

МИНОБРНАУКИ РФ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
профессионального образования
«Московский архитектурный институт (государственная академия)» (МАРХИ)

Кафедра «Дизайн архитектурной среды»

Т.О. Шулика

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ
к выполнению курсового проекта

ЛЕТНИЙ ОБЪЕКТ С МОНОФУНКЦИЕЙ
(парковый павильон, выставочный павильон, павильон пространственных
переживаний)

для студентов направления подготовки 07.03.03 «Дизайн архитектурной среды»
уровень подготовки «БАКАЛАВР»

II курс, 3 семестр

Москва 2015

УДК 74:725(075.8)

ББК 85.11/12:38.712я73

Ш 95

Шулика Т.О. Методические указания к выполнению курсового проекта «Летний объект с монофункцией (парковый павильон, выставочный павильон, павильон пространственных переживаний)» для студентов, обучающихся по направлению «Дизайн архитектурной среды»/Т.О. Шулика – М.: МАРХИ, 2015. – 14 с.

Рецензент – проф., доктор архитектуры *Ефимов А.В.*

Рецензент – проф., доктор архитектуры *Мелодинский Д.Л.*

Методические указания к выполнению курсового проекта «Летний объект с монофункцией (парковый павильон, выставочный павильон, павильон пространственных переживаний)» по дисциплине «Архитектурно-дизайнерское проектирование» предназначены для студентов направления подготовки 07.03.03 «Дизайн архитектурной среды» всех форм обучения (очная, очно-заочная). Методические указания раскрывают цели и задачи курсового проекта, дают краткую характеристику его специфики, содержат указания по методике его выполнения и визуализации.

Методические указания утверждены заседанием кафедры «Дизайн архитектурной среды», протокол № 14, от «27» апреля 2015 г.

Методические указания рекомендованы к изданию решением Научно-методического совета МАРХИ, протокол №09-14/15 от 20 мая 2015 года

© Шулика Т.О., 2015

© МАРХИ, 2015

Содержание

Введение О специфике выполнения курсового проекта

1. Цель и задачи проекта

2. Организация процесса проектирования

3. Состав проекта и требования к его визуализации

Рекомендуемая литература

Курсовой проект «Летний объект с монофункцией (парковый павильон, выставочный павильон, павильон пространственных переживаний)» выполняется студентами 2 курса в 3 семестре и является завершающим заданием третьего раздела программы «Освоение алгоритма средового проектирования».

Цель раздела – познакомить студента с системой и последовательностью проектных шагов и средствами их реализации. Поэтому при изучении данного раздела программы важно акцентировать алгоритм проектного поиска, визуализация которого может стать фиксированным этапом проектного задания. Специального внимания также заслуживает и финальная подача спроектированного объекта, характер и техника выполнения которой должны соответствовать его композиционному замыслу, т.е. являться его «пластическим эквивалентом».

Содержание задания – спроектировать экстерьер и сценарий жизни павильона, вписав его в среду с соответствующими пластическими характеристиками. Методической опорой для проектирования может являться как исходная средовая ситуация, так и функциональный контекст объекта. В этом случае акцент делается на средствах достижения определенного эмоционального состояния посетителя, вступающего в контакт с павильоном. Характерным примером подобного задания является «Павильон пространственных переживаний», где результатом проектирования считается не только композиционный уровень формообразования, но и качество структуры взаимосвязанных средовых ситуаций, осваиваемых при его прохождении, и степень эмоционального впечатления, полученного в результате потенциальным пользователем.

В связи со спецификой задания проектный алгоритм может быть скорректирован в сторону специального внимания к освоению средств повышенного эмоционального воздействия, включающих не только пространственные акценты, но и цвет, свет, ритмические и масштабные соотношения элементов оборудования. Поэтому на стадии пластической разминки могут быть активно использованы упражнения на формирование пластического словаря внежанровых, выходящих за рамки нормы визуальных средств, а на стадии проектирования образа жизни в качестве технологии моделирования могут быть использованы эссе и деловая игра. Содержанием художественной концепции проекта является визуализированный сценарий освоения павильона и образный макет, показывающий его объемно-пространственное устройство и пластический характер. Средства предъявления финального решения проекта должны отражать его концептуальный дух, технически подача может выполняться с использованием компьютерных технологий, включая элементы ручной графики (проектные эскизы, рисунки, живопись) и образный макет. Последовательность работы включает: предпроектный анализ, моделирование, художественную концепцию, визуализацию проектного решения.

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 20 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 чреватым личным открытием. Для культуры 20 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 особыми 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-осознательное в абстрактном экспрессионизме (В.В. Кандинский), отвлеченно-геометрическое в супрематизме (К.С. 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, неотрывность, связанность средового пространства и формы.

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

Цель проектирования – создание модели интерактивного пространства, которое, побуждая у посетителя непривычные эмоции, позволит расширить его представления о мире и увлечь возможностями визуальной культуры, освоение проектного алгоритма с акцентом на формирование сценария образа жизни объекта, производного от его тематики, и вытекающим из него типом формообразования.

Основные задачи учебного проектирования:

1. Проектирование сценария образа жизни павильона, следствием которого является уточненное задание на проектирование.
2. Моделирование художественной концепции проекта на базе предпроектного анализа.

3. Проектирование функционально целесообразной пространственно-планировочной структуры, реализующей принципы концепции.

4. Создание пространственного средового образа, выражающего основные характеристики и смысловое содержание концепции.

5. Создание единства проектируемого объекта с имеющимся природным или городским ландшафтом.

Жанр проекта:

концептуальная утопия.

Проектный посыл:

исследовать максимальные (предельные) возможности воздействия среды на человека.

Обоснование выбора темы:

Проблематика проекта определяется внешними обстоятельствами (наличие конкретного заказа), а обусловлена возможностями и необходимостями учебного контекста группы – тема «Выставочный павильон» (монофункциональный объект с зальной функцией) традиционно выполняется в МАРХИ на 2 курсе. Кроме того, специфика объекта подразумевает проектирование с опорой на активно проявленный формальный контекст, задействуя разнообразные технологии и большинство инструментов пластического моделирования. Для повышения эффективности и локализации проектных усилий из блока предпроектного анализа исключается ситуационный контекст, проектирование ведется по принципу «изнутри наружу».

Пожелания Заказчика:

Чтобы человек входил в Павильон в обычном состоянии, а выходил с чувством того, что он сам может изменять мир вокруг, себя и свою жизнь.

Первоначальные представления заказчика о проекте:

Павильон, например, в парке Горького, или интерьер какой-то бывшей исторической постройки. Игра-квест, где нужно решить проблему перемещения от начала (входа) к какому-то значимому завершению процесса (выходу). Пространственный лабиринт-головоломка, где переживается наиболее сильный инстинкт, способный менять людей – страх. В результате пережитого происходит переоценка ценностей, что меняет структуру мышления.

Примеры из аналогичных реализаций:

Поднимающийся или проваливающийся стеклянный пол под ногами или хождение по полу, когда его куски падают вниз, а человек – в сетку под перекрытием. В лабиринте встречается угрожающий персонаж, от которого нужно убежать (человек с бензопилой).

Использование принципа смены сценария для каждого посетителя с помощью скрытого наблюдателя и механизмов, которые он приводит в действие, реагируя на происходящее. Зависимость от других участников игры.

Задание на проектирование

Требуется разработать проект павильона «Аттракцион пространственных переживаний», представляющий собой систему последовательно взаимосвязанных средовых ситуаций, а также осваивающий их интерактивный маршрут, обладающий максимально возможной степенью эмоционального воздействия на посетителя.

Состав помещений:

Парковый павильон «Аттракцион пространственных переживаний» включает:

- входную группу (вестибюль, гардероб на 50 мест, информационную стойку, туалеты);
- служебные помещения (хранение оборудования, служба технической поддержки, кабинет администратора, туалет);
- систему пространственных аттракционов.

Объемно-планировочное решение павильона моделируется, исходя из структуры аттракционов, определяющей также и внешний вид сооружения. Диапазон применяемых материалов не ограничен. Исключается использование водяных и пиротехнических эффектов. Общая площадь – не более 1000 кв.м.

Форма подачи проекта:

Материальный цветной макет в масштабе 1:50 с показом внутреннего устройства павильона и представление интерактивного маршрута с помощью озвученной видеопрезентации.

Предполагаемые сроки выполнения проекта:

13 февраля – 11 апреля (26 занятий + 11 блоков д.з.)

В связи с тем, что учебный проект «Аттракцион пространственных переживаний» помимо учебных целей является реальным заказом, что предполагает особую профессиональную ответственность за результаты проектирования, педагогический коллектив, осуществляющий руководство учебной группой, считает необходимым введение некоторых взаимных обязательств, которые были зафиксированы в Договоре со студентами.

ЭТАП 1. ПРОЕКТНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

1. Выдача задания на проектирование

Обсуждение и принятие условий проектного договора (дисциплина, дежурство, взаимные обязательства).

Жанр: пластическая и интеллектуальная разминка перед проектным анализом.

Задача: заглянув в себя, сформировать первые представления о будущем проекте;

2. Клаузура «пространство вне жанра»

Выполнялась в командах по три человека.

Задача: разобраться в том, какое пространство мы проектируем, ответив на вопросы:

1. Смысл понятия «Вне жанра»?
2. Что можно пережить в таком пространстве?
3. Какими средствами это достигается?

Форма подачи: презентация каждой группы в свободном формате (мини-театр, перформанс, любые традиционные пластические средства).

Общий вывод: цель проектируемого пространства - за счет переживания нестандартных ситуаций (дискомфорта), выбить человека из потока повседневности, разбудить в нем чувства, реакции ребенка. Заставить не думать, а чувствовать. Поэтому сначала его необходимо удивить, лишить мыслей, пропустить через «чистилище» - пространство, которое провоцирует чувства.

3. Серия графических упражнений «контрастные пары»

1. плоскость - пространство;
2. контраст - нюанс;

3. цвет - ахроматика;
4. геометрия - органика;
5. статика - динамика;
6. структура - свобода;
7. компактность - распространенность;
8. открытость - замкнутость.

Задача: формульное выражение пластических категорий графически.

Форма подачи: угольный карандаш, несколько листов А-3

4. Эссе «источники состояний расширения сознания и пространственные аномалии»

Задача: выяснить источники расширения сознания и связать подобные состояния с каким-либо личным опытом, в т.ч. и пространственным; расширить информационное поле.

5. Пространства «сдвига»

Графическое изображение контрастных типов пространств сдвига относительно нормы (по масштабу, освещенности, подвижности, тектонике, габаритам, форме и т.д.):

1. большое - малое (просторное - тесное);
2. темное - светлое;
3. простое - сложноорганизованное;
4. глухое - пронцаемое (замкнутое - открытое);
5. пустое - наполненное;
6. высокое - низкое;
7. узкое - широкое;
8. тектоничное - антитектоничное (устойчивое и неустойчивое);
9. ясное - неопределенное;
10. статичное - динамичное;
11. мягкое - колючее.

Задача: познакомиться с типами изображения интерьера, сравнением внутри пар усиливая эмоциональную и проектную составляющую рисунка.

Формы подачи: проекции план или разрез, перспективный разрез, аксонометрия (угольный карандаш, несколько листов А - 3).

Для пары «тектоничное - антитектоничное» дополнительно к рисунку было предложено написать короткое ритмизированное высказывание - «белый» стих 4-8 строк.

Домашнее задание: собрать рисунки и фото перформансов в папку А-3, структурируя их поэтапно, после каждого этапа сделать выводы для дальнейшего проекта, подумать о форме подачи результатов первого этапа работы.

6. Пластическая формула пространства «вне жанра»

Выполнение художественного произведения в авторском формате (графика, макет, постановка, перформанс, стихи и т.д.), которое обобщает и фиксирует опыт выполнения заданий первого этапа работы, а также может приоткрывать черты будущего проектного решения.

Итоги: 1 макет, 1 коллаж, 1 графический лист, 3 предметные постановки (2 - индивидуально, 1 - группой 3 чел.), 2 стихотворения, 1 перформанс (3 чел.).

7. Работа с аналогами

Лекция "Пространства сдвига" с комментарием в двух частях.

По материалам лекции рисовали примеры пространств, формульно заостряя их характер и средства его создания (карточки А-5, угольный карандаш, фломастер, цветной карандаш, пастель).

8. Классификация пространств по типам воздействия

По материалам лекции выбрать и сгруппировать наиболее характерные примеры пространств, объединив их по типу производимого на зрителя впечатления.

Форма подачи: листы А-3, синтез ручной графики и фото.

ЭТАП 2. ПРОЕКТНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

9. Ролевая игра «посетители павильона»

1. Выбор 2-х персонажей (по жребиям):

- ребенок 6-8 лет, вернувшийся из Диснейлэнда
- подросток 13-17 лет, скейтбордист
- модный дизайнер-звезда (Кузьмин)
- менеджер среднего звена
- пенсионерка - музейный смотритель;
- студент МАРХИ (архитектор)
- юный режиссер МХАТа
- семьянин 35-40 лет с семьей
- гедонист, любитель пива
- светская львица
- Анатолий Комелин - художник-затворник
- дворник-таджик
- 3-летний ребенок
- иностранец, гость сочинской Олимпиады
- ученый астрофизик Стивен Хокинг (инвалид-колясочник)
- любитель экстремальных видов спорта

2. Словесные портреты персонажей и вытекающие из них потенциальные ожидания от проектируемого пространства.

Результат игры - визуализированный сценарий для одного из посетителей (наиболее характерного) рисунки маршрута по воображаемому павильону (листы А-2, свободная техника).

10. Клаузура «пространство сдвига»

Задание: придумать пространство, используя формальные качества случайного предмета - формой, образом, функцией, материалом, цветом или их соединением.

Жанр задания - непланируемая вставка из-за невозможности соответствовать графику натурального моделирования из пенокартона. Использовался набор из 15 предметов белого цвета.

11. Натурное моделирование из пенокартона

Задание: разместить 10 белых плоскостей размером 120x240 см в учебной аудитории, создав модель неслучайного пространства.

1. Предварительные эскизы, выбор лучшего в коллективном обсуждении.
2. Реализация в пространстве аудитории. Обсуждение впечатлений.
3. Беседа об итогах прошедшего моделирования (пример расширения сознания в ходе учебного упражнения).

Домашнее задание: эссе «Какой павильон нужен мне?»

Графический лист «Как изменились мои представления о будущем проекте в процессе моделирования?» (фиксация принципов, средств, приемов, степеней свободы будущего проекта).

12. Индивидуальное моделирование

1. Моделирование пространств с определенными эмоциональными характеристиками (активность, теснота, парадокс, открытость и т.д.).

2. Лекция о пространстве на материале творчества архитектора Тадао Андо.

3. Знакомство с дипломной работой З. Мартиросян «Центр пространственных ощущений. Экспериментальное исследование знаковых архетипов».

13. Сценарий маршрута по павильону

Форма подачи: листы А-2, свободная техника.

14. Образное пластическое решение

Образный макет, показывающий объемно-пространственное устройство и пластический характер павильона.

15. Художественная концепция

Форма предъявления концепции: макеты, проекции и рисунки, свободно собранные на гофровые листы 100x200 см.

16. Презентация проекта

После общения с заказчиком и педагогами кафедры дальнейшая работа над проектом велась в направлении его переосмысления в сторону упрощения пластических решений и 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.

Тема проекта определялась внешними обстоятельствами (наличие конкретного заказа), а также была обусловлена возможностями и необходимостями учебного контекста – выставочный павильон или «монофункциональный объект с зальной функцией» традиционно выполняется в МАРХИ на 2 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 «Аттракцион 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 – первые прикосновения к проблеме влияния среды на человека. Задача этапа: заглянув в себя, без предварительных анализов «вынуть» изнутри первые представления о будущем проекте.

ЭТАП 1

1. Клаузура «Пространство «Вне жанра»»

После знакомства с темой проекта и заданием на проектирование выполнялась клаузура, целью которой было разобраться в том, какое пространство мы проектируем, ответив на вопросы:

1. Смысл понятия «Вне жанра»?
2. Что можно пережить в таком пространстве?
3. Какими средствами это достигается?

Работа велась в 4 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 3-х 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) играют два разных студента.

Одна из групп использовала в качестве воздействующих элементов пространства свои тела. Другая 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 вызываемой реакции это нечто, вызывающее недоумение, искажающее восприятие по отношению к норме. По характеру средств воздействия это пространство, не сомасштабное человеку, достигающееся сменой контрастных состояний, в котором отсутствуют правила, функция, ограничения, определенная стилистика. Палитра возможных типов состояний, которые можно переживать в таком пространстве:

- удивление, шок, крах стереотипов (за рамками привычного);
- тревога, раздражение, испуг, страх, истерика (дискомфорт, негатив);
- тревога грусть, тоска, угнетение, давление (безысходность);
- радость, благоговение, вдохновение, надежда (радость жизни, позитив);
- энергия, мощь (динамика);
- покой, тишина, медитация (статика).

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, пространства, которое активно провоцирует чувства.

2. 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.

3. 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».

4. 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 – пронизываемое (замкнутое – открытое); пустое – наполненное; высокое – низкое; узкое – широкое; тектоничное – антитектоничное (устойчивое и неустойчивое); ясное – неопределенное; статичное – динамичное; мягкое – колючее.

В процессе выполнения этого упражнения приобретается навык формульного изображения интерьера – используя различные типы проекций требовалось усилить эмоциональную составляющую рисунка. Используемые формы подачи: план, разрез, перспективный разрез, аксонометрия. Для пары «тектоничное-антитектоничное» дополнительно к рисунку было предложено написать короткое ритмизированное высказывание – «белый» стих 4-8 строк.

5. Пластическая формула пространства «Вне жанра»

По итогам проделанной работы была собрана папка-отчет формата А-3 с рисунками, эссе, фотографиями перформансов, проектными выводами после каждого этапа работы. Первый этап проекта завершался заданием на выполнение художественного произведения в свободной форме (графика, макет, постановка, перформанс, стихи и т.д.), содержанием которого было обобщение и фиксация результатов работы, а смыслом – поиск характера будущего проектного решения.

В результате были выполнены: 1 макет, 1 коллаж, 1 графический лист, 3 предметные постановки (2 - индивидуально, 1 - группой 3 чел.), 2 стихотворения, 1 перформанс (3 чел.).

ЭТАП 2.

6. 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 рисовали примеры пространств, доводя до формулы их характер и средства его создания, затем группируя наиболее характерные примеры, объединяя их по типу производимого впечатления.

7. Визуализированный сценарий для воображаемого посетителя павильона

После отбора аналогов была проведена ролевая игра «Посетители павильона».

Каждый студент с помощью жребия выбирал по два персонажа из предложенного списка потенциальных посетителей павильона: ребенок 6-8 лет, вернувшийся из Диснейленда; подросток 13-17 лет, скейтбордист; модный дизайнер-звезда; менеджер среднего звена; пенсионерка - музейный смотритель; студент МАРХИ (будущий архитектор); юный режиссер МХАТа; семьянин 35-40 лет с семьей; гедонист, любитель пива; светская львица; художник-затворник; дворник-таджик; 3-летний ребенок; иностранец, гость сочинской Олимпиады; ученый астрофизик Стивен Хокинг (инвалид-колясочник); любитель экстремальных видов спорта.

Затем коллективно были сформулированы словесные портреты персонажей и вытекающие из них потенциальные ожидания от проектируемого пространства. Работа была организована в группах по два студента, смысл диалога – в заострении контрастных реакций у различных персонажей. После обсуждения в группе всех персонажей, уточнения их

особенностей и соответственно ожиданий от посещения подобного павильона, каждый студент графически фиксировал визуализированный сценарий-маршрут для одного из посетителей (наиболее характерного из двух выбранных).

ЭТАП 3.

8. Клаузура «Пространство сдвига, вдохновленное случайным предметом»

Задание: придумать пространство, используя различные качества случайного (доставшегося по жребью) предмета – форму, образ, функцию, материал, цвет или их соединения. В качестве прототипов использовался набор из 15 предметов белого цвета.

9. Натурное моделирование «Пространства сдвига»

Задание: разместить 10 белых плоскостей пенокартона (120x240 см) в учебной аудитории, создав модель «неслучайно» организованного пространства.

1. Предварительные эскизы, выбор лучшего в коллективном обсуждении.
2. Реализация в пространстве аудитории. Обсуждение впечатлений.
3. Беседа об итогах прошедшего моделирования (пример расширения сознания в ходе учебного упражнения).

Домашнее задание:

1. Эссе «Какой павильон нужен МНЕ?»
2. Графический лист «Как изменились мои представления о будущем проекте в процессе натурного моделирования?» (фиксация принципов, средств, приемов, степеней свободы будущего проекта).

10. Индивидуальное моделирование в макете

1. Моделирование в макете пространств с определенными эмоциональными характеристиками – активность, теснота, парадокс, открытость и т.д. (М 1:20, размер подосновы 30x40 см).

11. Знакомство с аналогами

Лекция об «эмоциональном» пространстве в творчестве архитектора Тадао Андо.

Знакомство с дипломной работой «Центр пространственных ощущений. Экспериментальное исследование знаковых архетипов» (2011 г).

12. Формирование художественной концепции проекта

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.

ЭТАП 4.

После защиты концепций перед педагогами кафедры, общения с заказчиком и обсуждения итогов в группе было принято решение о доработке проекта в сторону упрощения пластических решений и 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 подачи решения проектировался как отдельное задание, так как должен был передавать дух созданного пространства, что в отсутствие соответствующего учебного опыта также потребовало дополнительных временных затрат. В результате была принята единая форма подачи проекта – планшет 100x70 см с использованием ручной графики, компьютерным изображением основных проекций и макет павильона. От предполагаемых вначале «материальных макетов и представлений интерактивного маршрута с помощью

озвученной видеопрезентации» пришлось отказаться, так как по ходу работы стало очевидным несоответствие этих предположений с уровнем реальных возможностей студентов и ограниченными сроками.

Этот опыт обнаружил сложности экспериментального учебного проектирования, но и дал нам возможность сделать некоторые методические открытия. Главным результатом работы для нас, педагогов, мы считаем достигнутую совместно со студентами степень погружения в процесс и проблематику, «распахнутую» творческую почву. Критерием, показывающим степень творческой свободы, можно считать высокое качество следующего, на этот раз самостоятельного проекта, 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 учебные портфолио, но и продемонстрировать адекватные творческие автопортреты, формульно выразившие разнообразие их индивидуальностей.

Основная литература:

1. Ермолаев А.П. Новый словарь дизайнера: учебное пособие/ – М.: «LiniaGrafic», 2014. – 216 с.: ил.
2. Ермолаев А.П., Шулика Т.О., Соколова М.А. Основы пластической культуры архитектора-дизайнера. – М.: Архитектура-С, 2005.
3. Шимко В.Т. Основы дизайна и средовое проектирование: учебное пособие. – М.: Архитектура-С, 2007. – 160 с.: ил.
4. Шимко В.Т., Уткин М.Ф., Рунге В.Ф., Сикачев А.В. Архитектурно-дизайнерское проектирование интерьера (проблемы и тенденции) – М.: Архитектура-С, 2011.

Дополнительная литература:

1. Араухо И. Архитектурная композиция / перевод с испанского М. Г. Бакланова, А. Михе. М.: Высшая школа, 1982.
2. Бархин Б.Г. Методика архитектурного проектирования. /М.Г. Бархин; уч., М.: Стройиздат, 1993. – 436 с.: ил.
3. Бюттер О. Сооружение - несущая конструкция - несущая структура. Часть 1: Анализ живой природы и градообразующей среды / Оскар Бюттер, Эрхард Хамле; перевод с немецкого Ю.М. Веллера. М.: Стройиздат, 1983. – 340 с.: ил.
4. Георгиевский О. В. Единые требования по выполнению строительных чертежей: справочное пособие. М.: Архитектура-С, 2004. – 144 с.: ил.
5. Гельфонд А. Л. Архитектурное проектирование общественных зданий и сооружений: учебное пособие. – М.: Архитектура-С, 2007. – 280 с.: ил.
6. Грашин А. А. Дизайн детской развивающей предметной среды: учебное пособие. – М.: Архитектура-С, 2006 – 296 с.
7. Грубе Г. Путеводитель по архитектурным формам / Г. Грубе, А. Кучмар; пер. с нем. М. В. Алешечкиной. - М.: Архитектура-С, 2005. – 215 с.
8. Ефимов А.В., Лазарева М.В., Шимко В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специальное оборудование интерьера. Учебное пособие. – М.: Архитектура-С, 2008. – 136 с., ил.
9. Князева В. П. Экологические аспекты выбора материалов в архитектурном проектировании: учебное пособие. М.: Архитектура-С, 2006. – 296 с.: ил.
10. Максимов О.Г. Рисунок в архитектурном творчестве: Изображение, выражение, созидание: Учеб. пособие для вузов / О. Г. Максимов. М.: Архитектура-С, 2003.

11. Максимова И.А., Лисенкова Ю.В. Чертеж архитектурного сооружения в ортогональных проекциях: Учебное пособие / И.А. Максимова, Ю.В. Лисенкова. - М.: КУРС: Инфра-М, 2014. - 122 с.: ил.
12. Мелодинский Д.Л. Архитектурная пропедевтика. История, теория, практика. Изд. 2-е, испр. и доп. – М., Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2011. – 400 с.
13. Нойферт П. Проектирование и строительство: Дом. Квартира. Сад: иллюстрированный справочник для заказчика и проектировщика: перевод с нем. 2008.
14. Пронин Е. С. Теоретические основы архитектурной комбинаторики. М.: Архитектура-С, 2004. – 232 с.
15. Рочегова Н., Барчугова Е. Основы архитектурной композиции. Курс виртуального моделирования. – М.: Academia, 2010. – 328 с.: ил.
16. Сапрыкина Н.А. Основы динамического формообразования в архитектуре: учебник. – М.: Архитектура-С, 2005
17. Стасюк Н.Г., Киселева Т.Ю., Орлова И.Г. Основы архитектурной композиции: Учеб. пособие / Изд. 2-е – М.: Архитектура-С, 2004. – 95 с.: ил.
18. Хан-Магомедов С. М. Супрематизм и архитектура (проблемы формообразования) / С. М. Хан-Магомедов. – М.: Архитектура-С, 2007. – 520 с.: ил.
19. Шимко В.Т. Основы дизайна и средовое проектирование: учебное пособие. – М.: Архитектура-С, 2007. – 160 с.: ил.
20. Шимко В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории (средовой подход): учебник / 2 изд., доп. и испр. – М.: Архитектура-С, 2009. – 408 с.: ил.