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

ТРИ ТИПА АРХИТЕКТУРНО-ДИЗАЙНЕРСКОГО ТВОРЧЕСТВА

THREE TYPES OF ARCHITECTURAL AND DESIGN CREATIVITY

В границах единой архитектурно-дизайнерской профессии сформировалось три вида творчества — масскультурное, программное и изобретательское. Они очень отличаются численностью специалистов, но не уступают друг другу по своей роли в жизни и развитии предметно-пространственной среды человека. Подобную специализацию должно учитывать образование.

Within the boundaries of a single architectural and design profession, three types of creativity have been formed-mass — cultural, software and inventive. They differ greatly in the number of specialists, but they are not inferior to each other in their role in the life and development of the subject-spatial environment of a person. Education should take into account this specialization.

Ключевые слова: дизайн, архитектура, проектирование, дизайн-программирование, изобретательство, образование.
Keyword: design, architecture, engineering, design-programming, invention, education.

Все рождающееся имеет свое начало. Процесс архитектурно-дизайнерского творчества, естественно, тоже. Но что становится самым первым шагом? Началом? Самым, самым?

«В начале было Слово. Всё чрез Него на́чало быть, и без Него ничто не на́чало быть, что на́чало быть.» Эти строки Евангелия от Иоанна понимаются обычно в том смысле, что любое действие должно в самом начале быть как-то сформулировано словами и лишь после этого можно приступать к осуществлению высказанного. Этот текст — перевод с древнегреческого, где «Логос» превратился в «Слово». Но «Логос» означал не только «Слово», но и «Смысл», и «Идея», и «Замысел», и еще многое другое, поэтому применительно к архитектуре и дизайну лучше перевести так: «В начале всего лежит Замысел». И выражается он совсем не обязательно словами, а может изображениями или вообще как-то иначе.

Появляется замысел по-разному. У одних сначала возникают слова, у других — изображения. А бывает, что новые идеи рождаются в сложной форме, где есть и слова, и изображения, и еще много такого, о чем мы пока что даже не подозреваем. По-разному, не в последнюю очередь, потому что в рамках, на первый взгляд единой, архитектурно-дизайнерской деятельности сформировались три типа специалистов, заметно отличающихся друг от друга по ряду признаков, в том числе началом творческого процесса.

Самый многочисленный тип можно назвать архитектурно-дизайнерским вариантом массовой культуры. Это профессионалы, ориентирующиеся на массового потребителя. Американский социолог Эверетт Роджерс в своей книге «Диффузия инноваций» писал, что подавляющему большинству потребителей не очень-то нужны дизайнерские новации. Люди предпочитают то, что уже успело стать привычным, «нормальным» [1], поэтому вполне естественно, что большинство практикующих дизайнеров ориентируется на желания превалирующей части потребителей.

У масскультурных специалистов вполне определенный взгляд на то, как следует работать. Главное сначала получить от заказчика так называемое Техническое Задание. Там все ясно обозначено, что и как. (Их так научили или просто им так удобнее.) А дизайнер «просто оформляет конкретную бизнес-идею, слова и цифры в приемлемую визуальную форму. И всё» [2]. Но при таких взглядах дизайнерская деятельность неизбежно превращается в работу по принципу «чего изволите».

Когда читаешь такие откровения дизайнера, (вполне допускаю, что опытного и успешного), поначалу испытываешь шок. Но, с другой

стороны, стремление к максимальному учету мнения основной массы потребителей — это реальность. Раз большинство населения является потребителями масскультурного типа, созданием продуктов для них и должна заниматься самая многочисленная часть действующих дизайнеров. Да и большинство сегодняшних студентов-дизайнеров со временем также станет заниматься именно такой деятельностью.

Хотя специалисты масскультурного типа составляют большинство в дизайне, целиком всю предметно-пространственную среду они не перекрывают. Многое делается без участия дизайнеров и архитекторов. Хотя ясно, что без профессионалов качество среды не может быть хорошим. А учет пожеланий потребителей не означает безоговорочное подчинение дизайнеров потребителям. Иногда приходится действовать, в какой-то мере, вопреки пожеланиям заказчика, когда профессионал видит, что эти пожелания нелепы.

Все это разумная тактика. Но, помимо тактических, есть еще стратегические задачи. Нужна не только стабилизация достигнутого, но развитие. Делать будущую среду лучше сегодняшней невозможно без новаторства. Разработка стратегий и генерирование новаторских решений — занятие не для каждого дизайнера. Этим занимаются дизайнеры второго типа, которых хотя намного меньше, но их деятельность очень важна. Примером стратегических подходов в дизайне была концепция «дизайн-мышление», появившаяся в середине прошлого века в США и ряде европейских стран. А во ВНИИТЭ активно разрабатывалось так называемое «дизайн-программирование», ориентированное на задачи, связанные с развитием сложных комплексных объектов, причем с учетом не только тех потребностей, что ясно высказываются потребителями, но и так называемых «скрытых», неосознаваемых людьми [3].

Одной из таких дизайн-программ было создание экопоселка на полуострове Апшерон близ Баку. Мне довелось принять участие в этой работе. Среди представителей программного типа архитектурно-дизайнерского творчества наблюдается пристрастие излагать свои идеи в основном языком слов, цифр, схем и графиков. Но я всегда считал это неправильным. Наш профессиональный язык изобразительный. Никакими квадратиками с соединяющими их стрелками или таблицами бесчисленных цифр не под силу передать все то богатство информации, что в состоянии выразить рисунок архитектора и дизайнера. Именно изображение — наиболее эффективная форма представления не только

проекта, но и программы, поэтому моя работа по программе Апшерона выглядела как гибрид изображений и слов. (Мои предварительные эскизы, выполненные в рамках данной программы, опубликованы в одном из разделов электронной книги «Архитектурная соляристика» [4].)

Такая форма представления своих замыслов использовалась мной многократно. Так, в 1989 году я участвовал в конкурсе на разработку эскизного проекта реконструкции жилого микрорайона г. Горького. Как обычно, всем участникам выдали условия конкурса, где цели и задачи работы были четко сформулированы. Однако вместо беспрекословного следования этим указаниям я трансформировал потенциальный проект в программу действий. Фактически предлагалась стратегия реновации массового жилища, хотя 30 лет назад этот термин еще не использовался. Вот фрагмент из текстовой части этой работы. (Изобразительная часть не сохранилась).

«АРХИТЕКТУРНО-КУЛЬТУРНАЯ КОНЦЕПЦИЯ ИНЬ-ЯНЬ или рассказ на тему: "Вместо конфронтации новой и старой архитектуры — их единство путем взаимопроникновения".

ИНЬ-ЯНЬ — это древний восточный символ, графически выражающий истину: во-первых, в жизни всегда равноправно существуют бок о бок противоположные начала: черное — белое, возвышенное — низменное, новое — старое (в частности, новая архитектура и старая) и т.д.; во-вторых, несмотря на непримиримость противоречий, эти противоположности всегда находят способ плавно перейти одно в другое; в-третьих, внутри каждой из них всегда имеются элементы противоположного начала. В перечисленных трех тезисах — ключ к пониманию представленного проекта-концепции».

И далее излагалась программа действий, состоящая из семи последовательных шагов, превращающих каждый из перечисленных тезисов Инь-Янь в определенные архитектурно-дизайнерские решения. Эти шаги были направлены на решение задач не только чисто технических, но и, в не меньшей степени, гуманитарных. Так, четко обозначалось неприятие принципа «после нас хоть потоп», допускающего тотальный снос, поэтому предлагалось в ряде случаев старые здания не ломать, а аккуратно разобрать, чтобы затем их фрагменты использовать при строительстве и художественном оформлении новых зданий. Ставилась также задача максимально сохранить общий характер существующей среды, не уничтожая исторически сложившуюся конфигурацию улиц.

Это, разумеется, требовало не только дополнительных затрат, но и соответствующего профессионального уровня архитекторов и дизайнеров. А заключительный, седьмой шаг предлагал выделить один из фрагментов будущего микрорайона, чтобы «всем без исключения архитекторам г. Горького предоставить возможность каждому спроектировать свой неповторимый жилой дом, ограничиваясь лишь рамками принятой общей художественной концепции. Таким способом архитекторы г. Горького, особенно молодые, получат мощный творческий стимул».

Так что программа эта была не столько экономической, сколько архитектурно-дизайнерской. По сути, предлагалась некая культурная акция. А представлено все было в виде сочетания слов и изображений, что выглядело, как проект. Но на самом деле это был текст, но написанный не только словами, но и изображениями. Чтобы его «прочитать» необходимо было понять, что это не привычные проектные чертежи и картинки, а дизайн-программа реновации. Но заказчик (в данном случае, жюри) рассчитывал увидеть вариант проектного решения конкретного объекта — жилого микрорайона. То есть ожидалось что-то в рамках масскультурного творчества. А получили стратегию будущего проектирования. То, что это второй тип архитектурно-дизайнерского творчества, тогда не поняли. Однако в реалиях конца 80-х годов прошлого века наивно было надеяться на адекватную реакцию.

В отличие от восприятия произведений масскультурного типа, понимание сущности дизайн-программирования действительно представляет определенные трудности. Но еще труднее понимать авторов, относящихся к третьему типу архитектурно-дизайнерского творчества, изобретателей, предлагающих принципиально новые объекты искусственной среды человека. Вспомним, например, удивительные творения великого Леонардо да Винчи. Скажем, его парашют. Если бы он вздумал проводить по поводу своего парашюта социологический опрос потребителей, (совершенно нормальное действие в рамках масскультурного дизайна), результат легко предсказать — психиатрическая больница. В то время потребности в этом объекте не было ни осознаваемой, ни скрытой. Действительно, с каких таких заоблачных высот приходилось современникам Леонардо хотя бы изредка прыгать, чтобы им очень захотелось заиметь подобное диковинное дизайнерское творение? Но тогда зачем было разрабатывать подобный объект? Какой вообще смысл заниматься архитектурно-дизайнерским изобретательством?

Чтобы понять это, нужно три описанных типа творчества рассмотреть комплексно, как части единого процесса. Представители дизайна и масскультурного, и программного имеют дело, в основном, с уже известными объектами. Первые не позволяют уровню среды снижаться. Вторые, совершенствуя существующие объекты, способствуют улучшению среды, пусть не очень быстрому, но зато непрерывному. В отличие от этого, изобретательский тип, создающий принципиально новые объекты, порождает скачкообразные изменения, тем самым решительно ускоряет эволюцию искусственной среды. Специалисты третьего типа изобретают не только и даже не столько физические объекты, сколько новые потребности. Все три типа творчества нужны. Каждый выполняет свою функцию, необходимую для нормального существования и развития предметно-пространственной среды.

Как на все это должно реагировать образование? Изобретателей требуется ничтожно мало, по сравнению с дизайнерами двух других типов, поэтому может показаться, что проблему можно попросту игнорировать. Тем более генетики успокаивают, что даже если постоянно уничтожать всех инициативных, свободомыслящих, нестандартных, творческих людей, все равно через какое-то время обязательно начнут появляться новые [5]. Но из этого также следует, что среди наших сегодняшних студентов всегда есть потенциальные Леонардо. Так может лучше ввести раздельное обучение для особых студентов? Правда, придется еще научиться их надежно распознавать.

Замечено, что специалисты, стремящиеся изобретать нечто принципиально новое, склонны к универсальности. Им тесно в рамках узкой специализации. «Филиппо Брунеллески помимо архитектуры занимался дизайном часов. Федор Шехтель с равным вниманием и мастерством относился к архитектуре и ее предметному наполнению. В случае с Александром Родченко мы также постоянно сталкиваемся с его разносторонностью и результативной работой в театре и кино, полиграфии и рекламе, дизайне мебели и интерьера» [6]. Что уж говорить о Леонардо да Винчи. Он и живописец, и скульптор, и архитектор, и ученый, и изобретатель, и писатель, и музыкант. А точнее всего сказать: «Дизайнер № 1 всех времен и народов».

Такие люди — сплошные загадки. Не только в дизайне и архитектуре. А.Колмогоров утверждал, что цель науки заключается не в

практических приложениях и даже не в пользе для общества, а в поиске научной истины и ощущении восторга, когда она открывается исследователю [9]. Понятно, что Колмогоров говорил не о масскультурном научном большинстве, а о крохотном меньшинстве, творящем, фактически изобретающем нечто принципиально новое и тем самым обеспечивающим эволюционный прогресс нашей цивилизации. Это, чаще всего, гении. Но гениями не рождаются. Изредка рождаются люди с потенцией стать гением. Важно им не помешать, не загубить.

Это полностью справедливо и по отношению к архитектурно-дизайнерскому творчеству. Воспитание будущих творцов нового — важнейшая проблема архитектурно-дизайнерского образования. Но на сегодня здесь вопросов больше, чем ответов. В конце прошлого века я организовал в МАрхИ курс лекций о нестандартном архитектурно-дизайнерском мышлении. А в конце предлагал клаузуру, тема которой называла не объект, а проблему. И студент должен был предложить нечто для успешного решения данной проблемы. Это мог быть объект, программа или даже что-то не совсем архитектурное или дизайнерское. Но я о существовании таких возможностей им не подсказывал. Они сами должны были додуматься о чем-то подобном.

Самой большой трудностью оказалось основное мое условие: разрешается все, что я не запретил. А запретов почти не было. Справлялись с такой необычной клаузурой обычно лишь 2–3 студента из всей учебной группы. Это те, кто понял, что создание принципиально нового не исчерпывается рисованием новой формы. Есть еще программа действий, а также много такого, что не совсем относится к архитектуре и дизайну. Понявшим это мои лекции явно помогали. Именно ради таких студентов и было все организовано. Но насколько это было полезно остальным, не знаю. Во всяком случае, руководство МАрхИ сочло, что выделять учебные часы на подобные эксперименты — непозволительная роскошь. И тематику ликвидировали.

Но проблема ведь никуда не исчезла. Нужны серьезные исследования. Так что пока ограничусь мыслями замечательного клоуна, режиссера, мима и актера Славы Полунина. Его советами, адресованными явно будущим представителям изобретательского типа творчества.

«Делай только невозможное, потому что всё остальное сделают другие». И главное: «Занимайся только тем, от чего внутри дзинькает» [8].

Список литературы:

1. *Rogers Everett M.* Diffusion of Innovations, 5th Edition. — URL: https://readli.net/diffusion-of-innovations-5th-edition (дата обращения: 12.11.2020).

2. *Александрова Н.* 7 советов по составлению Технического Задания для дизайнера. — URL: http: //mediabitch.ru/7-designer-tz (дата обращения: 12.11.2020).

3. *Барышева В.Е., Дружинина О.Б.* Дизайн-программы ВНИИТЭ 1960–1980-х годов как истоки современной методологии дизайн-мышления // Вестник МГХПА им. С.Г.Строганова. — 2019. — № 2. — Часть 1.

4. *Сикачев А.В.* Архитектурная соляристика. Изд. SelfPub. 2018. — URL: https://www.litres.ru/aleksandr-vasilevich-sikachev/arhitekturnaya-solyaristika (дата обращения: 12.11.2020).

5. *Десницкий А.* Товарищи ученые, доценты с демократами. — URL: https://www.gazeta.ru/comments/column/desnitsky/12965245.shtml?utm_referrer (дата обращения: 12.11.2020).

6. *Лаврентьев А.Н.* Александр Родченко: начало карьеры дизайнера // Дизайн-ревю. — 2011. — № 2.

7. *Бакал Л.* Андрей Колмогоров. Математический гений XX века, который хотел реформировать школы. — URL:https://mel.fm/istorii/8251647-kolmogorov_math (дата обращения: 12.11.2020).

8. *Мусихин А.* Рецепт счастья от Славы Полунина. — URL:https://www.b17.ru/blog/75683 (дата обращения: 12.11.2020).