрута для ребенка

Моделирование «Пространства сдвига»

Задание: разместить 10 белых плоскостей пенокартона (120× 40 см) в учебной аудитории, создав прототип пространства «сдвига». Упражнение предварялось эскизами, обсуждением сценария и критериев отбора лучшего предложения и натурной реализацией модели в пространстве аудитории. Последующее обсуждение итогов моделирования показало, что оно явилось примером расширения сознания студентов в ходе учебного упражнения. Задание завершалось эссе «Какой павильон нужен мне?» и индивидуальным моделированием в макете пространств с заданными характеристиками (динамика, теснота, парадоксальность, открытость и т.п.).

Формирование художественной концепции проекта

Индивидуальная работа студентов над концепцией проекта предварялась знакомством с аналогами: пространствами «тишины» в архитектуре Тадао Андо и дипломной работой «Центр пространственных ощущений. Экспериментальное исследование знаковых архетипов» (2011 г). Содержание концепции:

1. Сценарий аттракциона, показывающий набор основных ситуаций, с которыми сталкивается посетитель (проекции, виды, тексты, аналоги).
2. Образный макет павильона, показывающий его объемно-пространственное устройство и пластический характер (рис. 5).

После защиты концепций перед педагогами кафедры, общения с заказчиком и обсуждения итогов работы в учебной группе было принято решение о доработке проекта в сторону уточнения композиционных решений, уменьшения размеров павильонов с целью облегчения их «экономики». Большинство проектов было радикально переосмыслено, поэтому для завершения работы потребовалось дополнительное время,

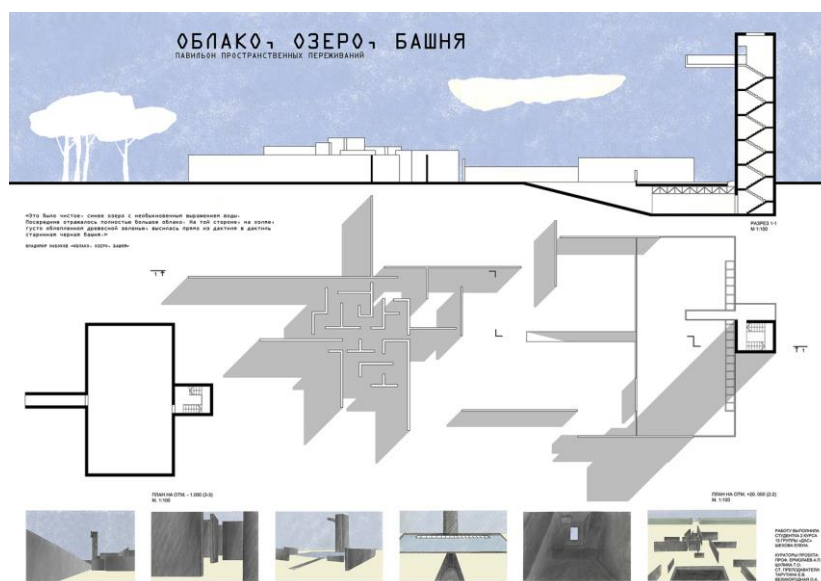
которое включало и специальный блок работы над оформлением проектных решений. Характер визуализации проекта должен был передавать дух созданного пространства.



а)



б)



в)

Рис. 5. Эволюция проектного решения «от сценария к проекту»: а) пространственный сценарий аттракциона; б) концептуальный макет; в) графическое решение проекта

В результате было выполнено 15 проектов «Павильона пространственных переживаний», которые по характеру вызываемых ими эмоций можно разделить на две группы – «умиротворяющие» и «возбуждающие» с преобладанием первых. В результате анализа типологии проектных решений по характеру выбранных средств воздействия их можно свести к четырем основным типам:

- организация специальных *ситуаций созерцания природы* (Путь; Роза ветров; Сороконожка);
- визуализация *деформаций пространства* (Деконструкция, Руина, Дом);

- воздействие *световыми средствами* (Павильон пространственных переживаний света и тени; Пустота-Геометрия-Свет; Границы тени);
- контрастным *чередованием пространств различного характера* (Сквозь призму; Облако, озеро, башня; Павильон пространственных ощущений; Преодоление; Возьми и небо заново вышей; От реализма к абстракции).

Рассмотрим несколько характерных примеров. В проекте паркового аттракциона «Путь» создана связанная система из бывших транспортных контейнеров, где в каждом следующем пространстве посетитель переживает по-разному организованную связь с природой. Проемы в поверхностях контейнеров и специальные места для их созерцания кадрируют «картины» природного окружения.

Визуальные эффекты зависят от трансформации контейнеров, последовательное движение сквозь которые приводит к финалу путешествия, где зритель, взобравшись на крышу последнего вертикально поставленного контейнера («Башню»), может увидеть пройденный им маршрут и окружение «другими глазами». Автор проекта предполагает, что эмоциональное состояние, достигаемое при прохождении маршрута – гармония с природой и самим собой – должно привести потенциального посетителя к «просветлению» (рис. 6).

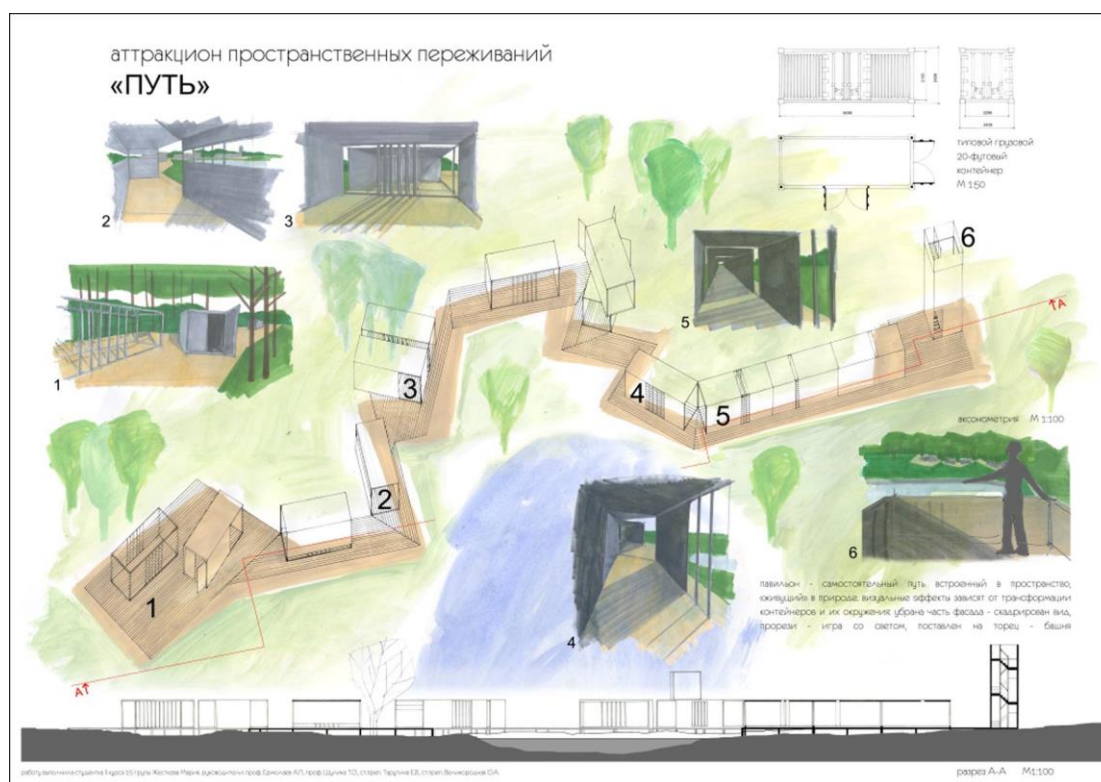


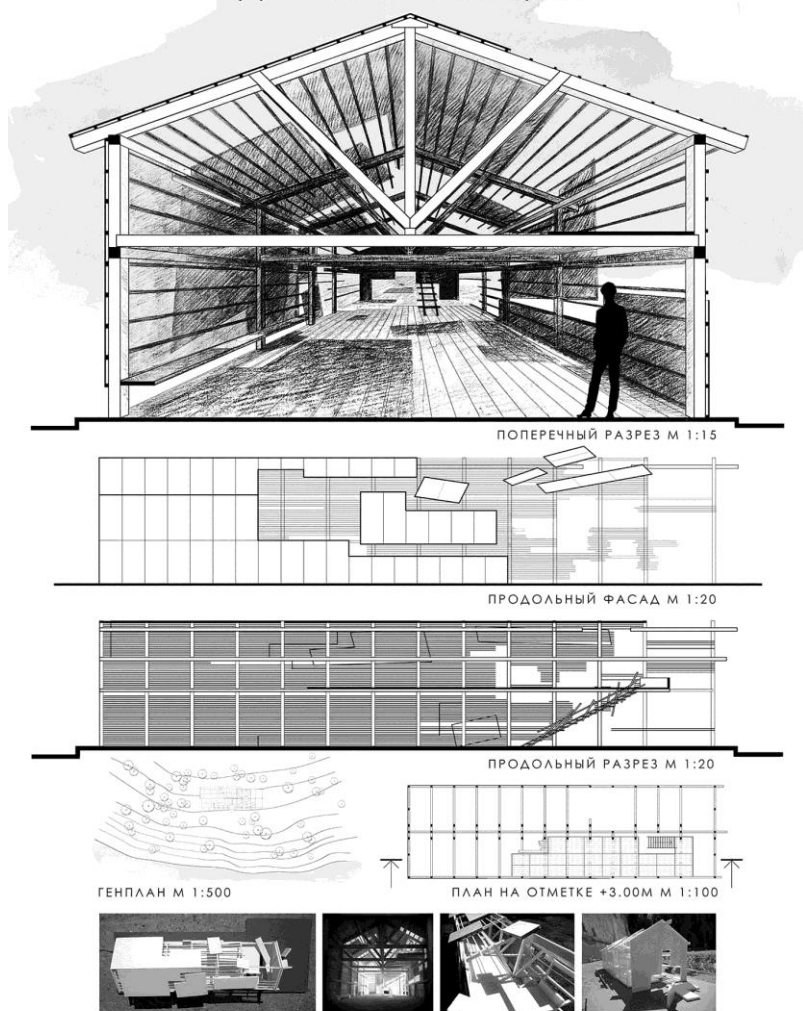
Рис. 6. Проект павильона «Путь». Автор студентка Жесткова Мария

Павильон «Деконструкция» представляет группу проектов, авторы которых выбрали в качестве основного средства воздействия на зрителя деформацию пространства и формы. В данном случае каркас обыкновенного деревянного «сарая» по мере движения от входа в глубину последовательно «обнажается», все активнее теряя части обшивки и конструкций, имитируя последствия сильнейшего урагана. Фрагменты покрытия кровли и обшивки стен, «слетевшие» с каркаса, демонстрируются в качестве летящих, свисающих, застрявших объектов, образуя во внутреннем пространстве павильона все более открытую и динамичную среду.

Из подобных элементов на выходе из павильона складывается скульптурный объект-инсталляция «Динамика», который можно считать пластической формулой павильона. Рождаемое в процессе прохода по павильону у зрителя ощущение на глазах «распадающейся» привычной реальности должно вызывать ощущение тревоги, переживания собственной беспомощности перед мощью природной стихии, и, наконец, как следствие осознания игровой условности происходящего – благодарность за свою уцелевшую жизнь и принятие реальности (рис. 7).

Проект «Руина» разрабатывает другой аспект темы разрушения пространства, вызывая соответственно и отличную эмоцию. В Нескучном саду рядом с найденной автором проекта реально существующей заброшенной лестницей в соснах достраивается фрагмент небольшого «акрополя эпохи модернизма». В этом случае частичное разрушение воспринимается не как результат стихийного бедствия, так как оно происходит естественным образом с течением времени, наблюдателем которого и становится посетитель, случайно забредший на окраину парка. Большинство из нас при столкновении с заброшенностью испытывает ностальгию, ощущает эмпатию в связи с переживанием «утраченного».

ПАВИЛЬОН ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ПЕРЕЖИВАНИЙ ДЕКОНСТРУКЦИЯ



РАБОТУ ВЫПОЛНИЛА СТУДЕНКА 2 КУРСА 15 ГРУППЫ ИРОВОВА ПОЛИНА, РУКОВОДИТЕЛИ: ПРОФ. ЕРМОЛАЕВ А.П., ПРОФ. ШУЛИКА Т.О., СТ.ПР.ТАРУТИНА Е.В.

Рис. 7. Проект павильона «Деконструкция». Автор студентка Иродова Полина

ПАВИЛЬОН ПРОСТРАНСТВЕННЫХ РЕЗЕРВАНЦИЙ

«РУИНА»

В ЛЕСУ ТЕНИСТОМ, ВСЕМУ ПОЗАБЫТЫЙ,
ТАИЛАСЬ ПРИЗРАК ЛЕСТНИЦЫ РАЗВЫТОЙ,
ПОКА, ДЛЯ ЗАВЕРШЕНИЯ КАРТИНЫ,
ВОКРУГ НЕЕ НЕ ВЫРОСЛИ РУИНЫ.

АКСОНОМЕТРИЯ
СВЕТ СОЛНЕЧНЫЙ, ЗАПАДНЫЙ
М 1:50

ПЛАНЫ НА ОТМЕТКЕ +3.000 (А-А)
М 1:50

БОКОВОЙ ФАСАД
М 1:50

ПЕРСОНАЖ: НЕОЖИДАННЫЙ САД
М 1:500

ЮРИЯТОВ: ЕРМОЛАЕВ А.Л., ШУБИКА Т.О., ТАРУТИНА Е.В., БЕЛИКОРОДНАЯ О.А.

Рис. 8. Проект павильона «Руина». Автор студентка Нодельман Анна

Проект под названием «Павильон пространственных переживаний света и тени» моделирует в пяти связанных пространствах различные светотеневые состояния, пережить которые предлагается с помощью прохода через контрастно освещенные и по-разному оборудованные помещения. Сценарием предусмотрена возможность дублирующего прохода павильона по смотровой антресоли, оборудованной для маломобильных групп населения. Таким образом, посетитель оказывается вовлеченным в параллельное действие, где имеет возможность ощущать себя не только зрителем, но и движущимся «оборудованием» предлагаемого аттракциона. Работа со светом в этом проекте апеллирует к известным прототипам вроде светового луча в куполе римского Пантеона или эффекта светового дождя в капелле Роншан Ле Корбюзье. Прогнозируемые ощущения посетителя сродни трепету перед величием Света или непредсказуемостью Тени (рис. 9).

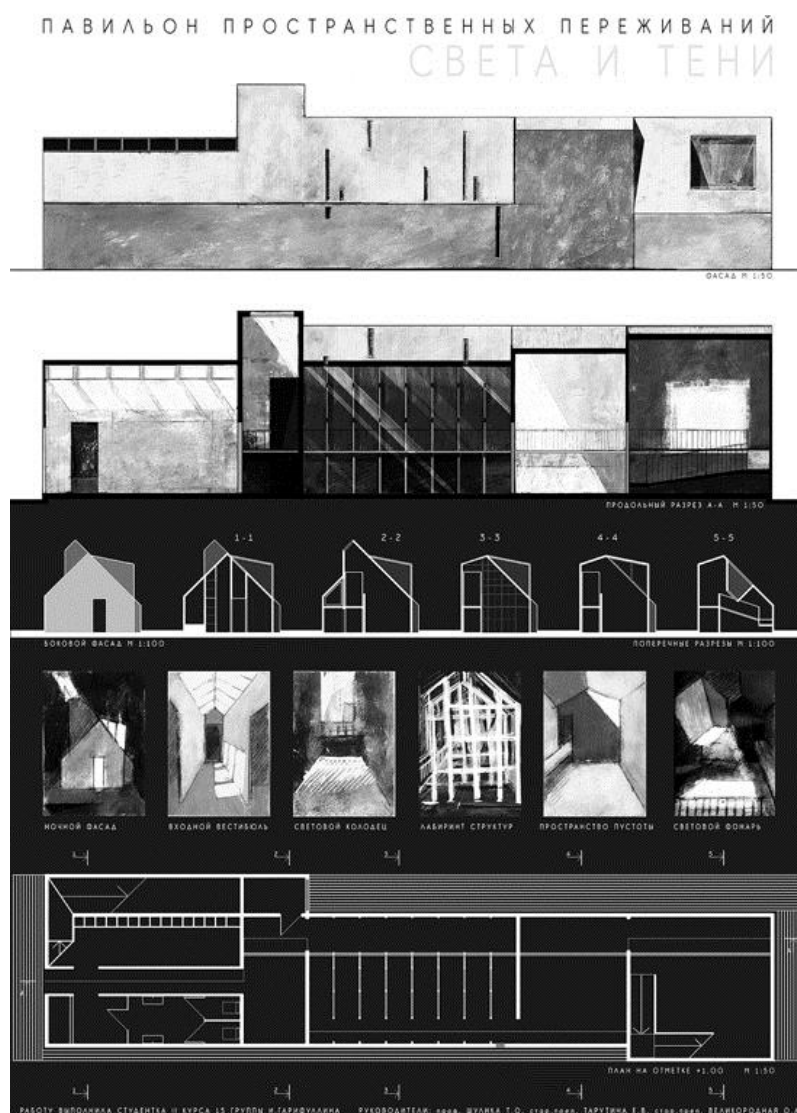


Рис. 9. Проект павильона «Павильон пространственных переживаний света и тени». Автор студентка Гарифуллина Ирина

Наиболее характерным представителем группы проектов, воздействующих пространственными средствами, можно считать павильон «Облако, озеро, башня». Его наиболее протяженный относительно других маршрут соединяет блуждание в уличном лабиринте, опускание под землю через узкий коридор, подъем по крутой лестнице в пространстве высокой Башни, выход на консольный балкон и созерцание пройденного маршрута сверху. Спроектированный маршрут является метафорой жизненной траектории, поэтому упомянутые в названии «Облако» и «Озеро» – не только природный антураж павильона и буквальная цитата из рассказа В. Набокова, но и средовые компоненты, олицетворяющие в данном проекте конечную цель Пути. (Рис. 5 (в)).

Интерпретируя типовую тему курсового проекта в заведомо более сложном жанре – «пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что», мы осознавали, что ставим практически «не решаемую» задачу. Методику и последовательность упражнений в процессе работы приходилось корректировать, а иногда и радикально менять, что также увеличило сроки его выполнения. Однако, этот экспериментальный опыт дал возможность сделать некоторые методические открытия. Главным результатом работы мы считаем достигнутую совместно со студентами степень погружения в процесс и проблематику, «распахнутую» почву для творчества. Критерием, показывающим степень

творческой свободы, можно считать высокое качество следующего, на этот раз самостоятельного проекта – создание творческого портфолио, итожащего два года обучения.

Форма видеопрезентации, которая была для него выбрана, позволила студентам продемонстрировать умение структурировать материал, навыки работы с аналогами, чувство формы, способность выбирать точные средства эмоционального воздействия. В коротких сюжетах с музыкальным сопровождением студентам удалось не только предъявить свои учебные работы, но и продемонстрировать адекватные творческие автопортреты, формульно выразившие разнообразие их индивидуальностей.

Обобщая приведенный опыт, можно сделать некоторые выводы о методах и средствах проектирования среды с акцентированными эмоциональными характеристиками. Одним из наиболее продуктивных методов можно считать предшествующее собственно проектированию создание пластического эквивалента характеру будущего проекта или, другими словами, его художественной концепции. Формы ее могут быть различными – синтетический коллаж, предметный или материальный подбор, образный макет, сценический перформанс. Так как на этой стадии проектирования основной акцент делается на формально-эмоциональные характеристики объекта, для создания которых требуется активное участие интуитивно-чувственных инструментов проектировщика, то и результат, как правило, обладает необходимой степенью пластической выразительности.

Другим методическим инструментом выступает система проектных ограничений в виде изначально задаваемой педагогом (или принимаемой совместно со студентами) пластической или тематической основы проекта. Это может быть определенная стилистика проекта или работа в духе конкретного Мастера, либо художественного направления. Тогда проектный результат может быть заранее описан системой пластических качеств, а проектируемая среда – сопутствующими эмоциональными характеристиками. Разновидностью такого метода являются принимаемые в качестве условия проектирования несколько заданных в группе тем, когда каждый участник выполняет свою работу в контексте и сравнении с остальными, что провоцирует не только обострение индивидуальности, но и способствует творческому соревнованию, следовательно, ведет к повышению качества проектных решений.

Средства, которыми пользуется учебное проектирование, традиционны для всякого проектного контекста – это масштабные и пропорциональные соотношения, острота композиционных решений, тип формообразования, использование материалов с активно выраженными характеристиками, освещение, цветовое решение, дизайн оборудования и качества предметного наполнения. Естественно, что в том случае, когда мы говорим о специальной задаче создания среды с активно выраженным эмоциональным характером, на первый план выступают дозирование и аранжировка этих средств в соответствии с художественной концепцией проекта.

Литература

1. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. – М.: Прогресс, 1971. – 392 с.
2. Арнхейм, Р. Динамика архитектурных форм / Р. Арнхейм. – М.: Стройиздат, 1984. – 192 с.
3. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Генерирование проектной идеи: основы методологии: учебное пособие / В.Т. Шимко [и др.]. – М.: Архитектура-С, 2016. – 248 с.: цв. ил.

4. Брикман, А. Э. Пластика и пространство как основные формы художественного выражения / А. Э. Брикман. – М.: Издательство Всесоюзной академии архитектуры, 1935.
5. Взгляд изнутри. Проектирование архитектурного пространства: интерьер: учебное пособие / Соколова М. А. и др. – М.: БуксМАрт, 2016. – 176 с.: цв. ил.
6. Ермолаев А. П., Шулика Т. О., Соколова М. А. Основы пластической культуры архитектора-дизайнера: учебное пособие / 2-е изд., перераб. – М.: Архитектура-С, 2016. – 416 с.: цв. ил.
7. Ефимов, А. В. Цвет + Форма. Искусство 20-21 веков (живопись, скульптура, инсталляция, ленд-арт, дигитал-арт) / А. В. Ефимов. – М.: Букс Март, 2014. – 616 с.: ил.
8. Ле Корбюзье. Тайны творчества: между живописью и архитектурой. – М., 2012. – 466 с.
9. Соколова, М. А. Современный пластический язык в обучении архитектора-дизайнера: учебное пособие / М. А. Соколова. – М.: Архитектура-С, 2016. – 156 с.
10. Стригалева, А. А. Пластические искусства и архитектурная форма / А. А. Стригалева. – М.: Архитектурная композиция, 1970.
11. Шулика, Т. О. Методология проектно-художественного синтеза в архитектурно-дизайнерском образовании: учебное пособие. – М.: Архитектура-С, 2016. – 152 с.

References

1. Arnheim R. *Iskusstvo i vizual'noe vosprijatie* [Art and visual perception]. – Moscow, 1971, 392 p.
2. Arnheim R. *Dinamika arhitekturnykh form* [The dynamics of architectural form]. Moscow, 1984, 192 p.
3. *Arhitekturno-dizajnerskoe proektirovanie. Generirovanie proektnoj idei: osnovy metodologii: Uchebnoe posobie* [Architectural and design designing. Generation of the project idea: fundamentals of methodology: education guidance]. Moscow, 2016, 248 p.
4. Brikman A. Ye. *Plastika i prostranstvo kak osnovnye formy hudozhestvennogo vyrazhenija* [Plastic and space as the main form of artistic expression]. Moscow, 1935.
5. *Vzglyad iznutri. Proektirovanie arhitekturnogo prostranstva: inter'er: Uchebnoe posobie* [Look from within. Design of architectural space: interior: education guidance]. Moscow, 2016, 176 p.
6. Ermolaev A. P., Shulika T. O., Sokolova M. A. *Osnovy plasticheskoy kul'tury arhitekтора-dizajnera* [Fundamentals of plastic culture architect-designer]. Moscow, 2016, 416 p.
7. Efimov A. V. *Cvet + Forma. Iskusstvo 20-21 vekov (zhivopis', skul'ptura, installjacija, lend-art, digital-art)* [Color + Form. The art of the 20th and 21st century (painting, sculpture, installation, land art, digital-art)]. Moscow, 2014, 616 p.
8. Le Korbjuz'e. *Tajny tvorchestva: mezhdru zhivopis'ju i arhitekturoj* [The secrets of art: between painting and architecture]. Moscow, 2012, 466 p.

9. Sokolova M.A. *Sovremennyy plasticheskij jazyk v obuchenii arhitekтора-dizajnera: Uchebnoe posobie* [Modern plastic language in training of the architect-designer: education guidance]. Moscow, 2016, 156 p.
10. Strigalev A.A. *Plasticheskie iskusstva i arhitekturnaja forma* [Plastic art and architectural form]. Moscow, 1970.
11. Shulika T.O. *Metodologija proektno-hudozhestvennogo sinteza v arhitekturno-dizajnerskom obrazovanii: Uchebnoe posobie* [Methodology of design and art synthesis in architectural and design education: education guidance]. Moscow, 2016, 152 p.

ДАННЫЕ ОБ АВТОРЕ

Шулика Татьяна Олеговна

Кандидат архитектуры, профессор, кафедра «Дизайн архитектурной среды», Московский архитектурный институт (государственная академия), Москва, Россия

Член Союза архитекторов и Союза дизайнеров РФ

e-mail: shulika-taf@yandex.ru

DATA ABOUT THE AUTHOR

Shulika Tatyana

PhD in Architecture, Professor, Chair «Design of Architectural Environment», Moscow Institute of Architecture (State Academy), Moscow, Russia

A Member of the Union of the Architects of Russia, Member of the Union of the Designers of Russia

e-mail: shulika-taf@yandex.ru