А.В. СИКАЧЕВ
Кандидат архитектуры, профессор МАРХИ (Государственная академия) (1990–2015 гг.)
e-mail: av.sikachev@markhi.ru

A.V. SIKACHEV
Candidate of architecture, professor MARHI (State Academy) (1990–2015 гг.)
e-mail: av.sikachev@markhi.ru

«ТОТ, В КОТОРОМ Я СИЖУ». РОЛЬ ПОДСОЗНАНИЯ В ДИЗАЙНЕРСКОМ ТВОРЧЕСТВЕ

SOUL, DESIGNER AND CREATIVITY. THE ROLE OF SUBCONSCIOUS IN DESIGN CREATIVITY

Существуют два вида дизайнерского творчества — совершенствование существующих объектов и создание принципиально новых, в настоящее время не существующих ни в каком виде. Эти разновидности дизайна отличаются друг от друга целями и методами работы. В совершенствовании основную роль играет сознание специалиста. Здесь требуются максимальные знания, но в относительно узкой области: история развития данного объекта, множество существующих его вариантов, моделей. А при создании принципиально новых элементов среды человека более продуктивным оказывается подсознание. Чтобы повысить эффективность работы дизайнеров-новаторов, необходимо понять механизм их взаимодействия со своим подсознанием.

There are two types of design creativity-improving existing objects and creating fundamentally new ones that currently do not exist in any form. These types of design differ in their goals and methods of work. In improvement, the main role is played by the specialist's consciousness. This requires maximum knowledge, but in a relatively narrow area: the history of the development of this object, a lot of its existing variants and models. And when creating fundamentally new elements of the human environment, the subconscious is more productive. To

increase the effectiveness of innovative designers, you need to understand the mechanism of their interaction with their subconscious.

Ключевые слова: дизайн, архитектура, творчество, новаторство, подсознание, интуиция.
Keywords: Design, architecture, creation, innovation, subconscious, intuition.

Есть у В.Высоцкого одно весьма необычное стихотворение — «Песня Самолета-истребителя»:

Я — «Як»-истребитель,
Мотор мой звенит,
Небо — моя обитель,
Но тот, который во мне сидит,
Считает, что он — истребитель.

Необычность в том, что разумным существом, повествующим нам о своих переживаниях, в данном случае оказывается… самолет. А пилот для него — всего лишь «Тот, который во мне сидит». (И пусть не считает разумным себя!)

Весьма выразительный художественный прием. Но, оказывается, не только художественный. Дважды доктор наук (по филологии и биологии) Татьяна Черниговская со всей серьезностью заявляет, что нельзя до конца быть уверенным, является ли объект, обозначаемый словом «мозг», частью нас. Вполне возможно, что все наоборот, это мы — часть этого во многом загадочного объекта.

На свою двойственность люди обратили внимание давно. «Душа», «подсознание», «озарения» — это ведь все о том же. «Интуиция, прозрения — мы понятия не имеем, что это такое. Встать в позу и сказать, что этого нет, — просто глупость. Но что с этим делать? Методы современной науки не подходят. Наука подразумевает непременно проверяемость, повторяемость и статистическую достоверность. Но здесь речь идет о единичном явлении, которое никаким образом не ухватить. Какая повторяемость в прозрении?» [1].

Перевернув строчку Высоцкого, получаем для «Второго Я» еще одно, очень образное определение: «Тот, в котором Я сижу». «Тот» во

многом сильнее, чем «Я». Современная наука утверждает, что именно Он порождает кардинально новые идеи, обеспечивающие прогресс во всех сферах. Именно подсознание, а отнюдь не сознание, которое потом лишь детализирует, уточняя и обосновывая (задним числом) эти идеи.

Все это не праздные вопросы. Они имеют самое прямое отношение к любому творчеству. К архитектурно-дизайнерскому, разумеется, тоже. Каким образом происходит создание истинно творческого произведения? Правда, а что значит истинно творческого? Сплошь и рядом одним и тем же словом «творчество» называют принципиально разные вещи. В области архитектуры и дизайна наиболее заметные «неоднородности» проявляются при разделении их на две разновидности. Первая — совершенствование существующих объектов (зданий, предметов, фрагментов среды и т.п.). Вторая — создание, «сотворение» чего-то принципиально нового, пока еще не существующего ни в каком виде. Такая трактовка перекликается с тезисом академика Моисеева, разделившего эволюционные процессы на адаптационные и бифуркационные (называемые в биологии мутациями, в технике — изобретениями). Адаптация осуществляется, благодаря длительным постепенным количественным изменениям. В отличие от этого, эволюция происходит, благодаря кратковременным качественным скачкам в бифуркациях — точках, где система оказывается в неустойчивом состоянии [2].

В архитектуре и дизайне этой проблематике посвящено ничтожно мало научных исследований. Отдельные аспекты этой темы рассмотрены, в частности, в электронной книге «Архитектурная соляристика» [3]. Как возникают у дизайнера «бифуркационные» идеи? Попытки опрашивать об этом самих творцов оказались малоэффективными. Чаще всего отвечают, что решение возникало практически мгновенно. А вот потом требовались большие усилия, чтобы все это объяснить другим — словами, формулами, рисунками, чем угодно.

В то, что самому творцу ситуация представляется именно так, поверить можно. Но, скорее всего, процесс намного сложнее. Во-первых, не мгновенно. А во-вторых, то, что на этом этапе возникает, это не решение, а нечто иное. Скорее всего, процесс осуществляется следующим образом. Сначала «Тот, в котором мы сидим» (интуиция, чутье, подсознание…) каким-то образом подсказывает нам некое соображение. А затем мы мысленно «проговариваем» его в своей голове. Подобное «проговаривание» — один из самых важных этапов творческого процесса.

«Тот» передает нам информацию на каком-то непонятном языке. Это не слова и не изображения. И все это нужно как-то перевести на язык архитектуры и дизайна. Сначала — в голове, для самого себя. Это исключительно трудный, длительный и пока еще не очень понятный процесс. Затем подобный «внутренний перевод» мы пытаемся сообщить другим. Когда студент заявляет мне, что он уже все придумал, осталось лишь это изобразить, вспоминаю знаменитую реплику К.Станиславского: «Не верю!». Скорее всего, в данном случае имеем дело с самообманом. Что-то у него в голове, конечно, появилось. Но это еще не решения, превращающиеся вскоре в эскизы, а некие неясные идеи, чтобы не сказать — намерения. А для перевода их в «решения» потребуется еще много работы в дальнейшем.

Любой перевод — очень непростой процесс. Ведь даже при переводе с одного вербального языка на другой неизбежны потери. Вспомним знаменитую песню Эдит Пиаф. В оригинале: «Non! Rien de rien … Non! Je ne regrette rien». А на русском получается гораздо короче: «Нет! Я ни о чем не жалею». Исчезает целая фраза: «Rien de rien». На французском она означает «Ничего от ничего», то есть меньше, чем ничто. Но в русском языке аналога этому нет. (Кстати, в английском тоже.)

И подобных «невозможностей» при любом переводе обнаруживается множество. Не случайно различают принципиально разные виды перевода. На одном полюсе находится пословный. Это самый примитивный вариант, поскольку переводятся слова, а не содержание текста. Степень несовершенства подобного перевода демонстрирует популярная среди студентов-лингвистов забава. Берут русскую фразу. Сначала пословно переводят ее на какой-нибудь иностранный язык. Затем полученный результат переводят пословно обратно на русский. Получается, например, такая прелесть. По-русски: «Тело немощно, но крепок дух». А после обратного перевода: «Так как мясо протухло, запах сильный».

На противоположном полюсе находится перевод художественный, когда важны не слова, а смысл и эмоциональная составляющая произведения. Но при этом возникает так много отклонений от оригинала, что перевод начинает походить на самостоятельное авторское произведение. А между этими двумя полюсами располагаются промежуточные варианты, каждому из которых свойственны не только утраты, но и приобретения. И постоянно приходится решать, чем можно в данном случае пожертвовать и ради чего.

Но все эти трудности — ничто по сравнению с теми, что возникают, когда необходимо понять, что нам сообщает «Тот, в котором мы сидим». Ведь это не просто другой язык. Это принципиально иной способ передачи информации. Он пока что слабо изучен. Можно лишь уверенно утверждать, что перевод с данного «языка» находится явно на художественном полюсе или даже где-то «дальше». Научиться понимать язык подсознания совершенно необходимо. Особенно, когда занимаешься не совершенствованием чего-то существующего, а стремишься создать нечто принципиально новое.

В работе дизайнера можно выделить две очень отличающиеся друг от друга стадии, которые я бы обозначил терминами «зарождение» и «совершенствование». Это очень разные процессы. Обычно дизайнер получает от заказчика (а студент от преподавателя) конкретное задание, где объект уже назван. А зачастую и частично описан. Нужно только его улучшить. Что-то изменить, что-то прибавить, что-то убрать. Многие, даже квалифицированные, специалисты всю жизнь остаются внутри подобного типа деятельности, не рискуя (да и не желая) выйти за его пределы.

В отличие от этого, стадия «зарождение» присуща лишь процессу создания принципиально нового объекта. По сути дела, это архитектурно-дизайнерское изобретательство. Первейшая задача на этой стадии — понять, что же за объект нужно спроектировать. Выдающийся создатель теории творчества Г.С.Альтшуллер подчеркивал, что никогда не следует решать задачу, сформулированную другими. Ибо, если бы она была сформулирована правильно, ее наверняка уже решил бы тот, кто ее сформулировал. А раз задача до сих пор не решена, значит, она была сформулирована неправильно. И надо сначала ее сформулировать по-другому [4].

Мне самому приходилось не раз переформулировать полученные задания. В 1971 году вместо предписанного «Совершенствование интерьеров квартир массового строительства» представил «Будущее жилой ячейки». В середине 1980-х годов вместо «Модернизация пятиэтажных жилых зданий первых массовых серий типовых проектов» сформулировал архитектурно-социальную концепцию «Не ломайте пятиэтажки!». А в 1989 году вместо «Эскизный проект реконструкции жилого микрорайона г. Горького» разработал архитектурно-культурную концепцию «Инь-Янь или рассказ на тему: “Вместо конфронтации новой и старой архитектуры — их единство путем взаимопроникновения”». И еще несколько «служебных нарушений» разных лет.

Дело не в уточнении слов, а в переходе на более высокий уровень рассмотрения. Истинное творчество заключается не в решении существующей задачи, а в выявлении (в определенном смысле придумывании) новой, более высокого уровня. Ранее никому в голову не приходившей. Скажем, даем студентам задание спроектировать перспективный автомобиль. Но один из студентов оказывается продвинутым, читавшим Альтшуллера, и поэтому придумывает новую формулировку: «Транспорт будущего», в которой автомобиля может вообще не быть (во всяком случае, в современном понимании). А другой идет еще дальше: «Нечто, помогающее человеку перемещаться в пространстве». В результате появляется еще более интересный проект. Аналогичные ситуации возможны при любой тематике.

Правда, подобные вольности редко воспринимаются руководителями и заказчиками положительно. Зачастую это расценивается как нарушение служебной дисциплины. А все потому, что основная забота нашего дизайнерского и архитектурного образования — подготовка «совершенствователей». Впрочем, это нормально. Ведь «творцов» требуется в десятки (а, может быть, и в сотни) раз меньше. Но нельзя, чтобы их не было совсем. Иначе в точках бифуркации будут отбираться не самые эффективные, а то и катастрофические варианты будущей эволюции.

Придумав принципиально новый объект, возникает потребность дать ему наименование. Но существующие слова невольно подталкивают к существующим образам. Если бы на заре авиастроения изобретатели формулировали свою задачу как создание кареты способной летать, их подсознание, скорее всего, стало бы подталкивать к образам современных им карет, но с крылышками, что наверняка затормозило бы творческий процесс.

Помогают неологизмы. Они ослабляют вредное влияние стереотипов. Я сам неоднократно прибегал к помощи неологизмов. «Мебар» — МЕБель-АРхитектура — работа 1975 года, для обозначения принципиально нового объекта, который и не мебель, и не архитектура, но, в то же время, — и то, и другое. «ЛИТУС» — ЛИчное Транспортное УСтройство — (чтобы не мешали образы автомобиля) — фрагмент работы 1971 года «Жилище 2071».

Но все-таки слова — не основная забота дизайнера. Язык архитектурно-дизайнерской профессии — это сочетание рисунков и слов, причем с явным доминированием изображений. При «совершенствовании»

объект уже с самого начала перед глазами, поэтому практически сразу можно приступать к эскизам. А что рисовать на стадии «зарождения»? Ведь еще непонятно, какой объект нужно сделать вместо существующего. И вот здесь ведущую роль берет на себя «Тот, в котором мы сидим».

Подсознание любого человека — огромная база образов. А у представителей архитектурно-дизайнерской профессии она поистине гигантская. Образ — это не только внешний вид. Это огромный комплекс самой разноплановой информации. Целый мир, впитанный подсознанием и в какой-то момент начинающий постепенно, по крохам, помогать дизайнеру.

В первой половине 20 века была опубликована книга, значение которой для архитектурно-дизайнерского творчества трудно переоценить. Это книга-альбом Я.Чернихова «Архитектурные фантазии» [5]. То были годы романтизации индустрии. Но в этой книге нет реальных технических объектов — ни зданий заводов, ни механизмов, ни технических устройств. Вместо этого — богатейший набор образов технической цивилизации. Сейчас ценностные ориентиры явно переместились в сторону природы. Но «природообразной» книги, аналогичной альбому Чернихова, нет. А жаль. В последние годы появился еще ряд интересных открытий, порождающих иные зрительные образы.

Дизайнер постоянно рисует. Первые попытки понять подсказки познания применительно к стоящей в конкретный момент дизайнерской проблеме выливаются в некое множество изобразительно-текстовых кадров. Именно множество, а не ряд, потому что «Тот, в котором мы сидим» обращается к нам как-то беспорядочно. Но это не хаос. Это иной порядок, в чем-то аналогичный так называемому гипертексту, примером которого является интернет [6]. На экране монитора всегда, помимо основного текста, есть ссылки на другие файлы, содержательно связанные с данным файлом. В результате не обязательно читать последовательно. Можно, не дочитав до конца, перейти к другому сайту, используя ссылку. А далее ситуация может повторяться бесконечно. Вот так и с первыми рисунками дизайнера.

Рождаются подобные изображения как бы все одновременно. Это похоже на постепенную проявку фотографии пленочного аппарата, которая в любую минуту процесса проявления предстает целиком, но с различной степенью детализации. Но постепенно, наряду с подсознанием, в творческий процесс включается сознание. В результате хаотич-

ная масса изображений начинает упорядочиваться. И наступает момент, когда подсознание и сознание совместными усилиями рождают то, что можно назвать «предэскизом». И после него уже начинается действительно проектирование.

Из моего собственного опыта ближе всего к описанной модели творческой деятельности была работа 1971 года «Жилище 2071» [7]. Она представляла собой многометровую композицию из изобразительно-текстовых кадров, которую нужно было рассматривать и прочитывать последовательно. При ее создании явно превалировала интуиция. Видимо, из-за этого во всем ощущалась определенная хаотичность. За прошедшие десятилетия многое относительно архитектурно-дизайнерского творчества удалось понять и переосмыслить. Так что вполне возможно, теперь подобные работы будут выполняться более осознанно. Или мне это только кажется?

Но, может, «кажется» — это и есть «Тот, в котором Я сижу»?

Список литературы:

1. *Черниговская Т.* Самая модная идея — бессмертие // Новая газета. — 2014. — № 113. — 8 октября.

2. *Моисеев Н.Н.* Судьба цивилизации. Путь Разума. — Москва: Языки русской культуры, 2000.

3. *Сикачев А.В.* Архитектурная соляристика. — Изд. «SelfPub», 2018. — URL: https://7books.ru/aleksandr-sikachev-arkhitekturnaya-solyaristika/ (дата обращения: 19.01.2019)

4. *Альтшуллер Г.С.* Алгоритм изобретения. — Москва: Московский рабочий, 1969.

5. *Чернихов Я.* Архитектурные фантазии. 101 архитектурная миниатюра. — Ленинград: Международная книга, 1933.

6. *Неделькин А.* Современный гипертекст и гипертекстовые системы. — URL: https://www.rea.ru/ru/org/managements/izdcentr (дата обращения: 19.01.2019)

7. *Юзбашев В.* Леонидовщина и ее польза // АСД/ACD. Архитектура. Строительство. Дизайн. — 2003. — № 4.