

ПОТЕНЦИАЛ АРХИТЕКТУРНОЙ ГРАФИКИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНЫХ КАЧЕСТВ СТУДЕНТА

Е. А. Диченская

УО «Брестский государственный технический университет»
Брест, Беларусь

Статья посвящена формированию и развитию креативных качеств будущего архитектора-дизайнера средствами архитектурной графики. Система кратковременных упражнений и длительных заданий, их чередование и логичная последовательность ставят студента в условия поиска индивидуальных решений, формируют авторский стиль и наполняют профессиональное образование творческим компонентом.

Ключевые слова: креативность, архитектурная графика, архитектурная фантазия.

Формирование и развитие креативных качеств личности – одно из обязательных условий современного образования на всех уровнях. Наличие креативности способствует успешности человека в современном мире. Она повышает адаптационные свойства в быстро меняющихся условиях, развивает умение выйти за пределы стандартной ситуации. В связи с этим встает вопрос о рассмотрении содержания специального образования. При этом речь идет не столько о наполнении его новыми дисциплинами, сколько о пересмотре содержания практических заданий, их переориентации с оттачивания технических навыков на креативный подход. В профессиональной подготовке архитектора и архитектора-дизайнера значительным потенциалом обладает дисциплина «Архитектурная графика».

Архитектурная графика охватывает процесс и результат визуализации творческих идей, концепций, фор-эскизов, клаузур, скетчей и т. п. в области проектирования и архитектурного дизайна. В эпоху цифровых технологий актуально разделение архитектурной графики на цифровую и классическую. Цифровая архитектурная графика применяет компьютерные программы и занимается не только визуализацией, но инженерными задачами, подготовкой проектов к строительству, изготовлением рабочей документации. Классическая архитектурная графика в качестве инструментария и выразительных средств использует различные традиционные и современные графические материалы и инструменты, изобразительно-выразительные техники и приемы. В целом она подразумевает ручную подачу проектной идеи и носит прикладной характер в профессиональной подготовке, взаимодействуя с рисунком, живописью, черчением, начертательной геометрией, архитектурными конструкциями и т. п. и «обслуживая» архитектурно-дизайнерское проектирование. Осознанное использование художественно-эстетической выразительности графики при выполнении поставленного технического задания становится одной из задач профессионального обучения. Однако именно стадия эскизирования и клаузуры предоставляет возможность раскрыть креативный ресурс профессионала.

Общеизвестно, что характеристики креативности были выделены американским психологом Эллисом Полом Торренсом: гибкость, беглость, оригинальность, способность видеть суть проблемы, способность сопротивляться стереотипам. Ориентация на эти позиции легла в основу совершенствования методической структуры дисциплины. С целью содействия развитию креативности ряд заданий выполняется несколькими графическими способами. Вместе с тем используются учебные ситуации и упражнения, которые характеризуются незавершенностью, недостаточным количеством условий или открытостью для интеграции новых элементов. Различные длительность, объем и уровень сложности заданий, чередование длительных и кратковременных упражнений держит студента в творческом тоне, формирует готовность к работе с любым исходным материалом и технической задачей. В учебном процессе развивается профессиональная культура ручной подачи и эстетический вкус, формируется интерес к разнообразию композиционно-графических изобразительно-выразительных приемов и материалов. Сквозным условием практической работы является гибкий подход в графическом решении и в способе выполнения задания.

Содержание дисциплины можно представить несколькими крупными блоками: «Шрифтовая композиция», «Антураж и стаффаж», «Архитектурные сооружения», «Архитектурные клаузуры», каждый из которых имеет разветвленную уточняющую структуру.

Шрифт и шрифтовая композиция – составной элемент графического языка архитектора-дизайнера. Шрифт наравне с архитектурой формирует предметно-пространственную среду и несет социальную функцию. Окружающая среда заполнена потоками информации, визуальным и эстетическим носителем которой выступает шрифт. Самыми наглядными примерами шрифтовых композиций являются знаки визуальной информации: указатели, названия улиц, остановок и учреждений, вывески и въездные знаки, мемориальные доски и надгробия и т. д. В этих объектах шрифт присутствует всегда, так как они содержат указания на функции объектов, персоналии, события, даты и географические локации. Актуальной тенденцией в настоящее время является использование шрифтовой композиции в качестве декора архитектурного сооружения любого масштаба – от малых архитектурных форм/павильонов/остановок общественного транспорта до отдельных масштабных сооружений различного назначения. При этом шрифтовая композиция применяется как в интерьере различной специализации, так и в экстерьере: на фасаде, в крытом переходе, на любой функциональной площадке: спортивной, детской, развлекательной, торговой и пр. В контексте любого проекта, где есть шрифты и их сочетание с графическим изображением и колористическим решением, шрифтовые конструкции должны органично вписываться в цельную структуру проекта, отражать его стилистику и общую идею.

Разработка шрифтовой композиции – непростая задача, поскольку шрифт носит условный, знаковый характер. Вместе с тем отражение содержания текста через его образную подачу, «программирование» психо-эмоционального состояния, ассоциативно-чувственного восприятия продукта потребления или предлагаемой услуги – актуальная тенденция в графическом дизайне. Введение таких заданий, как «Эмоционально-образный алфавит», «Визуализация содержания слова», «Личный образный инициал или логотип», существенно отодвинуло учащихся от принятия стандартных рецептов в шрифтовой композиции, вынудило искать субъективные ассоциации, персонально важные смысловые связи, авторские образы.

Архитектурный антураж и стаффаж – средства эстетического и стилистического «оформления» проекта, которые помогают уточнить характер среды, в которой находится архитектурное сооружение, разъяснить сочетание его с природным или городским ландшафтом. Антураж (франц. *entourage*) – окружение, окружающая среда, обстановка. В архитектурной графике это – многоплановый пейзажный фон, рельеф местности, растительность и т. п. Стаффаж (нем. *staffage*) в архитектурной графике – изображение людей, животных, транспортных средств и других элементов предметной среды. Эти второстепенные элементы позволяют судить о масштабах архитектурного объекта. Архитектурный чертеж/проект/скетч с проекциями объекта дополняется перечисленными элементами. Характер их изображения не должен быть натурным, реалистичным. В то же время необходимо соблюдать узнаваемость объекта, его истинные пропорции.

К основным элементам антуража можно отнести элементы пейзажа, деревья и кустарники. Натурный мотив подвергается различной степени трансформации – пластическому преобразованию формы, отказу от некоторых деталей. При этом графический язык должен быть предельно лаконичным, чтобы минимальными средствами достигалась предельная выразительность и активность образа, проявлялись характерные особенности объекта. Особый обобщенный «архитектурный» стиль подразумевает декоративное плоскостное решение и сокращение детализации. В этом случае между малой степенью стилизации, почти реалистическим изображением и высокой степенью стилизации, превращением изображения в иконический знак существует значительный зазор. Это позволяет выполнить задание с максимальной творческой отдачей. Упражнение «Стилизация дерева» подразумевает до 10 вариантов подачи различными графическими средствами.

Архитектурные сооружения как объект изображения включают широкий спектр – от малых архитектурных форм и архитектурных фрагментов/деталей до масштабных зданий. Отличительной особенностью этого раздела является изображение одного и того же объекта несколько раз, применяя различные выразительные графические приемы (линия, штрих, пятно, точка, их сочетание) и степень проработки, разнообразные изобразительные материалы (тушь, акварель, карандаш, маркер, линер, фломастер и т. д.) и инструменты (кисть, перо, мастихин, губка и пр.), техники исполнения и их комбинирование. А также изучение свойств и

эффектов несущей поверхности (бумага белая, тонированная различными способами, гладкая или фактурная и т. д.). В результате поиска и экспериментов происходит осознанное применение оптимальных и эффективных изобразительно-выразительных средств архитектурной графики, их сочетаний для конкретного задания. В задании «Архитектурная деталь» (балкон, окно, дверь и т. п.) студенту предлагается метод случайного выбора. Таким же способом определяется и архитектурный стиль этой детали. Таким образом создаются условия для индивидуального интеллектуального поиска необходимой информации и для открытого, никак не ограниченного выбора графической подачи.

Эффективным средством развития творческого потенциала учащихся выступают архитектурные клаузуры. Клаузура – индивидуальное задание на определенную тему, выполняемое в строго отведенное время. Это своего рода визуализированный мозговой штурм. Его продукт отличает неожиданность трактовки, цепь ассоциаций и аналогий, связанных с данной темой. В результате появляется целостная графическая композиция, исполненная без предварительного эскизирования. Графические умения подразумевают в данной ситуации простые и эффективные изобразительные средства. Вместе с тем это богатый опыт композиционной работы, который способствует личному выбору самых рациональных и эффективных графических приемов. Цикл клаузур изначально направлен на формирование навыков построения формальных графических композиций с целью усвоения и понимания таких категорий, как взаимосвязь, цельность и уравновешенность, статичность и динамичность. В процессе выполнения заданий развиваются навыки абстрактного, пространственного и ассоциативного мышления. Ограниченность во времени мобилизует те самые признаки креативности: беглость, гибкость, оригинальность, способность видеть суть проблемы и сопротивляться стереотипам.

Отдельное, завершающее учебный курс задание – «Архитектурная фантазия», которая аккумулирует все знания, умения и навыки студента в области изобразительной грамоты и графической подачи. Вместе с тем предоставляется полный творческий карт-бланш: генерирование собственных идей, интерпретацию и синтезирование заимствованных образов, прочие творческие приемы. Это задание продиктовано тем фактом, что архитектурно-дизайнерская практика последних лет отличается стремительным изменением визуальной культуры. Цифровые технологии, компьютерные игры и киноиндустрия не только изменили способ визуализации объекта, но повлияли на процесс архитектурного творчества, изменение профессионального языка. Концептуально-интуитивное и ассоциативно-образное развитие архитектурно-дизайнерской идеи стало ведущей тенденцией.

Эта область не нова, известна со времен «идеальных городов» и «архитектурных причинно» эпохи барокко до «бумажной архитектуры» 80-х годов XX столетия. В художественных течениях начала XX века ряд архитекторов и художников посвятили свое творчество образам архитектуры будущего. Нереализованные фантазии братьев Весниных, В. Татлина, Л. Лисицкого и др. отдельными находками проросли в объектах современной архитектуры. Я. Чернихов развивал идеи супрематизма и конструктивизма в архитектуре. Его педагогическое наследие и авторские приемы еще подлежат изучению и переосмыслению. Для него фантазирование – это синоним самой большой свободы профессионального мышления архитектора: «Фантазия наилучшим путем развивается при выявлении творческих начал каждого индивида графическим путем. Умение фантазировать и претворять образы фантазии в видимое начертанье есть первая основа новой архитектуры». О своих «Архитектурных сказках» Чернихов пишет: «Я избрал тематику архитектурных сказок потому, что нашёл необходимым осуществить на практике результат «безудержного фантазирования» и посмотреть, к чему это приведёт. Я хотел увидеть и убедиться на действительных фактах, какой получится эффект претворения в наглядных, видимых образах «неограниченной и беспредельной фантазии».

Ряд современных теоретиков и историков архитектуры уже выделяют архитектурную фантазию в самостоятельный жанр архитектурной графики и творческой деятельности [1]. В современном кинематографе и гейм-дизайне досконально проработанная архитектурная среда, обрамление действия в кибермирах – результат работы целых команд искусствоведов и архитекторов-консультантов [2]. Историческая архитектура больших стилей, «бумажная

архитектура» различных эпох, авторская фантазия сочетаются в уникальных контекстах и трактовках в виртуальной архитектуре.

Учебная дисциплина «Архитектурная графика» не только формирует профессиональные навыки, но способствует поиску личного авторского архитектурного почерка, индивидуального графического стиля. Высокий уровень графического мастерства и творческая продуктивность позволяет полнее и доступнее передавать замысел уже на ранней стадии разработки проекта. Ручная подача рабочих эскизов, авторские скетчи и многочисленные креативные наброски приобретают самостоятельную художественную ценность. Ряд их атрибутирован с использованием термина «архитектурная фантазия» и даже становится объектом коллекционирования. Особенно из-под руки известного архитектора или дизайнера. На сегодняшний день плоды деятельности проектировщика в области архитектуры и дизайна признаны отдельным видом творчества и даже направлением в изобразительном искусстве. Рост популярности этой области подтверждается профессиональными конкурсами архитектурной графики и выставками различного уровня, специализированными сайтами, количеством обучающих курсов и мастер-классов, популярностью ручного скетча в социальных сетях.

ЛИТЕРАТУРА

1. Иванов, А. О. Архитектурные фантазии в изобразительном искусстве и архитектуре: к уточнению понятия / А. О. Иванов // Культура и цивилизация. – 2017. – Том 7. – № 4А. – С. 405–418.

2. Хачатуров, С. Хогвартс воспринимается более подлинным, чем Царицыно / С. Хачатуров // Искусство. – 2019. – № 2 (609). – С. 8–22.

УДК 728.03:719

РЕСТАВРАЦИЯ ДВОРЦОВО-ПАРКОВОГО КОМПЛЕКСА НОВИЦКИХ КАК КУЛЬТУРНО-ТУРИСТИЧЕСКОГО ОБЪЕКТА

О. П. Носко

*УО «Брестский государственный технический университет»
Брест, Беларусь*

Дворцово-парковый комплекс – произведение садово-паркового искусства и архитектуры. Является масштабным архитектурным ансамблем монархической или аристократической загородной резиденции со значительной переработкой природного ландшафта, подчиненный единой концепции. Исторически сложившийся комплекс усадебных построек, садов и парков, зачастую включает в себя искусственные или естественные водоемы [2]. На территории Брестской области данные комплексы немногочисленны, однако представляют собой сочетание природных, культурных, исторических и архитектурных памятников.

Можно сказать, что в последние десятилетия XX века наблюдались две крупные по масштабу тенденции. Первая – это невероятно быстрый рост количества странствующих по миру людей, в результате чего туризм из незначительной сферы экономической деятельности превратился в одну из самых масштабных и прибыльных отраслей в мире. Второй – массовое распространение идей в обществе по защите окружающей среды, которые стали невероятно популярными.

Туристический ресурс усадеб, а так же усадебно-парковых комплексов – сочетание природного и историко-культурного наследия данных объектов. И именно эти компоненты познавательных и рекреационных ресурсов являются неразделимыми фактически для любого региона или местности.

Чтобы определить перспективы комплексов дворцово-парковых ансамблей как туристических объектов, необходимо выявить их потенциал, а именно присутствие следующих характеристик:

- географическое расположение;
- разнообразие природы;