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)
e-mail: av.sikachev@markhi.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2021_4_2_60_69

КАРТИНКИ БУДУЩЕГО КАК ПРОЕКТНАЯ ДИЗАЙН-СТРАТЕГИЯ

PICTURES OF THE FUTURE AS A PROJECT DESIGN STRATEGY

Органичное и равноправное сочетание слов и изображений — наиболее продуктивный вариант работы дизайнера и архитектора. Это полностью относится и к разработке проектной дизайн-стратегии. Подобный вид архитектурно-дизайнерского творчества — длительный процесс. В результате создатель стратегии редко доживает до ее физической реализации. У автора статьи счастливая возможность взглянуть спустя 50 лет на свою работу подобного характера и собственными глазами увидеть, где нащупал перспективные пути дальнейшего движения, а где по-прежнему вопросов остается больше, чем ответов.

An organic and equal combination of words and images is the most productive variant of the work of a designer and an architect. This fully applies to the development of a project design strategy. This kind of architectural and design creativity is a long process. As a result, the creator of the strategy rarely lives to see its physical implementation. The author of the article has a happy opportunity to look at his work of this nature 50 years later and see with his own eyes where he has found promising ways of further movement, and where there are still more questions than answers.

Ключевые слова: дизайн, архитектура, изобретательство, проектная стратегия, будущее, эволюция среды, визуализация.
Keywords: design, architecture, invention, project strategy, future, environment evolution, visualization.

«Алиса сидела со старшей сестрой на берегу и маялась: делать ей было совершенно нечего, а сидеть без дела, сами знаете, дело нелегкое. Раз-другой она, правда, сунула нос в книгу, которую сестра читала, но там не оказалось ни картинок, ни стишков. Кому нужны книжки без картинок, или хоть стишков, не понимаю? — думала Алиса».

Милой девочке в Стране чудес, созданной фантазией Льюиса Кэррола, мало было только слов, ей обязательно хотелось изображений. Но оказывается, что и взрослым очень нужны картинки. Это потому, что текстовая форма информации на порядок менее эффективна, чем визуальная [1]. К тому же, по утверждению психологов, многие свои действия человек предварительно «проигрывает» мысленно. И производит это на невербальном уровне [2]. Так что изображения абсолютно необходимы не только тем, кто, скажем, что-то проектирует. Они нужны всем, в том числе, занимающимся научными разработками. Иллюстрация тому — защищенная в 2014 году докторская диссертация, представленная целиком в виде изображений. Получилась своего рода графическая новелла, где слов было очень мало. К тому же, они были частью картинок, а не самостоятельным текстом (рис. 1).



Рис. 1. Н. Саузанис. Фрагмент докторской диссертации, представленной, преимущественно, в форме изображений. 2014 г.

Автор этой необычной диссертации — американский ученый Ник Саузанис. После успешной защиты известное академическое издательство опубликовало диссертацию в виде книги, которая затем была переиздана на многих языках и получила несколько престижных научных премий. Саузанис убежден, что совмещение рисунков с текстом способно адекватно выразить самые сложные идеи. Более того, по его словам, органичное и равноправное сочета-

ние слов и изображений — очень продуктивный вариант работы в любой профессии [3].

Что уж говорить об архитекторах и дизайнерах — нам без изображений просто нечего делать. У нас процесс проектирования — это, фактически, непрерывная визуализация предметов и фрагментов среды, которые в данный момент физически еще не существуют. А многие из них вообще в дальнейшем в физическую реальность не превратятся, поэтому, когда говорят, что архитектурно-дизайнерское творчество — это визуальные фантазии на тему будущего, с этим можно согласиться. Но с некоторыми уточнениями.

Что такое, собственно, будущее? Это не что-то материальное. Это представление человека о реальности, которая будет через какое-то время. И здесь мы сталкиваемся с неоднозначностью. Долгое время эволюцию искусственной среды человека трактовали как прямолинейный процесс, проходящий с более или менее постоянной скоростью. Однако в середине 20 века ученые пришли к выводу, что процесс этот более сложный, не линейный, и складывается из многократного чередования двух типов развития — этапов постепенных количественных изменений и этапов, во время которых происходят существенные качественные сдвиги. Соответственно, и будущее (то есть представление о будущем) получается не одно.

Периоды количественных изменений обычно длинные. Они характерны последовательным продвижением от настоящего к будущему путем непрерывного совершенствования существующих объектов. Именно так формируется представление о Светлом Будущем в виде улучшения не очень светлого настоящего. Как образно сказал в свое время Ст. Лем, люди чаще всего понимают прогресс как «движение по линии возрастания, а будущее — как эру Больших и Могучих Дел. Чего ждал от земного или внеземного будущего человек каменного века? — Огромных, великолепно обточенных кремней» [4].

При таком представлении о будущем подразумевается, что эволюция искусственной среды человека происходит как бы сама по себе, независимо от человечества, от творчества конкретных архитекторов и дизайнеров. Это некий продукт Саморазвивающейся Действительности, почти Сверхразума. При таком понимании эволюции действия основной массы специалистов похожи на плавание по течению. Ведь сколько ни старайся, эволюция все равно будет проходить именно так, а не иначе. Та-

кую эволюцию вполне можно прогнозировать, чем и занимается футурология. А наиболее востребованным типом архитектурно-дизайнерского творчества в эти периоды эволюции является деятельность, улучшающая уже существующие объекты. Подобное представление о будущем я бы назвал «Самодвижущееся Будущее». И это представление большинства.

Но существует очень незначительное меньшинство, которое такая постановка вопроса не устраивает. Таким людям хочется не угадывать будущее, а создавать его. Для них идеал — не Самодвижущееся, а Творимое Будущее. В периоды спокойного типа эволюционных изменений влияние таких специалистов незначительно. Но они своими работами, своего рода архитектурно-дизайнерскими мутациями, расшатывают существующую систему. Тем самым приближают наступление бифуркации. Вдобавок создают задел идей, которые, когда наступит бифуркация, могут получить шанс на реальное развитие. Но система сопротивляется, отвергая стратегии и их авторов.

Таких специалистов всегда мало. С наступлением бифуркации их больше не становится. А вот влияние возрастает во много раз. Система на какое-то время перестает их отвергать. А основная масса специалистов подхватывает эти идеи, чтобы превратить их в объект совершенствования, привычную для себя форму деятельности. И идеи начинают успешно развиваться благодаря тому, что технологии совершенствования относительно разработаны. Именно этому, в основном, учат в дизайнерских и архитектурных вузах.

А вот как работать меньшинству, генерирующему идеи, предлагающему нечто кардинально новое, пока не очень понятно. По своей сути подобное творчество — это изобретательство. Огромный вклад в теорию изобретательства сделал Г. Альтшуллер, методики которого показали свою исключительную плодотворность. Именно поэтому возникает естественное желание интерпретировать их применительно к архитектурно-дизайнерскому творчеству. В частности, как-то использовать его идею Идеального Конечного Результата, по сути дела — формулу Творимого Будущего. Но беда в том, что он занимался изобретениями чисто техническими. И формула эта облекалась у него в слова, поэтому для архитекторов и дизайнеров его примеры не очень подходят. А предшественников по архитектурно-дизайнерским вариантам Творимого Будущего фактически не было. Нам еще предстоит научиться выражать идеал не словами, а изображениями. Такую специфично архитектур-

но-дизайнерскую форму изложения Творимого Будущего я предлагаю называть «проектная дизайн-стратегия».

Одной из первых попыток изобразить нечто подобное была архитектурно-дизайнерская экспозиция под названием «Жилище 2071», выполненная в 1971 году мной в содружестве с архитектором И. Лучковой. Фигурировавшая в названии дата играла исключительно символическую роль, поскольку в работе нигде не было привязки к временно́й шкале. Проектная дизайн-стратегия, как любая стратегия, не привязывается к конкретной дате. Но, тем не менее, она для своего развития требует определенного времени, чаще всего, довольно значительного. Из-за этого автор, сформулировавший стратегию, до ее реального осуществления чаще всего не доживает. А это значит, что не может увидеть, правильно ли сформулировал цель своего творческого движения. Не увидит своих ошибок, не сможет их сам исправить. Исключения возможны, хотя и редки.

И вот сейчас, в 2021 году, спустя ровно 50 лет после создания работы «Жилище 2071», у меня — реальная возможность взглянуть на нее снова, чтобы собственными глазами увидеть, где действовал более или менее правильно, а где что-то недоработал. Очень трудно быть объективным по отношению к собственному творчеству, ничего не приукрашивать, пусть даже невольно. Однако упускать такой подарок судьбы жалко, поэтому рискну.

Свою работу мы тогда представили в виде непрерывного ряда изображений, включающих в себя совсем небольшое количество текстов. Очень похоже на то, как поступил 40 с лишним лет спустя Ник Саузанис. Но на этом сходство заканчивается. В отличие от целиком графической диссертации американского ученого, нашей работе предшествовало научное исследование «Будущее жилой ячейки», изложенное во вполне традиционной манере. В нем выявлялась ситуация и формулировались проблемы. И все это, преимущественно, в текстовой форме, хотя некоторое количество иллюстраций все же было. Формально «Жилище 2071» являлось продолжением этой научной работы. Но оно не было просто ее иллюстрацией. Это была самостоятельная работа, предлагающая стратегию дальнейшего профессионального движения. И изложенная специфическим архитектурно-дизайнерским языком, где основную роль играли изображения, а текст лишь помогал им. Подобная форма информации трудна не только для исполнения, но требует определенного профессионального уровня для ее «прочтения».

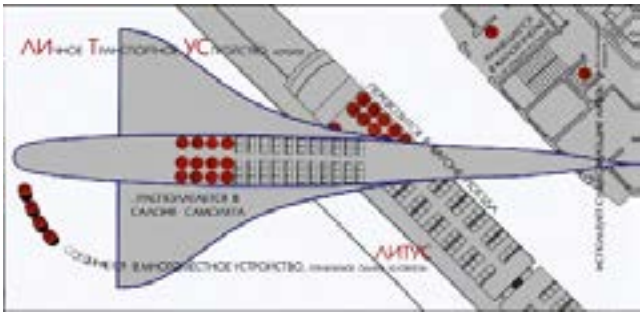


Рис. 2. Арх. А. Сикачев и И. Лучкова. «Жилище 2071». Фрагмент. Схема функционирования литусов

Как и положено любой стратегии, наша работа была многоаспектной. При однофакторном подходе дизайнерская цель, непосредственно связанная с потребностями человека, подменяется промежуточной, чисто технической задачей. К примеру, можно потратить огромные усилия на увеличение скорости пассажирских самолетов. Это одноаспектная техническая задача, решение которой позволяет несколько сократить время полета. Однако успешное решение только одного вопроса редко оказывается разумным в итоге. Пассажиры теряют не один час, еще не поднявшись в воздух, поэтому в данном примере дизайнерской целью следовало бы сделать сокращение времени не столько полета, сколько всей поездки.

В своей работе мы придерживались именно архитектурно-дизайнерского, а не технического подхода. Для критического самоанализа я выбрал лишь небольшой ее фрагмент. Он посвящен персональному устройству, помогающему человеку перемещаться в пространстве. Мы его назвали ЛИТУС — ЛИчное Транспортное УСтройство. Выбранный фрагмент состоял из трех изображений. Первое рассказывало (вербально) и показывало (визуально) о различных пространственных ситуациях и, соответственно, взаимоотношениях с другими объектами искусственной среды, с которыми литусу придется сталкиваться в процессе функционирования (рис. 2).

Из каждой такой ситуации вытекают определенные требования к предлагаемому устройству. И когда при проектной разработке все эти требования будут учтены дизайнерами, получится нечто, совсем не похожее на автомобиль. Так мы предполагали тогда. Так я продолжаю думать и сегодня.

Уже в те годы было очевидно неприятное свойство индивидуального автомобиля — ему необходимо огромное количество площадей

для размещения гаражей и стоянок. А в нашей дизайн-стратегии мы предлагали размещать это транспортное устройство непосредственно в жилище. При этом сделать так, чтобы оно легко в него попадало. А когда покинет, то не обязательно ему двигаться индивидуально, создавая бесконечные пробки на дорогах. Для поездок на дальние расстояния можно располагать его в вагоне железнодорожного поезда или в салоне самолета. Тем самым сделать этот объект постоянно сопровождающим человека.

Этот проектный ход мы через год более подробно разъяснили в статье, опубликованной в журнале «Наука и жизнь». Мы писали, что возможны два способа взаимодействия человека с объектом — прокат и сопровождение. По прокатному принципу функционирует, например, общественный транспорт. Человек как будто «берет напрокат» место в автобусе на время своей поездки. А сопровождающими уже давно стали очки, обувь, авторучка и еще некоторые предметы. При этом мы отметили, что «сопровождающий объект обеспечивает человеку значительно большие блага, нежели аналогичный объект, функционирующий в системе проката. К примеру, никакая система телефонов-автоматов не может заменить личные телефоны, не говоря уже о сопровождающем телефоне, то есть приемно-передающем устройстве, постоянно находящемся в кармане человека» [5].

Этот придуманный нами пример с несуществующим тогда телефоном выглядел пятьдесят лет назад откровенной фантазией. А сейчас смартфоны — наша обыденность. Это дает мне основание утверждать, что и применительно к индивидуальному транспортному устройству наши изображения не были развлекательными картинками на тему будущего, из которых ничего не следует, а представляли собой проектную дизайн-стратегию. Реализация ее требует определенных творческих усилий. Не только дизайнеров транспортных средств, но еще архитекторов и ряда других специалистов. Заниматься таким творческим дизайном, разумеется, труднее, чем бесконечно рисовать новые конфигурации бампера. Но будущее будет таким, каким все мы ежедневно делаем его сейчас своим творчеством. В том числе, рисуя те самые футуристические картинки, которые оказываются проектной дизайн-стратегией.

Сейчас, глядя на свою работу пятидесятилетней давности, меня в ней устраивает далеко не все. Так, мне не очень нравится, что мы использовали реальный план типового жилого дома того времени. Да и силуэт самолета хотя и скопировали с самой последней в тот момент мо-

дели, но тоже лучше было бы найти какой-то «вневременной» образ. Мы долго мучились и над тем, как изображать этот самый литус. То, что он не должен ассоциироваться с автомобилем, сомнений не вызывало. Но и те абстрактные кружочки, которые в результате были нами нарисованы — это не решение, а капитуляция, бегство от решения. Видимо, требовалось придумать нечто типа пиктограммы или иероглифа, в котором зрительно прочитывалась бы связь с передвижением, причем именно одного человека.

Робкой попыткой изобразить что-то похожее на пиктограмму был следующий изобразительный кадр нашей работы (рис. 3).

Он рассказывал о трансформациях предлагаемого устройства — свертывание его в компактный объем, благодаря чему требуется совсем немного места для его парковки. Это уже не парковка, а складирование, обеспечивающее существование физического объекта в период его бездействия. А когда устройство превращается в предмет мебели, период бездействия вообще сводится к нулю. Объект фактически исчезает, превратившись в другой объект.

За прошедшие полвека появилось немало миниатюрных транспортных средств, требующих и при парковке, и во время движения гораздо меньше пространства, чем автомобиль. Сейчас не редкость увидеть в метро пассажира с электросамокатом в руках. Это, конечно, не решение. А все потому, что дизайнеры мини-транспорта и метрополитена до сих пор упорно не замечают друг друга. Свои объекты проектируют, независимо от предметного окружения. А мы еще полвека назад поняли, что это принципиально неправильно, потому что при системном подходе у объектов создаются свойства, которые не возникают, когда объект проектируют «сам по себе». Именно поэтому мы считали само собой разумеющимся, что необходимо заранее предусматривать удобное размещение литусов и в об-



Рис. 3. Арх. А. Сикачев и И. Лучкова. «Жилище 2071». Фрагмент. Трансформация литусов

щественном транспорте, и в лифтах жилых домов, и во многих других объектах искусственной среды человека. И, как следствие, призывали к взаимосвязанному творчеству разных специалистов. А координатором должен быть дизайнер. Однако такого рода дизайнерская деятельность достойного признания не получила до сих пор.



Рис. 4. Арх. А. Сикачев и И. Лучкова. «Жилище 2071». Фрагмент. Интерьер жилища

Все эти идеи мы высказывали, преимущественно, визуальными средствами. Однако сейчас наши изображения кажутся мне довольно примитивными. Мы не стремились изображать реально действующие устройства с необходимыми для этого деталями. И все же не избежали излишней натуралистичности. Из-за этого наши рисунки явно не тянут на пиктограмму. В этом смысле немного лучше мне кажется третий кадр этого фрагмента нашей работы (рис. 4).

На нем изображен интерьер жилища, в соответствии с идеями, выдвигавшимися в других частях работы «Жилище 2071». Вместо разделения на комнаты изображено единое пространство, в котором располагаются персональные боксы плюс мобильный блок оборудования для всей семьи. Это было явно навеяно знаменитой «Визионой 69» Джо Коломбо, с его «комнатами в комнате». В последующие десятилетия эта идея получила дальнейшее развитие в ряде жилых домов японского архитектора Шигеру Бана. Она же была потом очень выразительно использована в интерьере фирмы Гугл в Цюрихе. А на мысль о мобильном блоке общесемейного оборудования нас подтолкнули развертывающиеся санузел и кухня дизайнера Масанори Умеда.

В целом сейчас, спустя 50 лет, мне кажется, что с генерированием идей мы сработали успешно. А вот изображения выглядят довольно неумелыми. Даже в заведомо необъективных глазах автора. С графикой мы не справились. Мышление явно опережало умение выразить архитектурно-дизайнерские идеи визуально. Но сделано было именно так, и историю подправить невозможно.

Хотя хочется.

Список литературы:

1. *Ушахина Е.* Лучше тысячи слов: почему визуальная информация запоминается быстрее? — URL: https://blog.mann-ivanov-ferber.ru/2014/07/30/luchshe-tysyachi-slov-pochemu-vizualnaya-informaciya-zapominaetsya-bystree (дата обращения: 22.02.2021).

2. *Симонов П.В.* Высшая нервная деятельность человека. Мотивационно-эмоциональные аспекты. — Москва: Наука, 1975.

3. Нет! Человек, защитивший диссертацию в форме комикса – Электронный ресурс. — URL: https://vizual.club/2017/09/07/net-slov-chelovek-zashitil-dissertacy-komiks (дата обращения: 22.02.2021).

4. *Лем Ст*. Сумма технологии. — Москва: Мир, 1968.

5. *Лучкова И., Сикачев А*. Жилище 2072 // Наука и жизнь. — 1972. — № 2.