

Метод конструирования иммерсивного пространства в дизайн-образовании на примере проекта «Дизайн. Микродинамика креативного действия»

Анна Соколова

Лола Г.Н.

Доктор философских наук,
профессор кафедры дизайна

Александрова Т.И.

Старший преподаватель
кафедры дизайна

Изучение принципов создания иммерсивного пространства для представления креативного знания в дизайн-образовании

структура теоретической части

1. Формирование дизайна как самостоятельной дисциплины
2. Креативное мышление и его особенности
3. Иммерсивное образование
4. Метадизайн как современный развивающийся подход в дизайн-образовании
5. Метадизайн. Нелинейная организация системы представления дизайн-знания
6. Метадизайн. Семиотический языкотворческий подход, командная работа, игровая ситуация
7. Экомиметика. Ландшафт как инструмент развития латерального мышления
8. Случайность и методы иррационализации
9. Выводы исследования
10. Проект «Дизайн. Микродинамика креативного действия»

научная база исследования

Changing Design Education
for the 21st Century

M. Meyer, D. Norman, 2020

Designerly Ways of Knowing:
Design Discipline
Versus Design Science

N. Cross, 2001

Lateral Thinking,
a textbook of creativity

E. De Bono, 1970

Designing Designing

J. C. Johns, 1972

Metadesigning

Designing in the Antropocene

J. Wood, E. Giaccardi и др., 2022

Metadesign as an Emergent
Design Culture

E. Giaccardi, 2005

Developing a Non-linear Practice
of Design Thinking,

R. Teal, 2010

Дизайн-код: Методология
семиотического дискурсивного
моделирования

Г.Н. Лола

Landscape perception:

research, application and theory.

E.H. Zube, J.L. Sell, J.G. Taylor, 1982.

Randomness as a Generative
Principle in Art and Architecture.

K. Verbeeck, 2006.

Indeterminacy, the I-Ching
and John Cage

B. R Morse, 2007

Китайская классическая
«Книга перемен»

интерпретирующий перевод

Ю.К. Щуцкого., 1993

«Дизайн. Микродинамика креативного действия»

цель проекта

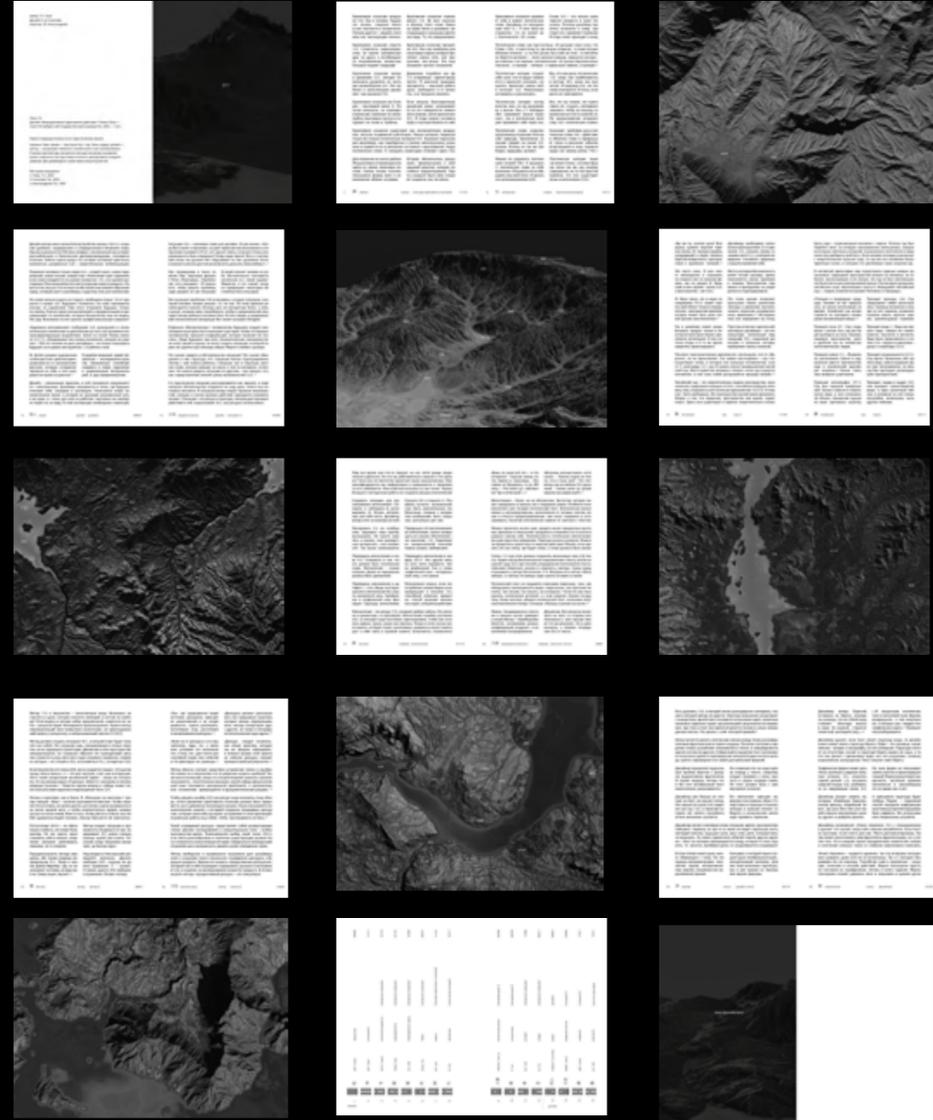
Создание системы для представления креативной дизайн-методологии «Дизайн. Микродинамика креативного действия»

Автор креативной методологии —
Галина Николаевна Лола,

доктор философских наук,
профессор кафедры дизайна
Санкт-Петербургского
государственного университета

состав проекта

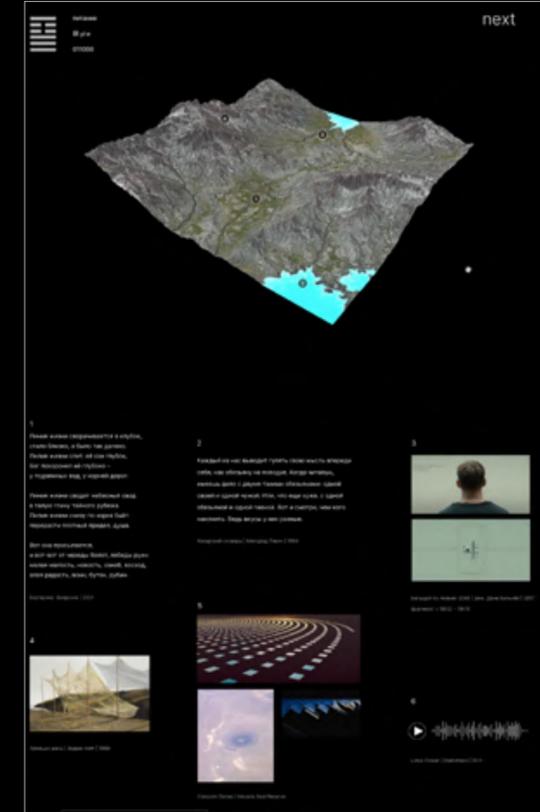
печатное издание



плакат - суперобложка



цифровая платформа



методология

авторская креативная методология Г.Н. Лолы, изучается в рамках дисциплины «Теория и методология дизайн-проектирования» Санкт-Петербургского государственного университета

принципы методов авторской методологии

- ландшафтный
- нелинейный
- симультанный
- рекуррентный
- инверсивный
- коммуникативный

данные для дизайнера

рукопись автора
гибридный образовательный контент курса

задачи проекта

создать иммерсивную среду для представления и реализации дизайн методологии

создать форму для фиксации текста
создать ситуацию (смысловое поле)

для коммуникации русских и китайских студентов

ключевой код

китайская книга перемен

содержит идею развития креативного знания

обладает общими принципами с креативной методологией

культурнозначимая идея для китайских студентов



концепция проекта

гексаграммы

подходящая форма для гибридного текста методологии

форма работает как структурирование, упорядочивание и ограничение для авторского текста

навигационная функция по пространству проекта

ландшафт

работа с кодами, построения смыслового поля по методологии

развитие ассоциативного мышления

развитие пространственного мышления

развитие образно-чувственного восприятия (метафора пути-исследования)

коды-иероглифы

позволяют читать между строк

являются точками-событиями, которые позволяют сделать паузу в чтении

провоцирует думать о дизайне на другом языке

являются для китайских студентов иероглифы знакомые слова, которые помогают ориентироваться в тексте

рандомайзер

позволяет рассматривать иррациональность как инструмент дивергентного мышления

определяет характер навигации в проекте

состав проекта

плакат-суперобложка

артефакт в среде, имиджевый и навигационный

гексаграммы
сторона А
навигационная функция по проекту (содержание)

ландшафт
сторона В

контурная карта для создания собственного ментального ландшафта по методологии

коммуникативное поле для коллективной работы в аудитории или самостоятельной работы

печатное издание

артефакт, содержит основной текст методологии

гексаграммы
определяют модульную сетку издания

ландшафт и коды-иероглифы
в книге ландшафт содержит и объединяет в семаграмму ключевые коды для каждого из 6 разделов книги, предлагает читателю самостоятельно их связать

рандомайзер
флипбук

цифровая платформа

ресурс с материалы, задействованными в образовательном процессе

гексаграммы, ландшафт, рандомайзер
к каждой гексаграмме предлагается рандомно сгенерированная вариация ландшафта и расставленные точки-коды с инспирирующим контентом (источники, референсы)

контент обновляется регулярно
новые материалы предлагаются участниками образовательного процесса

работает как архив

методология

авторская креативная методология
Г.Н. Лолы, изучается в рамках
дисциплины «Теория и методология
дизайн-проектирования»
Санкт-Петербургского государственного
университета

принципы методов
авторской методологии

ландшафтный
нелинейный
симультанный
рекуррентный
инверсивный
коммуникативный

исходные данные
для дизайнера

рукопись автора

гибридный образовательный
контент курса

целевая аудитория

русские и китайские студенты
кафедры дизайна

представители креативных
профессий

задачи проекта

создать иммерсивную среду для представления
и реализации дизайн методологии

создать форму для фиксации текста
и гибридного контента методологии

создать ситуацию (смысловое поле)
для коммуникации русских и китайских
студентов

позиционирование проекта

комплексная иммерсивная среда —
проводник по креативному
пространству

компетенции проекта

учебное пособие

коммуникативная игра

поводник между культурами

гексаграммы в книге перемен

систематизированное собрание универсальных ситуаций

дают описания ситуаций

дают неназидательные рекомендации как действовать

позволяет работать с ситуациями линейно и нелинейно

ландшафт в книге перемен

идея креативного пути-исследования (философия дао)

идея взаимосвязи познания и природных процессов

ландшафт как модель симультанного сознания

рандомайзер случайность

желание узнать будущее

непредсказуемость результата

нерациональный поиск ответов на вопрос

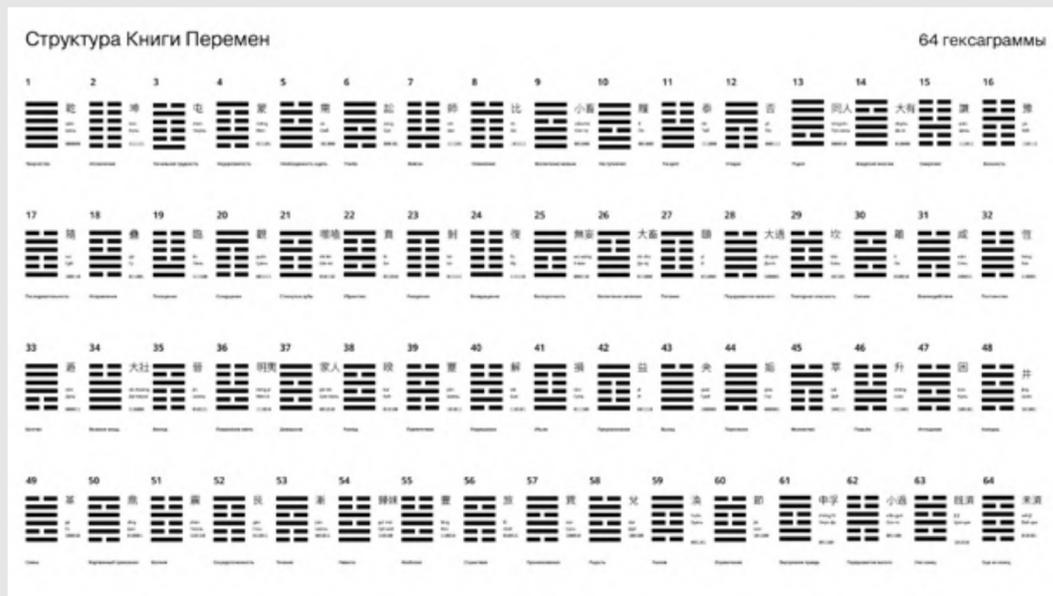
содержит идею развития креативного знания

обладает общими принципами с креативной методологией

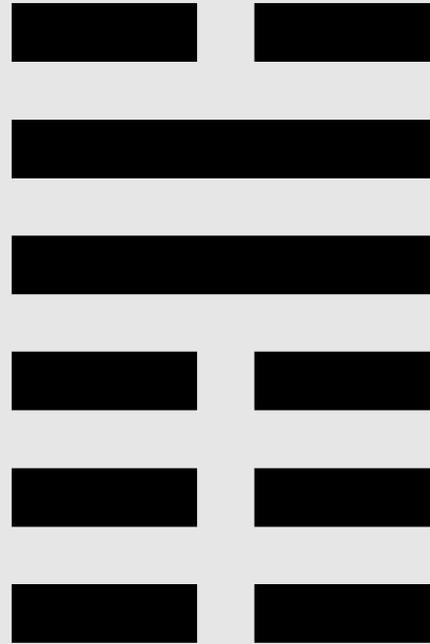
культурнозначимая идея для китайских студентов

гексаграммы

1. подходящая форма для гибридного текста методологии
2. форма работает как структурирование, упорядочивание и ограничение для авторского текста
3. навигационная функция по пространству проекта



45. _____ порядковый номер



МНОЖЕСТВО _____ название гексаграммы на русском языке

萃 _____ название гексаграммы на китайском языке

100111 _____ двоичный код
(для шифрования)

[transscript ландшафт коды] _____ авторское название гексаграммы
(автор креативной методологии)

природный ландшафт

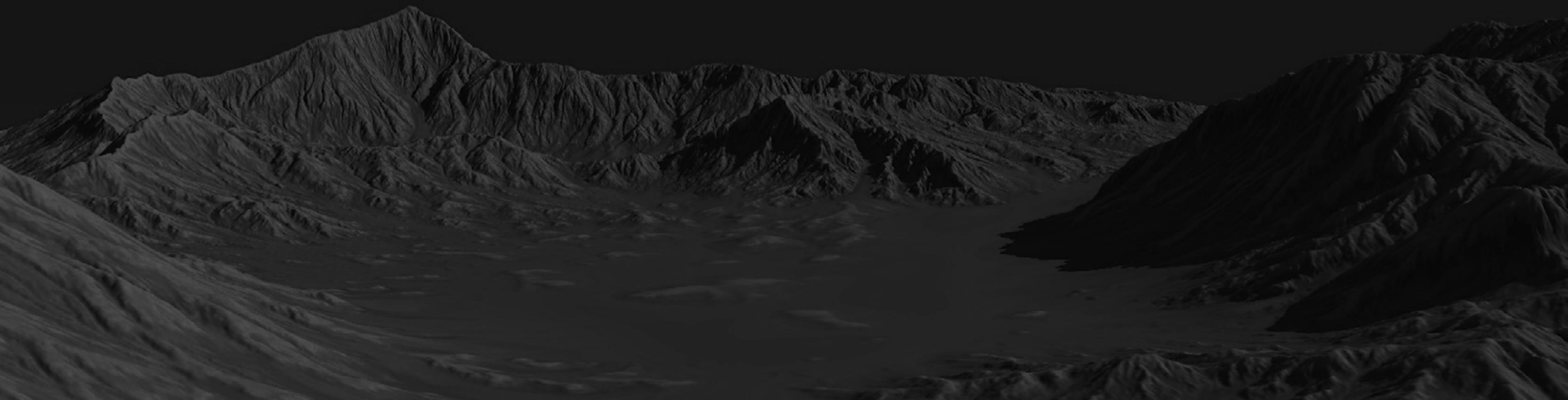
Это то, что существовало и существует до, вне и независимо от сознания человека, его деятельности. Это объективная и первичная реальность.

ментальный ландшафт

Образ пространственно-ассоциативного мышления.
Метод креативной методологии.

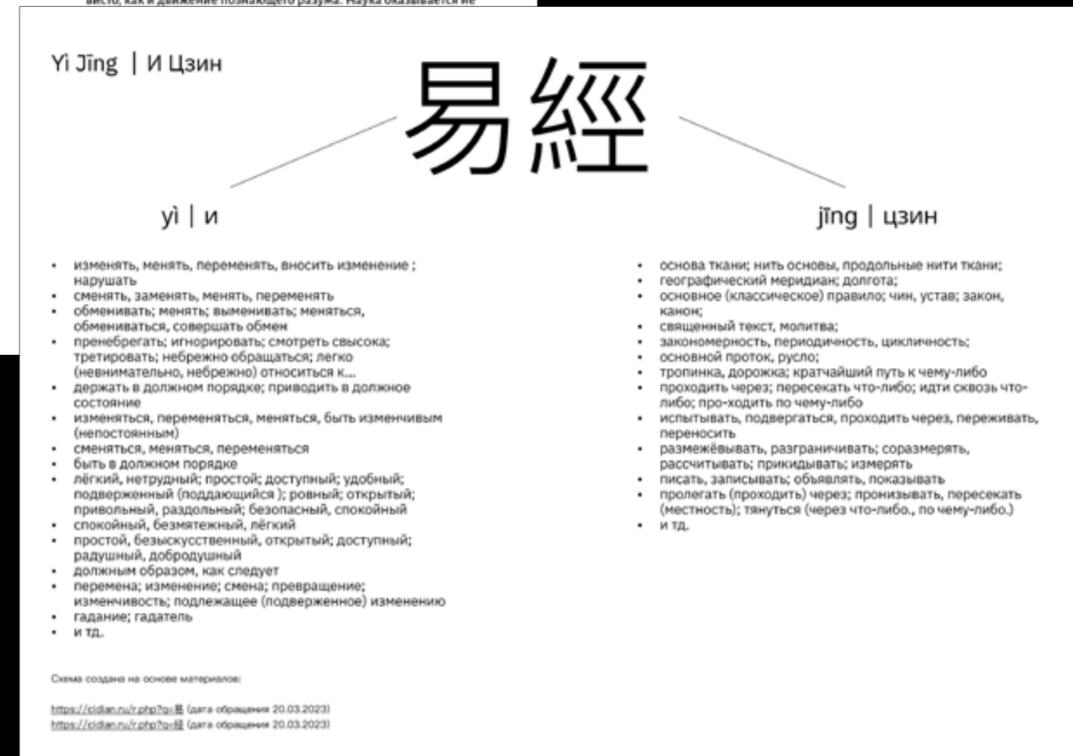
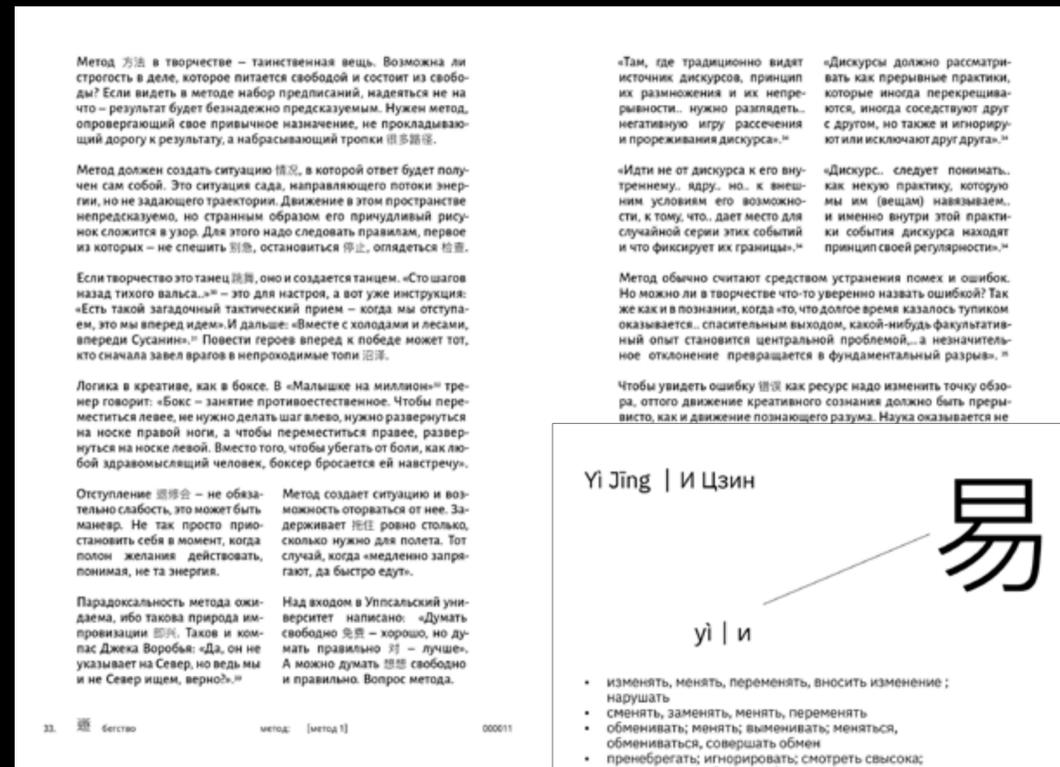
цифровая (третья) природа

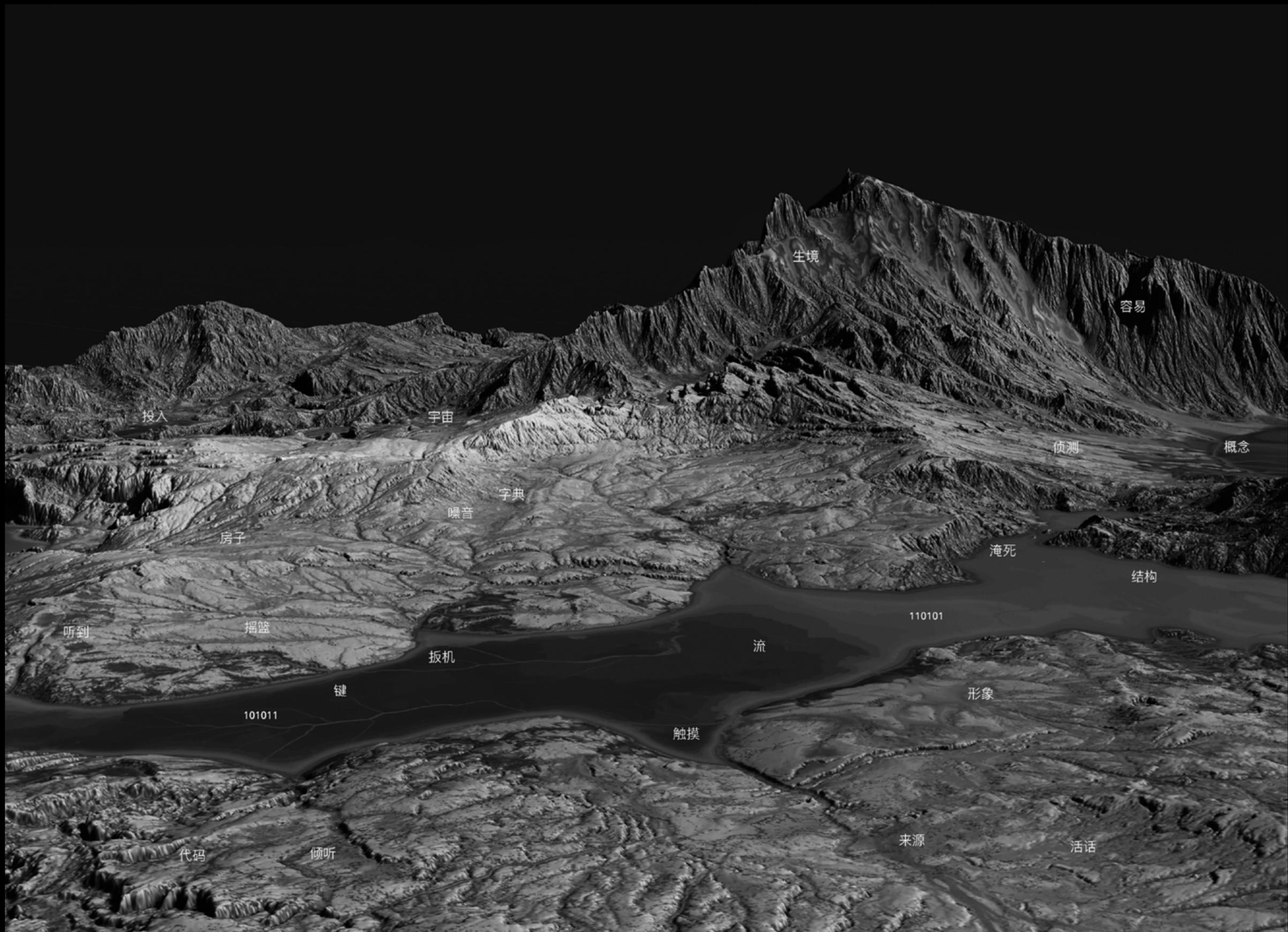
Совместная эволюция человеческого поведения, культура и технология: цифровая среда



коды-иероглифы

1. позволяют читать нелинейно
2. являются точками-событиями, которые позволяют сделать паузу в чтении
3. провоцируют думать о дизайне на другом языке
4. для китайских студентов иероглифы знакомые слова, которые помогают ориентироваться в тексте
5. для русских студентов иероглифы изменяют точку обзора на знакомое слово (разнообразие значений иероглифа)
6. развивают визуальную и ассоциативную память, поиск взаимосвязей (запомнить иероглиф и найти его в ландшафте)



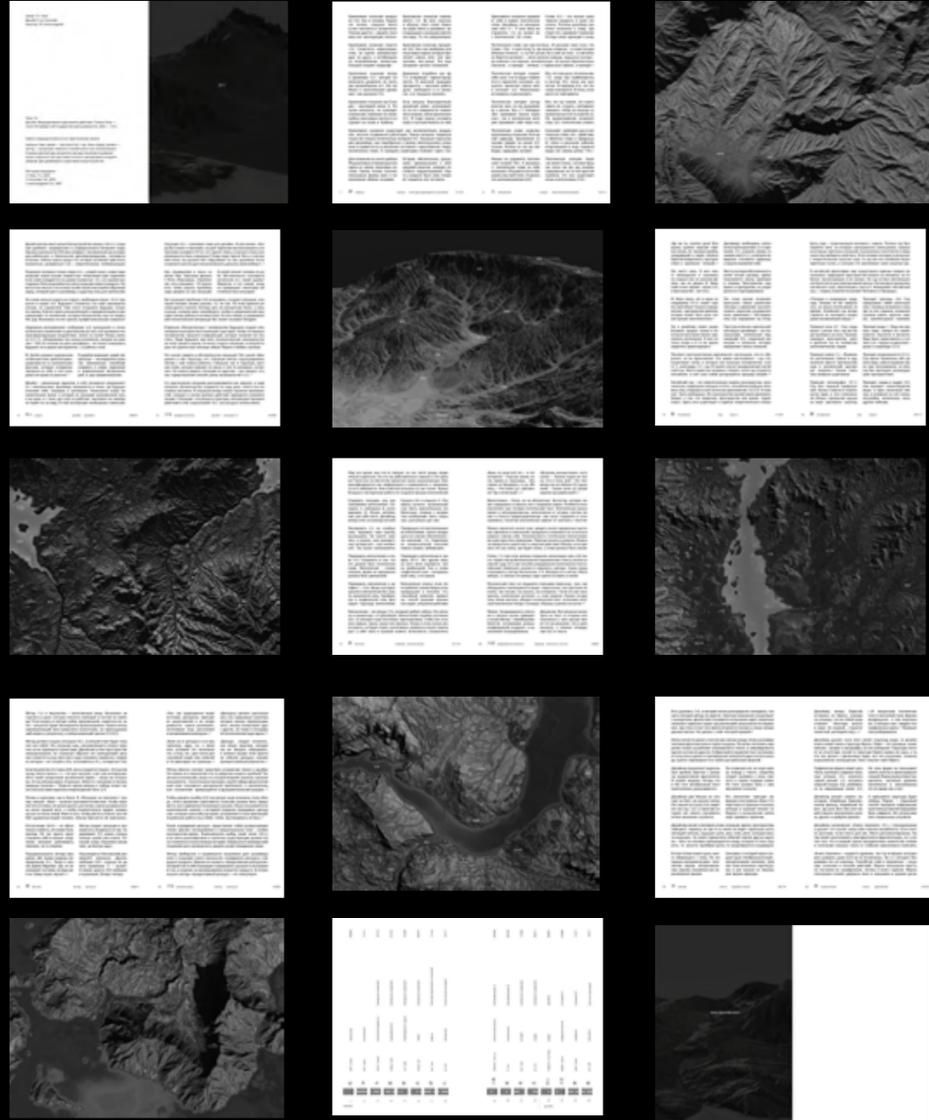


рандомайзер

1. определяет характер навигации в проекте
2. позволяет рассматривать иррациональность как инструмент дивергентного мышления
3. обучает замечать в случайных хаотичных структурах отличительные черты и порядок
4. намеренное введение случайности близко к предвидению непредвиденного, путь к открытию новизны
5. позволяет проработать взаимодействие между случайностью и контролем

носители проекта

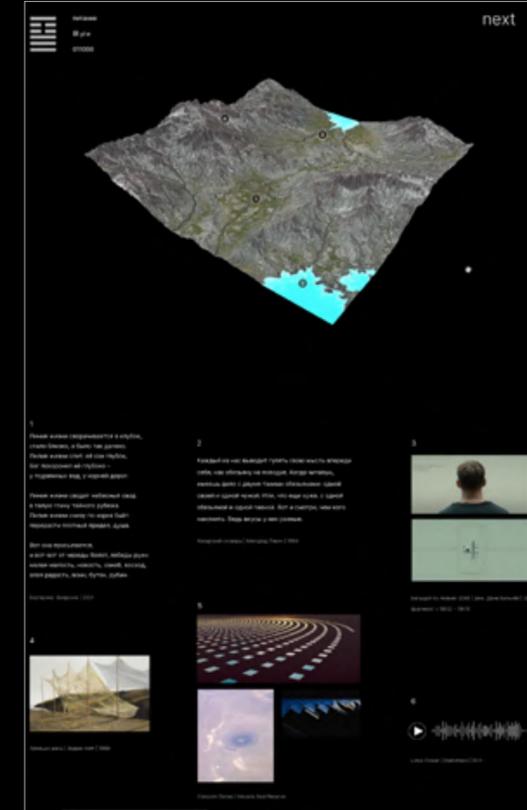
печатное издание



плакат - суперобложка



цифровая платформа



артефакт, содержит основной текст методологии

гексаграммы

определяют модульную сетку издания

ландшафт и коды-иероглифы

в книге ландшафт содержит ключевые коды для каждого из 6 разделов книги, предлагает читателю самостоятельно их связать



печатное издание. флэт-план

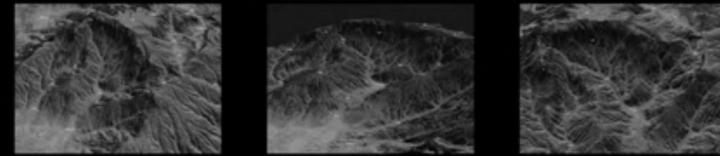
ВХОД В КНИГУ



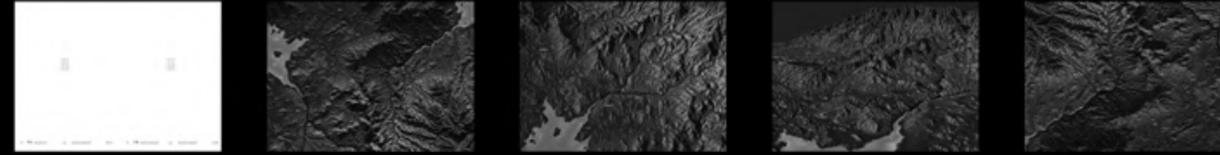
1. поэзия
1-12



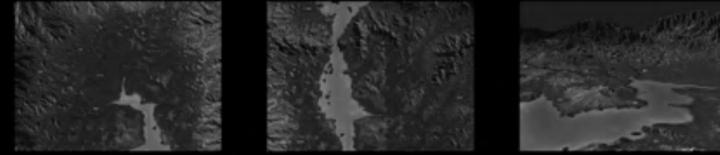
2. дизайн
13-18



3. сад
19-26



3. перевод
27-32



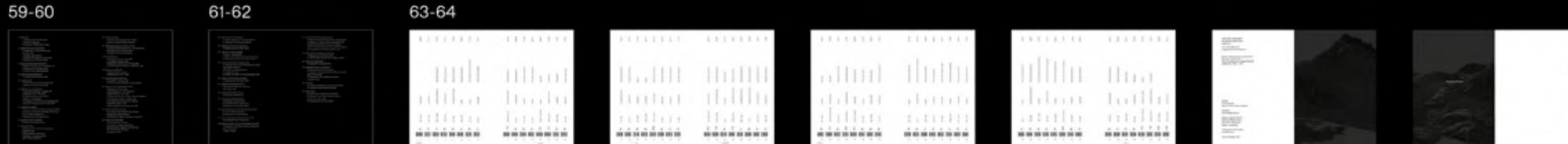
4. метод
33-58



5. книга
59-64



ВЫХОД ИЗ КНИГИ



43. 央 выход метод: [transscript интенция] 100000		44. 姪 перечение метод: [transscript дрейф] 000001

<p>Интенция 意图 есть намерение с серьезными последствиями. В ней воля и энергия. Она рациональна, ведь цель уже определена, и интуитивна, ибо путь к ней только в предчувствии.</p>	<p>Интенция далека от планирования и проектирования. В ней важна она сама – ее страсть, устремленность, влечение. Это «голос крови», зовущий в небезопасное путешествие.</p>	<p>Интенция, запущенная аналитической работой, должна быть забыта на входе в семантическую часть. Здесь начинается дрейф – свободное плавание в потоках сознания, ничем не отягощенное, случайное и неслучайное одновременно. Это время отдыха рациональности и активности интуиции. Дрейфовать 漂流 – значит отпустить внутренний голос, все время анализирующий и отдающий команды.</p>
<p>Истоки интенции в аналитической части, с которой всегда начинается концептуальная работа в дизайне. Аналитическая часть включает в себя ответы на три вопроса: «зачем 印象?», «для кого 为谁?», «с помощью чего 用什么?». Ответ на первый вопрос определит цель. Ответ на второй – адресата. Ответ на третий даст весьма абстрактные представления об особенностях будущего продукта.</p>		<p>TransSkript активирует технику дрейфа, разработанную Ги Дебором для психогеографического исследования городской среды.⁵⁴ Дрейф как не совсем случайное, но и заранее не предусмотренное перемещение дает другое чувство города и, проясняя его психогеографические очертания, позволяет трансформировать отчужденные пространства в «ментальные жизненные атмосферы».</p>
<p>Цель 目的 дизайна – создание ситуации впечатления 印象 посредством продукта 产品, поэтому сам продукт не может быть целью. Если мы хотим сделать дизайн книги, наша цель – не книга, а событие, в которое должен войти Другой. И определяться цель будет содержанием текста, который мы желаем превратить в печатное издание. Опишите событие 活动 от текста и вы получите цель.</p>		<p>Дрейф у Г. Дебора – активное и спонтанное исследование городской среды, цель которого «конструирование ситуаций, то есть создание моментальных жизненных атмосфер и их претворение в высшее чувственное начало».⁵⁵ Данные, полученные в дрейфе, позволяют видеть в архитектуре не столько линии и формы, сколько атмосферы, связанные с поведенческими актами.</p>
<p>Другой 别人 – это человек, к которому обращается дизайнер. Назвать его «представителем целевой аудитории» будет неэтично: креативный продукт всегда личный и создается для личности 个性. Другой всегда хепо, но мы можем его понимать, как понимаем говорящего на незнакомом языке: что-то угадывать, что-то приписывать. Не изучать, а прикасаться к нему, как к мягкой траве.</p>		<p>Дрейф в средах сознания – это не только момент отдыха от интенции, но и бессознательная работа на главную цель. Дрейф создает картографию 制图学 концептуального пространства, набрасывая контуры ландшафта, в котором разрозненные догадки имеют шанс собраться в структурный смысловой ансамбль 合奏. При всей видимой непринужденности дрейф работает на семаграмму.</p>
<p>Набросок 草图 будущего продукта, в котором еще не отчетливо, но уже просматриваются его особенности, «изюмины», то, что можно назвать компетенциями, но это слово из другого словаря. Набросок – это дар предвосхищения, мимолетного заглядывания в будущее, которое пока в сумерках. Дизайнер будет не возвращаться к наброску и находить в нем ценные подсказки.</p>		<p>Этот процесс сродни фридайвингу: сначала вдох, задержка дыхания и погружение, пребывание в воде, превращение в форму воды. Потом выдох-подъем из стихии, эйфории, нераздельности – к небу, к свету, к формам. В ментальном дрейфе актуально правило фридайвинга Н. Молчановой: «Расслабьтесь. Двигайтесь медленно. С водой надо взаимодействовать, а не покорять стихию».</p>
<p>Интенция возникнет подобно всплеску 飞溅 воды, которая поднявшись до краев сосуда, уже переливается через них. Для такого порыва аналитическая часть должна быть, как минимум, интересной, как максимум, захватывающей. Из чужих рук такое не получить, поэтому аналитическая часть всегда результат самостоятельной глубокой проработки полученной извне информации.</p>		<p>В дрейфе возможно и необходимо сбросить груз слов, дрейф – время молчания. Фридайвинг тоже освобождает сознание, более того, он возможен только в таком состоянии. Дрейф даст многое, но это после, а сейчас плывем. «Ничему не хочет научить. Не умеет во все говорить. И плывет дельфином молодым. По седым пучинам мировым».⁵⁶</p>
<p>43. 央 выход метод: [transscript интенция] 100000</p>		<p>44. 姤 перечение метод: [transscript дрейф] 000001</p>

Интенция 意图 есть намерение с серьезными последствиями. В ней воля и энергия. Она рациональна, ведь цель уже определена, и интуитивна, ибо путь к ней только в предчувствии.

Интенция далека от планирования и проектирования. В ней важна она сама – ее страсть, устремленность, влечение 慾. Это «голос крови», зовущий в небезопасное 險 путешествие.

Истоки интенции в аналитической части, с которой всегда начинается концептуальная работа в дизайне. Аналитическая часть включает в себя ответы на три вопроса: «зачем 印象?», «для кого 为谁?», «с помощью чего 用什么?». Ответ на первый вопрос определит цель. Ответ на второй – адресата. Ответ на третий даст весьма абстрактные представления об особенностях будущего продукта.

Цель 目的 дизайна – создание ситуации впечатления 印象 посредством продукта 产品, поэтому сам продукт не может быть целью. Если мы хотим сделать дизайн книги, наша цель – не книга, а событие, в которое должен войти Другой. И определяться цель будет содержанием текста, который мы желаем превратить в печатное издание. Опишите событие 活动 от текста и вы получите цель.

Другой 别人 – это человек, к которому обращается дизайнер. Назвать его «представителем целевой аудитории» будет неэтично: креативный продукт всегда личный и создается для личности 个性. Другой всегда хепо, но мы можем его понимать, как понимаем говорящего на незнакомом языке: что-то угадывать, что-то приписывать. Не изучать, а прикасаться к нему, как к мягкой траве.

Набросок 草图 будущего продукта, в котором еще не отчетливо, но уже просматриваются его особенности, «изюмины», то, что можно назвать компетенциями, но это слово из другого словаря. Набросок – это дар предвосхищения, мимолетного заглядывания в будущее, которое пока в сумерках. Дизайнер будет не раз возвращаться к наброску и находить в нем ценные подсказки.

Интенция возникнет подобно всплеску 飞溅 воды, которая поднявшись до краев сосуда, уже переливается через них. Для такого порыва аналитическая часть должна быть, как минимум, интересной, как максимум, захватывающей. Из чужих рук такое не получить, поэтому аналитическая часть всегда результат самостоятельной глубокой проработки полученной извне информации.

Интенция, запущенная аналитической работой, должна быть забыта на входе в семантическую часть. Здесь начинается дрейф – свободное плавание в потоках сознания, ничем не отягощенное, случайное и неслучайное одновременно. Это время отдыха рациональности и активности интуиции. Дрейфовать 漂流 – значит отпустить внутренний голос, все время анализирующий и отдающий команды.

TransSkript активирует технику дрейфа, разработанную Ги Дебором для психогеографического исследования городской среды.⁵⁴ Дрейф как не совсем случайное, но и заранее не предусмотренное перемещение дает другое чувство города и, проясняя его психогеографические очертания, позволяет трансформировать отчужденные пространства в «ментальные жизненные атмосферы».

Дрейф у Г. Дебора – активное и спонтанное исследование городской среды, цель которого «конструирование ситуаций, то есть создание моментальных жизненных атмосфер и их претворение в высшее чувственное начало».⁵⁵ Данные, полученные в дрейфе, позволяют видеть в архитектуре не столько линии и формы, сколько атмосферы, связанные с поведенческими актами.

Дрейф в средах сознания – это не только момент отдыха от интенции, но и бессознательная работа на главную цель. Дрейф создает картографию 制图学 концептуального пространства, набрасывая контуры ландшафта, в котором разрозненные догадки имеют шанс собраться в структурный смысловой ансамбль 合奏. При всей видимой непринужденности дрейф работает на семаграмму.

Этот процесс сродни фридайвингу: сначала вдох, задержка дыхания и погружение, пребывание в воде, превращение в форму воды. Потом выдох-подъем из стихии, эйфории, нераздельности – к небу, к свету, к формам. В ментальном дрейфе актуально правило фридайвинга Н. Молчановой: «Расслабьтесь. Двигайтесь медленно. С водой надо взаимодействовать, а не покорять стихию».

В дрейфе возможно и необходимо сбросить груз слов, дрейф – время молчания. Фридайвинг тоже освобождает сознание, более того, он возможен только в таком состоянии.

Дрейф даст многое, но это после, а сейчас плывем. «Ничему не хочет научить, | Не умеет вообще говорить | И плывет дельфином молодым | По седым пучинам мировым».⁵⁶

Alegreya Sans

основной шрифт

Noto Sans

колонтитул

PingFang HK

колонтитул на китайском

Интенция 意图 есть намерение с серьезными последствиями. В ней воля и энергия. Она рациональна, ведь цель уже определена, и интуитивна, ибо путь к ней только в предчувствии.

Интенция далека от планирования и проектирования. В ней важна она сама — ее страсть, устремленность, влечение 慾. Это «голос крови», зовущий в небезопасное 险 путешествие.

Истоки интенции в аналитической части, с которой всегда начинается концептуальная работа в дизайне. Аналитическая часть включает в себя ответы на три вопроса: «зачем 印象?», «для кого 为谁?», «с помощью чего 用什么?». Ответ на первый вопрос определит цель. Ответ на второй — адресата. Ответ на третий даст весьма абстрактные представления об особенностях будущего продукта.

Цель 目的 дизайна — создание ситуации впечатления 印象 посредством продукта 产品, поэтому сам продукт не может быть целью. Если мы хотим сделать дизайн книги, наша цель — не книга, а событие, в которое должен войти Другой. И определяться цель будет содержанием текста, который мы желаем превратить в печатное издание. Опишите событие 活动 от текста и вы получите цель.

Другой 别人 — это человек, к которому обращается дизайнер. Назвать его «представителем целевой аудитории» будет не деликатно: креативный продукт всегда личный и создается для личности 个性. Другой всегда хепи, но мы можем его понимать, как понимаем говорящего на незнакомом языке: что-то угадывать, что-то приписывать. Не изучать, а прикасаться к нему, как к мягкой траве.

Набросок 草图 будущего продукта, в котором еще не отчетливо, но уже просматриваются его особенности, «изюмины», то, что можно назвать компетенциями, но это слово из другого словаря. Набросок — это дар предвосхищения, мимолетного заглядывания в будущее, которое пока в сумерках. Дизайнер будет не раз возвращаться к наброску и находить в нем ценные подсказки.

Интенция возникнет подобно всплеску 飞溅 воды, которая поднявшись до краев сосуда, уже переливается через них. Для такого порыва аналитическая часть должна быть, как минимум, интересной, как максимум, захватывающей. Из чужих рук такое не получить, поэтому аналитическая часть всегда результат самостоятельной глубокой проработки полученной извне информации.

Интенция, запущенная аналитической работой, должна быть забыта на входе в семантическую часть. Здесь начинается дрейф — свободное плавание в потоках сознания, ничем не отягощенное, случайное и неслучайное одновременно. Это время отдыха рации и активности интуиции. Дрейфовать 漂流 — значит отпустить внутренний голос, все время анализирующий и отдающий команды.

TransSkript активирует технику дрейфа, разработанную Ги Дебором для психогеографического исследования городской среды.⁵⁴ Дрейф как не совсем случайное, но и заранее не предусмотренное перемещение дает другое чувство города и, проясняя его психогеографические очертания, позволяет трансформировать отчужденные пространства в «ментальные жизненные атмосферы».

Дрейф у Г. Дебора — активное и спонтанное исследование городской среды, цель которого «конструирование ситуаций, то есть создание моментальных жизненных атмосфер и их претворение в высшее чувственное начало».⁵⁵ Данные, полученный в дрейфе, позволяют видеть в архитектуре не столько линии и формы, сколько атмосферы, связанные с поведенческими актами.

Дрейф в средах сознания — это не только момент отдыха от интенции, но и бессознательная работа на главную цель. Дрейф создает картографию 制图学 концептуального пространства, набрасывая контуры ландшафта, в котором разрозненные догадки имеют шанс собраться в структурный смысловой ансамбль 合奏. При всей видимой непринужденности дрейф работает на семаграмму.

Этот процесс сродни фридайвингу: сначала вдох, задержка дыхания и погружение, пребывание в воде, превращение в форму воды. Потом выдох-подъем из стихии, эйфории, нераздельности — к небу, к свету, к формам. В ментальном дрейфе актуально правило фридайвинга Н. Молчановой: «Расслабьтесь. Двигайтесь медленно. С водой надо взаимодействовать, а не покорять стихию».

В дрейфе возможно и необходимо сбросить груз слов, дрейф — время молчания. Фридайвинг тоже освобождает сознание, более того, он возможен только в таком состоянии.

Дрейф даст многое, но это после, а сейчас плывем. «Ничему не хочет научить, | Не умеет во все говорить | И плывет дельфином молодым | По седым пучинам мировым».⁵⁶

43. 夫 выход метод: [transscript интенция] 100000

44. 姤 перечение метод: [transscript дрейф] 000001

Креативное сознание воздушно 空氣. Как и человек. Трудно это понять, слишком много в нем плотности и инертности. Поэзии удастся – увидеть человека как «восходящие потоки».

Креативное сознание слоисто 分层. Слоистость нерегулярна: слои, не просто наложенные друг на друга, а изгибающиеся, искривленные, волнистые. Складки создают ландшафт.

Креативное сознание всегда в движении 运动, которое невозможно разделить на части, оно волнообразно 起伏. Это глубокое и закономерное движение – как дыхание 呼吸.

Креативное сознание как Солярис – мыслящий океан 海. Получая импульсы, он приходит в волнение, извлекает из своих глубин смысловые сгустки и погружает их снова в глубины.

Креативное сознание существует как исключительно воздушная, летучая, подвижная субстанция. Тонкая материя, творящая такую же тонкую поэтическую материю 物质. Хорошая подсказка для дизайнера, как подобраться к своему непослушному сознанию и привести его в желаемое состояние = вдохновение. Через поэтическое слово. А наладить навигацию поможет карта 地图.

Для плавания на каноэ рыбаки Маршалловых островов делали карты из жилок кокосовых листьев. Связка тонких палочек показывала формы волн и их изменение вблизи островов.

Креативное сознание переливается 闪亮. Во всех смыслах и образах этого слова: блики на траве, блеск в раковине, ниспадающая в каскадных фонтанах вода. То, что завораживает.

Креативное сознание прозрачно 透明. Оно как мембрана для смысловых миров, которые пролетают сквозь него, чем прозрачнее, тем лучше. Это еще называют пустым сознанием.

Движение, подобное кун фу 功夫, в переводе – «время праздности». В даосской традиции праздность – «высокая работа духа», свободное и от вечно-сти, и от текущего момента.

Если импульс благоприятный, разумный океан успокаивается, на его поверхности появляются острова, затем архипелаги 群岛. И тогда можно составить карту и путешествовать по ней.

Острова обозначались ракушками, привязанными к этой ажурной решетке, которую постоянно корректировали. Карта у каждого была своя, только ее создатель мог ее читать.

Креативное сознание проявляет себя в живом поэтическом слове. Дизайнер, по определению поэт 诗人. У него свои инструменты 工具, но начнет он с поэтического 诗歌 слова.

Поэтическое слово как пра-частица. «Я дальним эхом знал, что Слово – Бог, | я чуял точку ту, где жизнь словесна, | а слово тесным яблоком телесно, | о, ты Его узнать бы в ней не смог, | в ней яблоко берется целиком – | всем шелком кожурой, надкусом кислым | до семечек с их черным, клинописным | на лунках перепончатых письмом, | а прежде – ветвью | с сорванным кивком, а прежде».⁴

Поэтическая материя создает себя сама: что-то вдруг появляется в горизонте сознания, сгущается, пролетает сквозь него и исчезает 失踪. Невозможно остановить и рассмотреть.

Поэтическая материя неподвластна нам, но мы вызываем ее к жизни. Как у Т. Уайлдера «Бог проживает жизни через нас»⁵, так и поэтическая материя проживает себя через нас.

Поэтическое слово созвучно креативному сознанию. Они одной природы. Креативное сознание говорит на языке 语言 поэзии. Потому он так же свободен, прерывен, волнист.

Можно ли управлять поэтическим словом? Нет. А вызывать 叫 поэтическое слово на себя возможно. Открывать его в себе, давать ему свой голос. И делать это целенаправленно 蓄意.

Слово 单词 – это начало креативного процесса и залог его успеха. Поэтому дизайнер трепетно относится к слову, чувствует его, проявляет терпение. И тогда слово приходит к нему.

Все, что нам дано, это волнение 兴奋, когда она приближается, и восторг 喜悦, когда она пролетает. И надежда 希望, что это снова повторится. И тоска, если долго не повторяется.

Все, что мы можем, это притягивать ее, сгущать, материализовывать, чтобы на секунду соприкоснуться 触摸 и утратить 输. Но прикосновение оставляет след 追踪 поэтическим словом.

Сознание – действие, как и поэтическое слово 诗歌: «Действие в оболочке слова и превращает стихи в реальное событие, вторгающееся в мир, подчиняющее его своему ритму 节奏».⁶

Поэтическая материя такая «не имеет голоса.. не имеет формы точно так же, как лишена содержания, но по той простой причине, что она существует лишь в исполнении 表演».⁷

<p>Креативное сознание возду- шно. Как и человек. Трудно это понять, слишком много в нем плотности и инертности. Поэзия удаётся – увидеть чело- века как «восходящие потоки».</p>	<p>Креативное сознание пере- ливается. Во всех смыслах и образах этого слова: блики на траве, блеск в раковине, сли- вающаяся в каскадных фонта- нах вода. То, что заворачивает.</p>	<p>Креативное сознание прова- ливается в живое познание слова. Дизайнер, по определе- нию поэт. У него свои ин- струменты 工具, но значит он с поэтического 诗眼 слова.</p>	<p>Слово 词语 – это начало кре- ативного процесса и залог его успеха. Потому дизайнер чув- ственно относится к слову, вы- ступает его, проявляет терпение. И тогда слово приходит к нему.</p>
<p>Креативное сознание слоисто 层叠. Слоистость нерегулярна: слои, не просто наложенные друг на друга, а изгибающиеся, искривленные, волнистые. Склады создают ландшафт.</p>	<p>Креативное сознание прозрачно 透明. Оно как мембрана для смысловых микров, которые про- летают сквозь него, чем про- зрачнее, тем лучше. Это еще называют пустым сознанием.</p>	<p>Поэтическое слово как пра- частица. «Я дальним зком знал, что Слово – Бог, я чул точку ту, где жизнь в слове, а слово тесным яблоком терпено, о, ты Егю узнал бы в ней не смог, в ней ябло- ко берется целиком – ; всем шелком кожуры, надкусом кислым ; до семечек с их черным, клинописным ; на лунках перепончатых письмам, ; а прежде – ветвью ; с сорванным живком, а прежде.»</p>	<p>Сюжет с Импрозватором в «Маленьких трагедиях» – это исследо- вание мгновенного 瞬间 творения. Импрозватор создавал сти- хотворение, как только слышал тему. Никаких мук и долгих раз- мышлений, черновиков и исправлений. И все же был временный зазор в несколько секунд. Он брал гитару, ему были необходимы музыка и движение, ведь «стихи скорее танец 舞蹈, чем рассказы».</p>
<p>Креативное сознание всегда в движении 运动, которое не- возможно разделить на части, оно волнообразно 波动. Это глу- боко и закономерное движе- ние – как дыхание 呼吸.</p>	<p>Движение, подобное кун фу 功夫, в переводе – «время празд- ности». В даосской традиции праздность – «высокая работа духа», свободного и от вечно- сти, и от текущего момента.</p>	<p>Поэтическое слово созвучно креативному сознанию. Они од- ной природы. Креативное со- знание говорит на языке 语言 поэзии. Потому он так же сво- боден, прерывен, волнист.</p>	<p>Импровизация несет в себе груз прошлых впечатлений, в которых она находит силу. Но она же и момент сброса лю- бого груза, отказа от всего, что было значимо, освобождение.</p>
<p>Креативное сознание как Соля- риус – миссия океан. По- лужая импульсы, он приходит в волнение, извлекает из своих глубин смысловые сгустки и по- гружает их снова в глубины.</p>	<p>Если импульс благоприятный, различный океан, это словозавет- ся, на его поверхности появля- ются острова, затем архипелаги 群岛. И тогда можно оставить карту и путешествовать по ней.</p>	<p>Поэтическая материя непод- даётся никаким омам. По- лужая импульсы, он приходит в волнение, извлекает из своих глубин смысловые сгустки и по- гружает их снова в глубины.</p>	<p>Импровизация сродни рефле- ксу: «Формообразование поэ- мы превосходит наши понятия о соничных и композициях. Го- раздо правильнее признать ее ведущим началом инстинкта.»</p>
<p>Креативное сознание существует как исключительное воздуш- ная, летучая, подвижная субстанция. Тонкая материя, творщая такую же тонкую поэтическую материю 物质. Хорошая подсказка для дизайнера, как подобрать к своему непослушному созна- нию и привести его в желаемое состояние – вдохновение. Через поэтическое слово. А наладить навигацию поможет карта 地图.</p>	<p>Острова образовались рыхли- ками, обвязанными к этой ажурной решетке, которую по- степенно корректировали. Кар- та у каждого была своя, только ее создатель мог ее читать.</p>	<p>Поэтическое слово созвучно креативному сознанию. Они од- ной природы. Креативное со- знание говорит на языке 语言 поэзии. Потому он так же сво- боден, прерывен, волнист.</p>	<p>Импровизатор нуждался не только в гитаре, была еще одна де- таль. Первым делом он сбрасывал стоптанные башмаки и на- девает шотландские туфли с бантами. И начинает отбивать ритм 节奏. Музыка требует балных туфель. Самое время вспомнить роскошный костюм Сальери и его желтые громадные башмаки с огромными металлическими пряжками. В таких не стамушь.</p>
<p>Для планирования на карте мыши Маршалловых островов делала карты из жлоков кокосовых листь- ев. Связка тонких палочек показывала формы волн и их изменение вблизи островов.</p>	<p>Острова образовались рыхли- ками, обвязанными к этой ажурной решетке, которую по- степенно корректировали. Кар- та у каждого была своя, только ее создатель мог ее читать.</p>	<p>Поэтическая материя такая «не имеет голоса», не имеет фор- мы точно так же, как листва содержания, но по той простой причине, что она существует лишь в исполнении 表演.»</p>	<p>Импровизация свидетельствует о невероятно: чужая воля может стать отправной точкой для свободного творения. Дизайнер по- думает ответ на вопрос «кто я – исполнитель или творец?» Творец 造物主. Отличие от художника только в начале: художник видит нечто, а дизайнеру говорит, что надо увидеть. Дальше чистое твор- чество, с заботой о том, аккуратно ли снимаются покровы 卸下盖子.</p>
<p>Креативное сознание существует как исключительное воздуш- ная, летучая, подвижная субстанция. Тонкая материя, творщая такую же тонкую поэтическую материю 物质. Хорошая подсказка для дизайнера, как подобрать к своему непослушному созна- нию и привести его в желаемое состояние – вдохновение. Через поэтическое слово. А наладить навигацию поможет карта 地图.</p>	<p>Острова образовались рыхли- ками, обвязанными к этой ажурной решетке, которую по- степенно корректировали. Кар- та у каждого была своя, только ее создатель мог ее читать.</p>	<p>Поэтическая материя такая «не имеет голоса», не имеет фор- мы точно так же, как листва содержания, но по той простой причине, что она существует лишь в исполнении 表演.»</p>	<p>Импровизация свидетельствует о невероятно: чужая воля может стать отправной точкой для свободного творения. Дизайнер по- думает ответ на вопрос «кто я – исполнитель или творец?» Творец 造物主. Отличие от художника только в начале: художник видит нечто, а дизайнеру говорит, что надо увидеть. Дальше чистое твор- чество, с заботой о том, аккуратно ли снимаются покровы 卸下盖子.</p>

<p>Отава необходима дизайнеру на всех этапах, но сейчас осо- бенно. «Смертельно страшных вещей открыл дверей, / Учёный муж захлопнул их скорей, / Семь-мной же – якокнулся побольше.»</p>	<p>А именно за ней рос чудный сад, где пел источник, вспыхи- вал гранат; И деня сиял и тылою не смелаясь. В семьях и тылою муж захлопнул их скорей, / Семь-мной же – якокнулся побольше.»</p>	<p>Лучше понять природу семаграмм позволит анализ языка гепта- подов, проделанный героями рассказа Т. Чака «История твоей жизни». Вернее, письменного язык, поскольку устный и пись- менный были у гептаподов двумя совершенно разными языками: между символами 符号 и звуками 声音 не было никакой связи. Очень похоже на отношение между концептом и семаграммой.</p>	<p>Слово 词语 – это начало кре- ативного процесса и залог его успеха. Потому дизайнер чув- ственно относится к слову, вы- ступает его, проявляет терпение. И тогда слово приходит к нему.</p>
<p>Эмоция концепции от интенции к концепту оказывается ре- зультатом, освобождающей 释放 содержание в графической се- маграмме. Замысел множится в кодах, разворачивается в ланд- шафте, чтобы истаять в графическом знаке. Зачем? Чтобы легче пережить замысел в продукт, найти практические решения. Семаграмма впитывает энергии слова, освобождая от него.</p>	<p>Острова образовались рыхли- ками, обвязанными к этой ажурной решетке, которую по- степенно корректировали. Кар- та у каждого была своя, только ее создатель мог ее читать.</p>	<p>Семаграммическое письмо раз- вивало симулянтное сознание. Семаграммы казались подобны мандалам в реальное состояние, чтобы в итоге сформировать хо- тятливую, но прекрасно уравновешенную кружащую решетку.»</p>	<p>Сюжет с Импрозватором в «Маленьких трагедиях» – это исследо- вание мгновенного 瞬间 творения. Импрозватор создавал сти- хотворение, как только слышал тему. Никаких мук и долгих раз- мышлений, черновиков и исправлений. И все же был временный зазор в несколько секунд. Он брал гитару, ему были необходимы музыка и движение, ведь «стихи скорее танец 舞蹈, чем рассказы».</p>
<p>Вся предстория семаграммы непоследовательно 不—, но все же выстраивала замысел в некую закономерность. Таку будущего про- дукта появлялась судьба. Силы судьбы росли, но в какой-то момент достали предела 界限, что и было отмечено концептом. И здесь появляется семаграмма, в которой судьба переплавляется. Так возникает новая концепция, а с ней и новая судьба продукта.</p>	<p>Острова образовались рыхли- ками, обвязанными к этой ажурной решетке, которую по- степенно корректировали. Кар- та у каждого была своя, только ее создатель мог ее читать.</p>	<p>Семаграмма не имела начала 开始 и конца 结束. Семаграммы не рас- полагались в каком-то линейном порядке. Письмо осуществлялось не добавляемие, а исключением семаграмм в сложный компози- рат. Не было предпочтительного порядка и при их чтении: можно было начать с любого места сложного ажурного гнезда и гулять по ветвям придаточных, покуда не прочтешь абсолютно все.»</p>	<p>Сюжет с Импрозватором в «Маленьких трагедиях» – это исследо- вание мгновенного 瞬间 творения. Импрозватор создавал сти- хотворение, как только слышал тему. Никаких мук и долгих раз- мышлений, черновиков и исправлений. И все же был временный зазор в несколько секунд. Он брал гитару, ему были необходимы музыка и движение, ведь «стихи скорее танец 舞蹈, чем рассказы».</p>
<p>Семаграмма – шанс начать все заново, уже находясь в оптимальной форме. Оставить жить минула давно. Так как же в прошлом тыглы и ошибки. Увидеть не фон, а вадру возник- ший на нем дикий рисунок.</p>	<p>«Что было – не забудется. Что бу- дует – то и сбывается. Да и весна креативной форме. Оставить жить минула давно. Так как же в прошлом тыглы и ошибки. Увидеть не фон, а вадру возник- ший на нем дикий рисунок.»</p>	<p>Семаграмма превосходит 超越 мысль. «Вместо того чтобы ста- рательно компоновать в голове вид предложения, я могла теперь сразу набросать на бумаге начальные штрихи 中划, и эти волнистые линии 线条 почти всегда оказывались прекрасно совместными с элегантно интерпретацией того, что я намеревалась сказать. В семаграмме смысл угадывался и творился одновременно.»</p>	<p>Сюжет с Импрозватором в «Маленьких трагедиях» – это исследо- вание мгновенного 瞬间 творения. Импрозватор создавал сти- хотворение, как только слышал тему. Никаких мук и долгих раз- мышлений, черновиков и исправлений. И все же был временный зазор в несколько секунд. Он брал гитару, ему были необходимы музыка и движение, ведь «стихи скорее танец 舞蹈, чем рассказы».</p>
<p>Семаграмма относится к области языка так же, как слово. Но это другой язык. Можно сравнить семаграмму с нерождением и вспоми- нать, что Transkript концепция – это «каллиграфическая ком- позиция, осуществляемая средствами импровизации.» Сема- грамму нельзя разложить на части, выделить слова и сложить их в новые, она существует как целостный смысловой ансамбль.</p>	<p>Семаграмма – шанс начать все заново, уже находясь в оптимальной форме. Оставить жить минула давно. Так как же в прошлом тыглы и ошибки. Увидеть не фон, а вадру возник- ший на нем дикий рисунок.»</p>	<p>Семаграмма превосходит 超越 мысль. «Вместо того чтобы ста- рательно компоновать в голове вид предложения, я могла теперь сразу набросать на бумаге начальные штрихи 中划, и эти волнистые линии 线条 почти всегда оказывались прекрасно совместными с элегантно интерпретацией того, что я намеревалась сказать. В семаграмме смысл угадывался и творился одновременно.»</p>	<p>Сюжет с Импрозватором в «Маленьких трагедиях» – это исследо- вание мгновенного 瞬间 творения. Импрозватор создавал сти- хотворение, как только слышал тему. Никаких мук и долгих раз- мышлений, черновиков и исправлений. И все же был временный зазор в несколько секунд. Он брал гитару, ему были необходимы музыка и движение, ведь «стихи скорее танец 舞蹈, чем рассказы».</p>
<p>Семаграмма относится к области языка так же, как слово. Но это другой язык. Можно сравнить семаграмму с нерождением и вспоми- нать, что Transkript концепция – это «каллиграфическая ком- позиция, осуществляемая средствами импровизации.» Сема- грамму нельзя разложить на части, выделить слова и сложить их в новые, она существует как целостный смысловой ансамбль.</p>	<p>Семаграмма – шанс начать все заново, уже находясь в оптимальной форме. Оставить жить минула давно. Так как же в прошлом тыглы и ошибки. Увидеть не фон, а вадру возник- ший на нем дикий рисунок.»</p>	<p>Семаграмма превосходит 超越 мысль. «Вместо того чтобы ста- рательно компоновать в голове вид предложения, я могла теперь сразу набросать на бумаге начальные штрихи 中划, и эти волнистые линии 线条 почти всегда оказывались прекрасно совместными с элегантно интерпретацией того, что я намеревалась сказать. В семаграмме смысл угадывался и творился одновременно.»</p>	<p>Сюжет с Импрозватором в «Маленьких трагедиях» – это исследо- вание мгновенного 瞬间 творения. Импрозватор создавал сти- хотворение, как только слышал тему. Никаких мук и долгих раз- мышлений, черновиков и исправлений. И все же был временный зазор в несколько секунд. Он брал гитару, ему были необходимы музыка и движение, ведь «стихи скорее танец 舞蹈, чем рассказы».</p>

<p>49. 海 омега метод: [transkript семаграмма 1] 10010</p>	<p>50. 海 жерноватый треножник метод: [transkript семаграмма 2] 01001</p>
---	--

<p>Природа импровизации 即兴 таинственна. Ясно одно – это акт свободы. Известно, что импровизация должна быть хорошо подго- товлена, но столь же очевидно, что подготовиться не нельзя. Импровизация – это вадру, здесь, сейчас 现在. В ней должен не вспо- минаться прежний опыт, а всплукнуть новый в чистом виде. И к этой вспышке надо быть готовым, иметь силу принять, не испугаться.</p>	<p>Сюжет с Импрозватором в «Маленьких трагедиях» – это исследо- вание мгновенного 瞬间 творения. Импрозватор создавал сти- хотворение, как только слышал тему. Никаких мук и долгих раз- мышлений, черновиков и исправлений. И все же был временный зазор в несколько секунд. Он брал гитару, ему были необходимы музыка и движение, ведь «стихи скорее танец 舞蹈, чем рассказы».</p>	<p>Импровизация – это попадание в «прорезь смысла 意义的缝», син- хронизированное с действием. Импровизировать значит ока- заться в моменте с последующим свободным движением в нем. Оказаться одновременно в двух временных потоках с разной хро- ностью: в реальности – минута, в сознании минуты, сколько нуж- но – час, день, год. Ситуация героя «Тайного чуда» Береса.</p>	<p>Импровизация – это попадание в «прорезь смысла 意义的缝», син- хронизированное с действием. Импровизировать значит ока- заться в моменте с последующим свободным движением в нем. Оказаться одновременно в двух временных потоках с разной хро- ностью: в реальности – минута, в сознании минуты, сколько нуж- но – час, день, год. Ситуация героя «Тайного чуда» Береса.</p>
<p>Сюжет с Импрозватором в «Маленьких трагедиях» – это исследо- вание мгновенного 瞬间 творения. Импрозватор создавал сти- хотворение, как только слышал тему. Никаких мук и долгих раз- мышлений, черновиков и исправлений. И все же был временный зазор в несколько секунд. Он брал гитару, ему были необходимы музыка и движение, ведь «стихи скорее танец 舞蹈, чем рассказы».</p>	<p>Импровизация несет в себе груз прошлых впечатлений, в которых она находит силу. Но она же и момент сброса лю- бого груза, отказа от всего, что было значимо, освобождение.</p>	<p>Импровизация сродни рефле- ксу: «Формообразование поэ- мы превосходит наши понятия о соничных и композициях. Го- раздо правильнее признать ее ведущим началом инстинкта.»</p>	<p>Импровизация сродни рефле- ксу: «Формообразование поэ- мы превосходит наши понятия о соничных и композициях. Го- раздо правильнее признать ее ведущим началом инстинкта.»</p>
<p>Для Чарского и Сальери дар 礼物 – это миссия 使命, которая требует жертвы и самоотречения. Для Импрозватора и Моцарта творить, как дышать. Да, это труд, но труд радостный. Сальери завидо- вал Моцарту не потому, что считал его музыку лучше, он и о свой был высокого мнения, а потому что Моцарт относился к ней легко. Эта легкость была и в его характере, и в музыке, и в жизни.</p>	<p>Импровизатор нуждался не только в гитаре, была еще одна де- таль. Первым делом он сбрасывал стоптанные башмаки и на- девает шотландские туфли с бантами. И начинает отбивать ритм 节奏. Музыка требует балных туфель. Самое время вспомнить роскошный костюм Сальери и его желтые громадные башмаки с огромными металлическими пряжками. В таких не стамушь.</p>	<p>Импровизация свидетельствует о невероятно: чужая воля может стать отправной точкой для свободного творения. Дизайнер по- думает ответ на вопрос «кто я – исполнитель или творец?» Творец 造物主. Отличие от художника только в начале: художник видит нечто, а дизайнеру говорит, что надо увидеть. Дальше чистое твор- чество, с заботой о том, аккуратно ли снимаются покровы 卸下盖子.</p>	<p>Импровизация свидетельствует о невероятно: чужая воля может стать отправной точкой для свободного творения. Дизайнер по- думает ответ на вопрос «кто я – исполнитель или творец?» Творец 造物主. Отличие от художника только в начале: художник видит нечто, а дизайнеру говорит, что надо увидеть. Дальше чистое твор- чество, с заботой о том, аккуратно ли снимаются покровы 卸下盖子.</p>
<p>9. 小 海 воспитание малым метод: [импровизация 1] 00100</p>	<p>10. 履 наступление метод: [импровизация 2] 00100</p>		

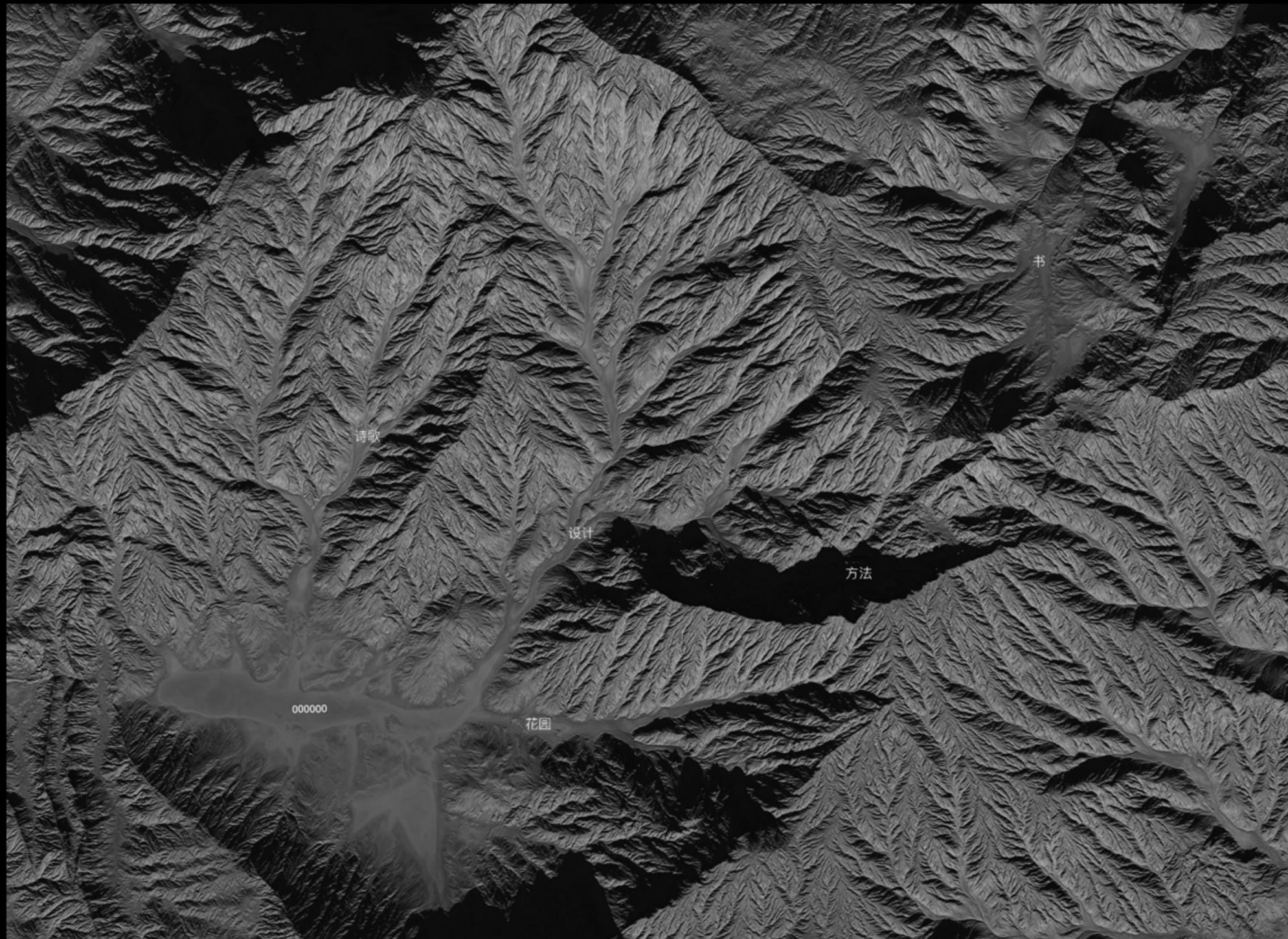
<p>Есть рукопись 手稿, в которой много разнородного материала, сло- жить который автору не удается. Научные изыскания соседствуют с анекдотами, фантастика становится источником идей, исследова- ния выделенных фрагментов. И терпит неудачу, потому что и без того несобранный текст окончательно расклевывается.</p>	<p>Он понимает, что не надо идти на поводу у текста, напротив, следует проявить к нему стро- гость и задать порядок извне. Но текст должен быть с ним внутренне согласен.</p>	<p>Дизайнер решает назвать эту историю «Обещания Одиссея», оммаж фильму «Новейшей За- веть», где дог Бог Лей учит лю- дей слышать внутреннюю музы- ку другого и доверять фактам.</p>	<p>Дизайнер вспоминает «Кинту перемен» 变更 с гексаграммами и думает: тот слух, когда клин клино соединяется. Если текст из кусочков, то вот места для них. Мысленно выстраиваются. Автор может расположить свои фрагменты фрагментарно, но с учетом того, что в каждой строке определенное количество знаков и сочетания сильных строк со слабыми невозможно изменить.</p>
<p>Дизайнер предлагает журналь- ные приемы верстки с разны- ми выделенными фрагментами. И терпит неудачу, потому что и без того несобранный текст окончательно расклевывается.</p>	<p>Он понимает, что не надо идти на поводу у текста, напротив, следует проявить к нему стро- гость и задать порядок извне. Но текст должен быть с ним внутренне согласен.</p>	<p>Дизайнер вспоминает «Кинту перемен» 变更 с гексаграммами и думает: тот слух, когда клин клино соединяется. Если текст из кусочков, то вот места для них. Мысленно выстраиваются. Автор может расположить свои фрагменты фрагментарно, но с учетом того, что в каждой строке определенное количество знаков и сочетания сильных строк со слабыми невозможно изменить.</p>	<p>Дизайнер вспоминает «Кинту перемен» 变更 с гексаграммами и думает: тот слух, когда клин клино соединяется. Если текст из кусочков, то вот места для них. Мысленно выстраиваются. Автор может расположить свои фрагменты фрагментарно, но с учетом того, что в каждой строке определенное количество знаков и сочетания сильных строк со слабыми невозможно изменить.</p>
<p>Дизайнер уже больше не смот- рит на текст, он изучает метод. Он слышит его пульс 脉搏, видит его как сад 花园, в строении ко- торого нет ничего случайного, отчетливо желаемое случается.</p>	<p>Его впечатляет принцип инер- тивности в постоянных сбоях 突变, подставах и странных отсылках, которые в нужный момент со- берутся в осмысленное целое, надо проявить терпение.</p>	<p>Дизайнер решает назвать эту историю «Обещания Одиссея», оммаж фильму «Новейшей За- веть», где дог Бог Лей учит лю- дей слышать внутреннюю музы- ку другого и доверять фактам.</p>	<p>Дизайнер вспоминает «Кинту перемен» 变更 с гексаграммами и думает: тот слух, когда клин клино соединяется. Если текст из кусочков, то вот места для них. Мысленно выстраиваются. Автор может расположить свои фрагменты фрагментарно, но с учетом того, что в каждой строке определенное количество знаков и сочетания сильных строк со слабыми невозможно изменить.</p>
<p>В этом потоке много шума, мно- го сбивающего с толку. Но это музыка, сонорная музыка – мно- жество звуков, воспринимае- мая, вернее, слышимых как не- различимое единие.</p>	<p>Сонорика, в которой звуки со- дают один «темпорасонный», экспрессивный комплекс. Для них тоже возможна партитура, но послание ее зашифровано, потому и книга гадания. Форма гексаграмм сможет удержать текст и направить в нужное русло.</p>	<p>Дизайнер вспоминает «Кинту перемен» 变更 с гексаграммами и думает: тот слух, когда клин клино соединяется. Если текст из кусочков, то вот места для них. Мысленно выстраиваются. Автор может расположить свои фрагменты фрагментарно, но с учетом того, что в каждой строке определенное количество знаков и сочетания сильных строк со слабыми невозможно изменить.</p>	<p>Дизайнер вспоминает «Кинту перемен» 变更 с гексаграммами и думает: тот слух, когда клин клино соединяется. Если текст из кусочков, то вот места для них. Мысленно выстраиваются. Автор может расположить свои фрагменты фрагментарно, но с учетом того, что в каждой строке определенное количество знаков и сочетания сильных строк со слабыми невозможно изменить.</p>
<p>В этом потоке много шума, мно- го сбивающего с толку. Но это музыка, сонорная музыка – мно- жество звуков, воспринимае- мая, вернее, слышимых как не- различимое единие.</p>	<p>Сонорика, в которой звуки со- дают один «темпорасонный», экспрессивный комплекс. Для них тоже возможна партитура, но послание ее зашифровано, потому и книга гадания. Форма гексаграмм сможет удержать текст и направить в нужное русло.</p>	<p>Дизайнер вспоминает «Кинту перемен» 变更 с гексаграммами и думает: тот слух, когда клин клино соединяется. Если текст из кусочков, то вот места для них. Мысленно выстраиваются. Автор может расположить свои фрагменты фрагментарно, но с учетом того, что в каждой строке определенное количество знаков и сочетания сильных строк со слабыми невозможно изменить.</p>	<p>Дизайнер вспоминает «Кинту перемен» 变更 с гексаграммами и думает: тот слух, когда клин клино соединяется. Если текст из кусочков, то вот места для них. Мысленно выстраиваются. Автор может расположить свои фрагменты фрагментарно, но с учетом того, что в каждой строке определенное количество знаков и сочетания сильных строк со слабыми невозможно изменить.</p>
<p>49. 海 омега метод: [transkript семаграмма 1] 10010</p>	<p>50. 海 жерноватый треножник метод: [transkript семаграмма 2] 01001</p>		

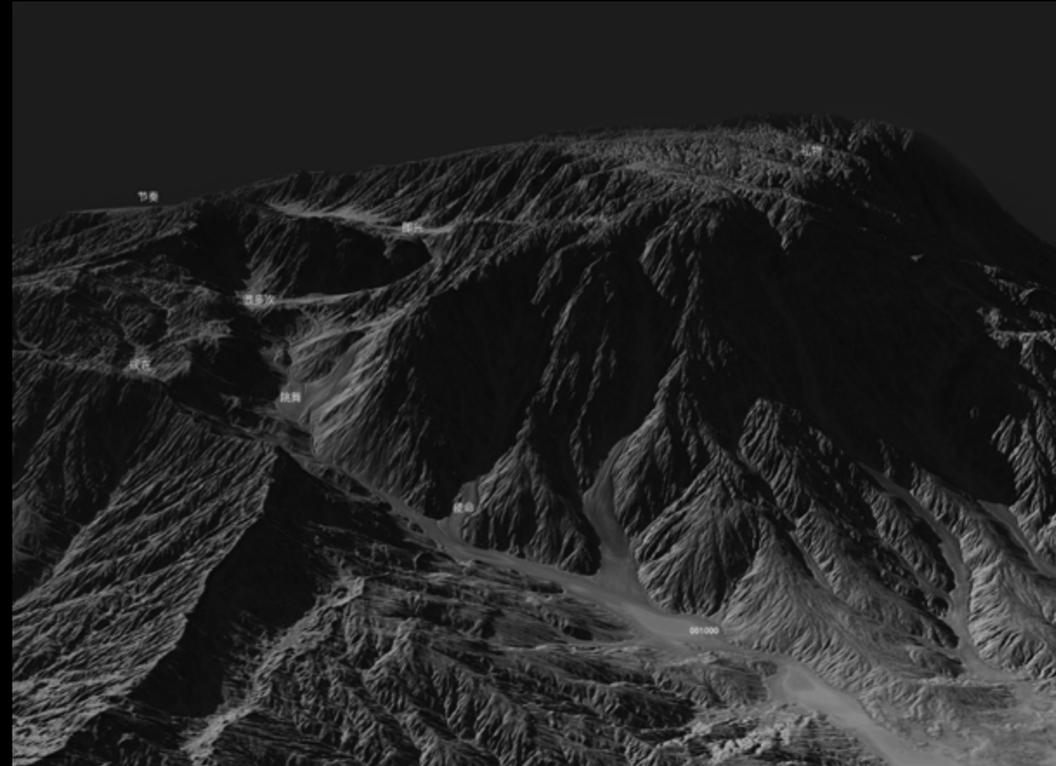
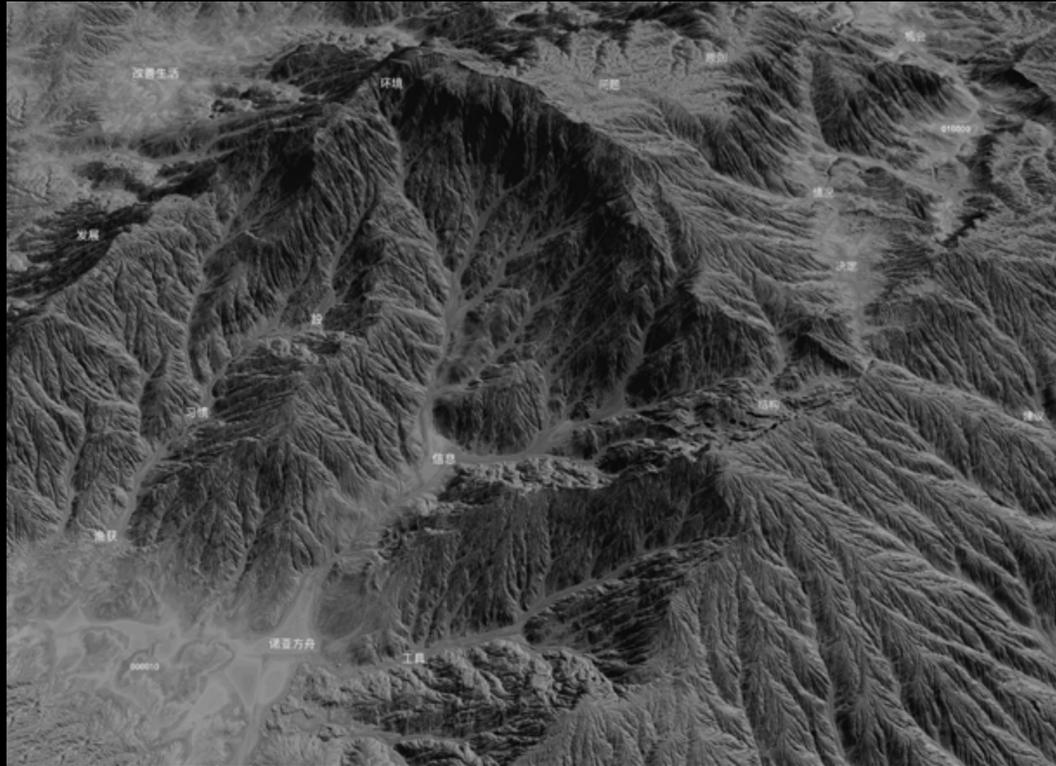
<p>49. 海 омега метод: [transkript семаграмма 1] 10010</p>	<p>50. 海 жерноватый треножник метод: [transkript семаграмма 2] 01001</p>
---	--

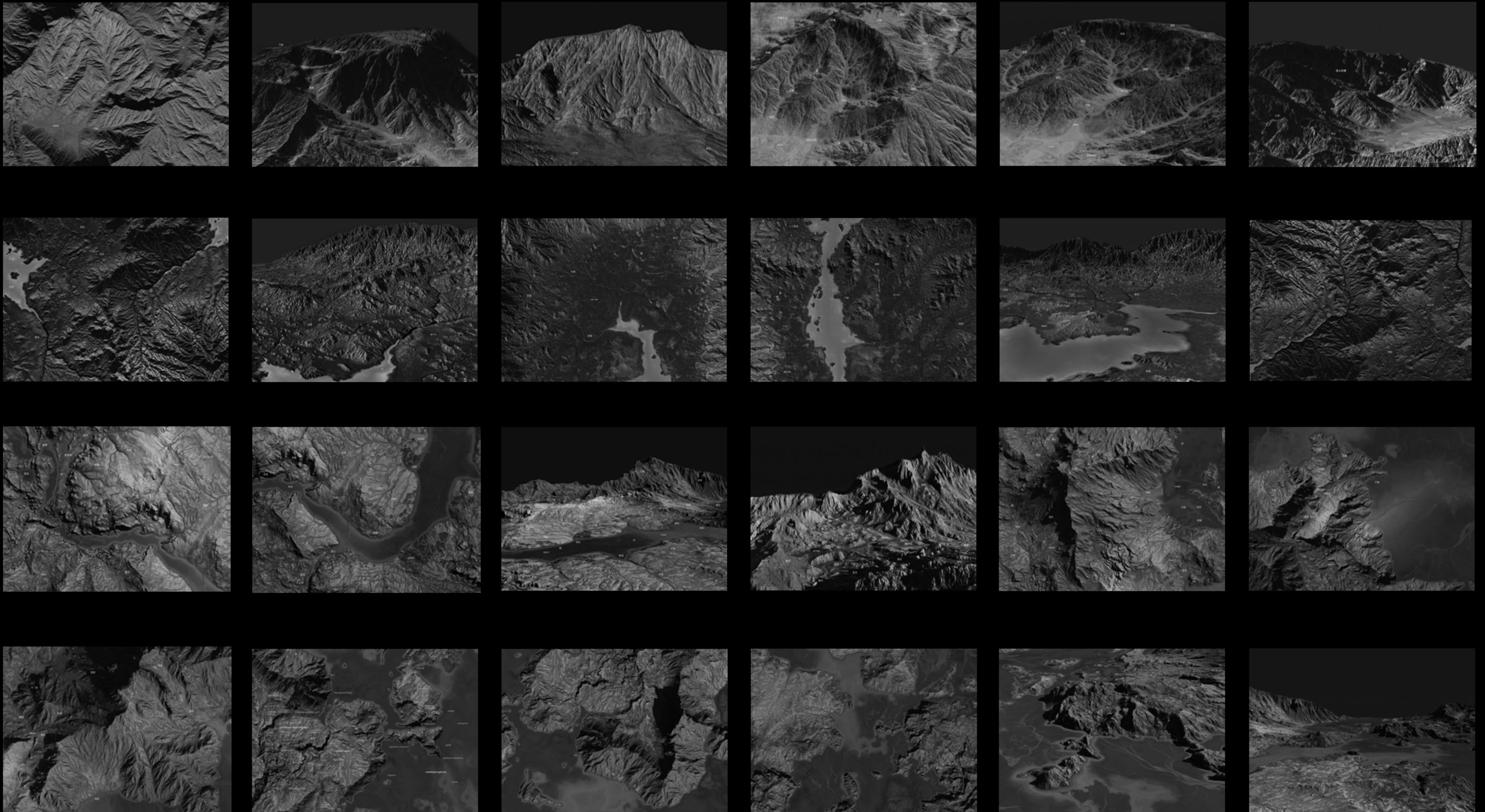
<p>Продукт 产品 дизайн – ситуа- ция в отношении критериев. Суть – дизайн не манипулирует, не принуждает, не навязывает шаблон действия, он дает дру- гому пространство вариантов.</p>	<p>Ситуация не может быть лучшей или худшей. У нее нет критерия оценки – сама ситуация ситу- ативна. Имеет смысл говорить о существующей 存在 или пред- почитаемой 理想 ситуации.</p>	<p>Дизайнер постоянно занима- ется ситуацией. Для друго- го создает продукт – ситуа- цию для изменения. Но и для себя он конструирует концеп- цию – ситуацию вдохновения.</p>	<p>Если художник стремится тво- рить в абсолютном простран- стве-времени, то дизайнер спо- койно принимает ограничения ситуации, потому что знает, она не данность, а творение 创造.</p>
<p>Ситуация – активное образова- ние, нелинейная динамическая система, в которой действует принцип 混沌 нестабильности. В чем-то устойчивая, но весьма подвижна структура.</p>	<p>Определение ситуации 理想 и ее превращение в предпочтитель- ную требует изобретения мето- да 方法. Это не значит, что нет алгоритма, он есть, но его необ- ходимо переизобрести 再创造.</p>	<p>Исследование ситуации пред- полагает анализ 分析 исходных условий, мотивов действия 动机, составляющих элемен- тов 元素 и функциональных вза- имодействий. Но не только.</p>	<p>Понимание ситуации как про- цесса 过程, как исполнения 执行 действия смещает фокус на ее нестабильность, неопре- деленность, спонтанность, не- линейность, многоаспектность.</p>
<p>Метод должен быть готов к пере- изобретению, подсказывать, как это можно сделать. Шаблон не применим там, где все меня- ется. Метод работает как карта, навигация и опорные точки.</p>	<p>В методе есть универсалии, но исполнение всегда индиви- дуально. Обращение с мето- дом – само по себе творческое дело. И целью дизайна оказы- вается метод для другого 另一个.</p>	<p>Ситуация оказывается крепким орешком для желающих созда- вать или превращать ее. Но в ней есть структура, которая, по сло- вам Дж. Кейджа делает жизнь видимой 可见, будучи пустой 空的. «Структура не суть. Но она практична: вы можете на самом деле видеть, что все происходит, когда ничего не делается. Перед та- кой пустотой вы просто ждете, пока не увидите то, что увидите».</p>	<p>Регулярности проявляют себя в ритмичности. Осознание ситуации как пустой ритмической струк- туры позволяет представить ее как музыкальную композицию, которую можно слушать.</p>
<p>Лучше из известных определений дизайн, данное исследова- телем искусственного интеллекта Г. Саймоном: «Дизайном за- нимается каждый, кто изобретает порядок действий, имеющий целью изменение существующих ситуаций в предпочтительные ситуации». Так понятий дизайн есть ядро любой профессиональ- ной деятельности – это то, что отличает профессии от науки.»</p>	<p>Познание как действие 行动, как жест 手势, как любование 欣赏. «Slowly we unfurl / As lotus flwers / Cause all I want is the moon upon a stick / Just to see what it?..»</p>	<p>Структурный подход превра- щает ситуацию из совокупности обстоятельств в ритмический перформанс 表演, расширяю- щий русла энергетическим по- токам – креативными действиями.</p>	<p>Однако эти русла 河流 надо еще обнаружить и суметь пройти по ним. Ситуация дает нам воз- можности и ничего не гаранти- рует. Ситуация, созданная де- зайнером, работает так же.</p>
<p>Дизайн – дело любознательных, но это не интерес к внутренне- му устройству, а удивление 好奇 перед необычностью и красо- той. И желание 渴望 разладить 见 все это с разных точек.</p>	<p>Будущее – это предвосхищение дизайна, данное в структуре ситуации. Понять суть дизай- на – значит разобраться в том, как устроена ситуация и как ее можно изменить 改变.</p>	<p>Ситуация сама по себе подсказ- ывает, но ее надо уметь читать, а, вернее слышать 听. Ситуация нам всегда о чем-то говорит, но услышать ее не так-то просто, это надо учиться 学习.</p>	<p>Тем более, что говорить зна- ко, о чем мы уже знаем из «Хазарского словария: «Он молчал на неизвестном ему языке». Надо учиться слу- шать молчание 静寂 ситуации.</p>
<p>15. 海 омега метод: [структура креативного сознания] 11101</p>	<p>16. 海 воля метод: [пустота структура] 11011</p>		

<p>Хорошо ли, если в книге не уда- ется найти ранее прочитанное место, вернуться 回去 к читате или забытому? По крайней мере, быстро 迅速. В этой книге так и происходит.</p>	<p>Как будто поток уносит все на своем пути, и встреча с тек- стом в любой точке оказывается непостоянной окантовкой. Разве что снова все перечитать. Разве это правильно?</p>	<p>«Не одно действие человека не бывает случайным, знание ма- тематики вероятностей плюс понимание человеческой психо- логии, резко сокращают число вариантов. Лично я знаю горю- щих техник, которые якобы бескомпромисно сразу же генерируют вероятности до допустимого множетва переменных. Но это очень сложно, так что я воткнул в него флэшку мямочку.»</p>
<p>Путь, которым ведет книга, напоми- нает поиски Долоре в сериале «Мир Дикого Запада»: сначала в центр лабиринта 迷宫, чтобы по- нять, что голос, который вел ее – это она сама, затем из центра ла- биринта на периферию – проверить, а это действительно ее голос? Так и здесь – начинается все сплываю и логично, а потом идут за- вихрения и линия текста сворачивается в клубок 乱团.</p>	<p>Устанавливает внутреннюю ти- шину ландша</p>	

печатное издание. пример разворота с ландшафтом







дизайн.
микродинамика
креативного
действия

Г. Н. Лола

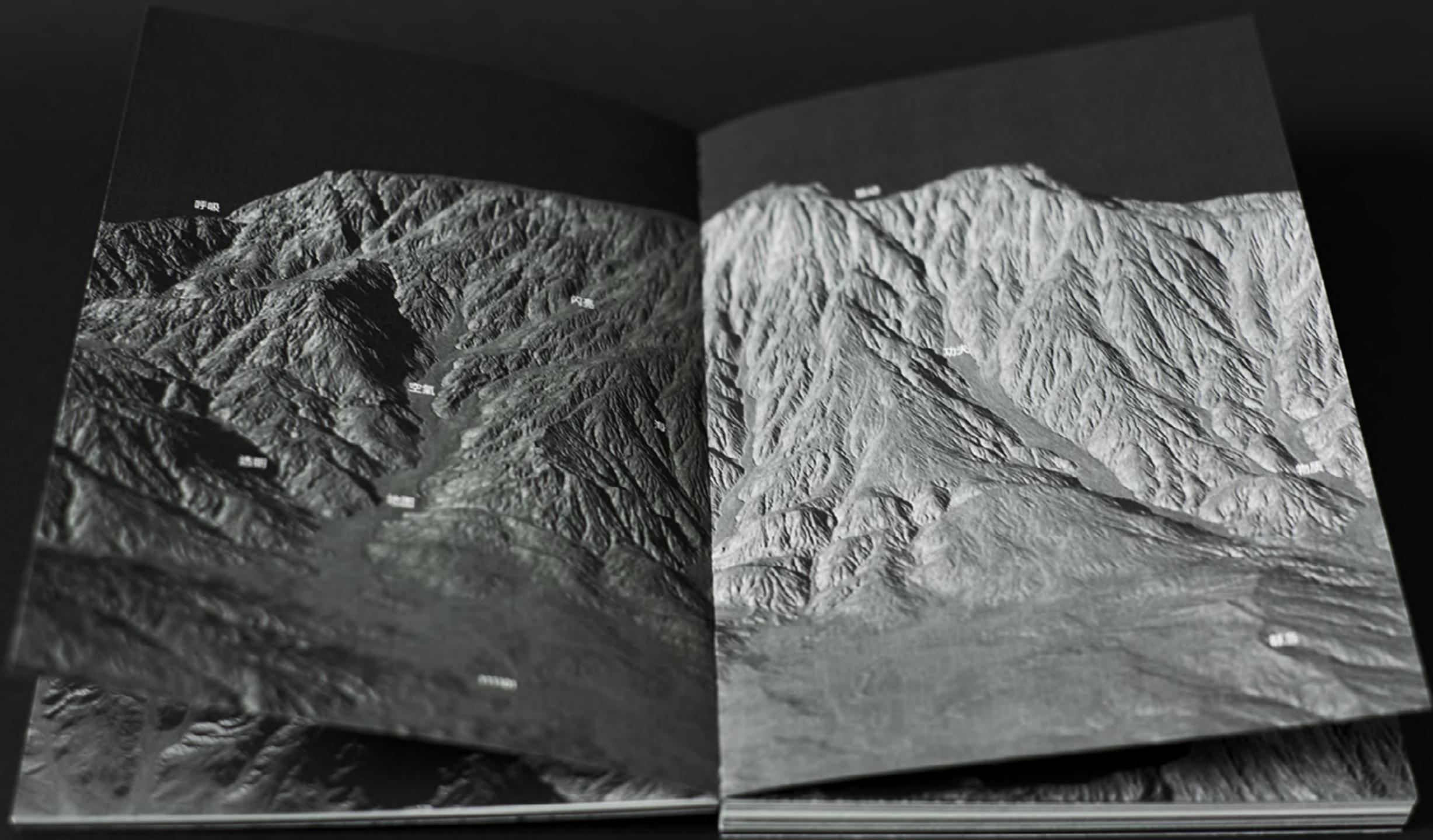




Г. Н. Лола









Faint, illegible text covering the majority of the page, likely bleed-through from the reverse side.





qián / 乾



乾

kūn / 坤



坤

zhūn / 屯



屯

méng / 蒙



巽

sòng / 訟



蒙

shī / 師



訟

bǐ / 比



師

bǐ / 比



比

плакат - суперобложка

артефакт в среде, имиджевый и навигационный

сторона А гексаграммы

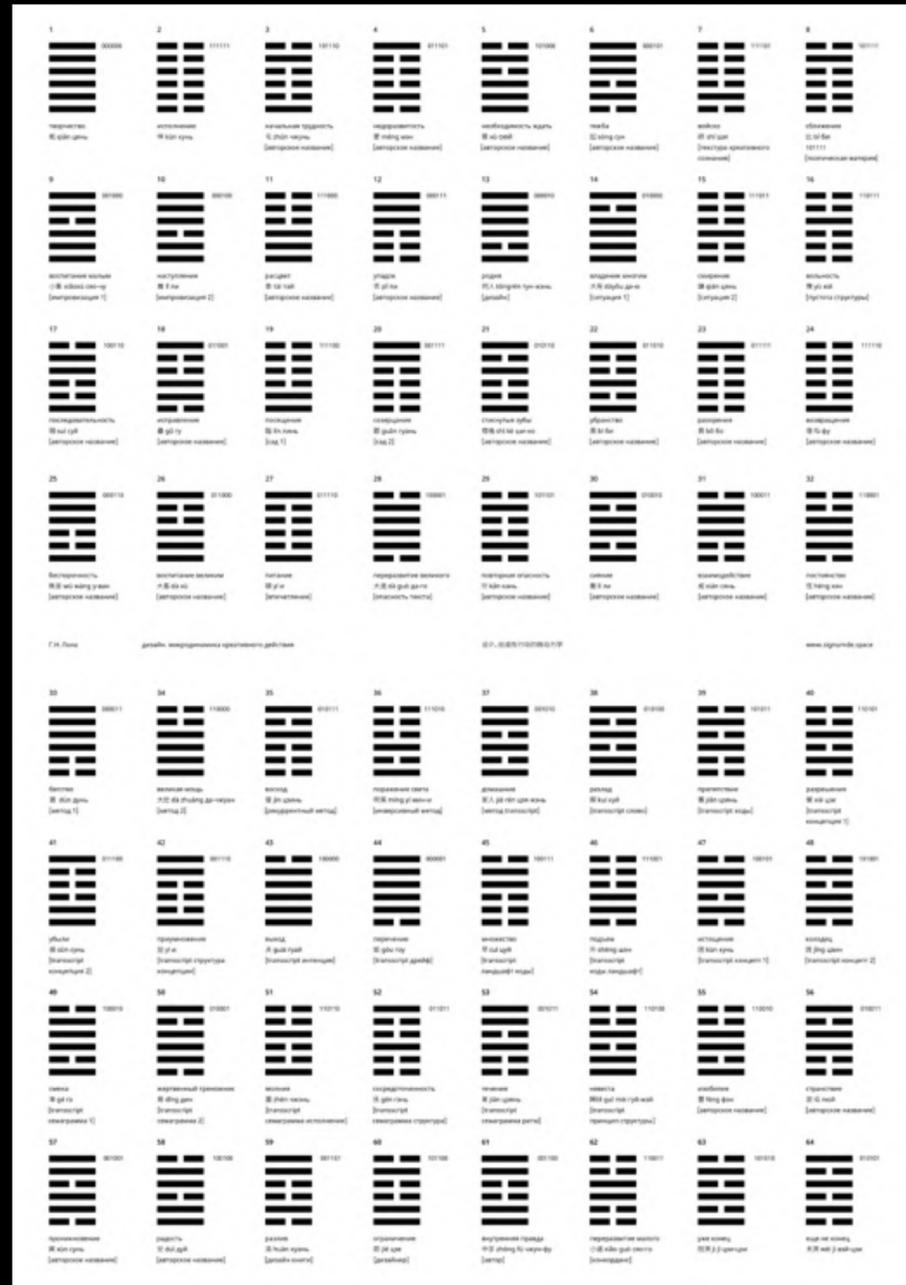
навигационная функция по проекту (содержание книги)

сторона В ландшафт

контурная карта для создания собственного ментального ландшафта по методологии

коммуникативное поле для коллективной работы в аудитории

A



B



сторона В. вариации





Місто мікодініма, крестівного дієстїва

Г. Н. Діла

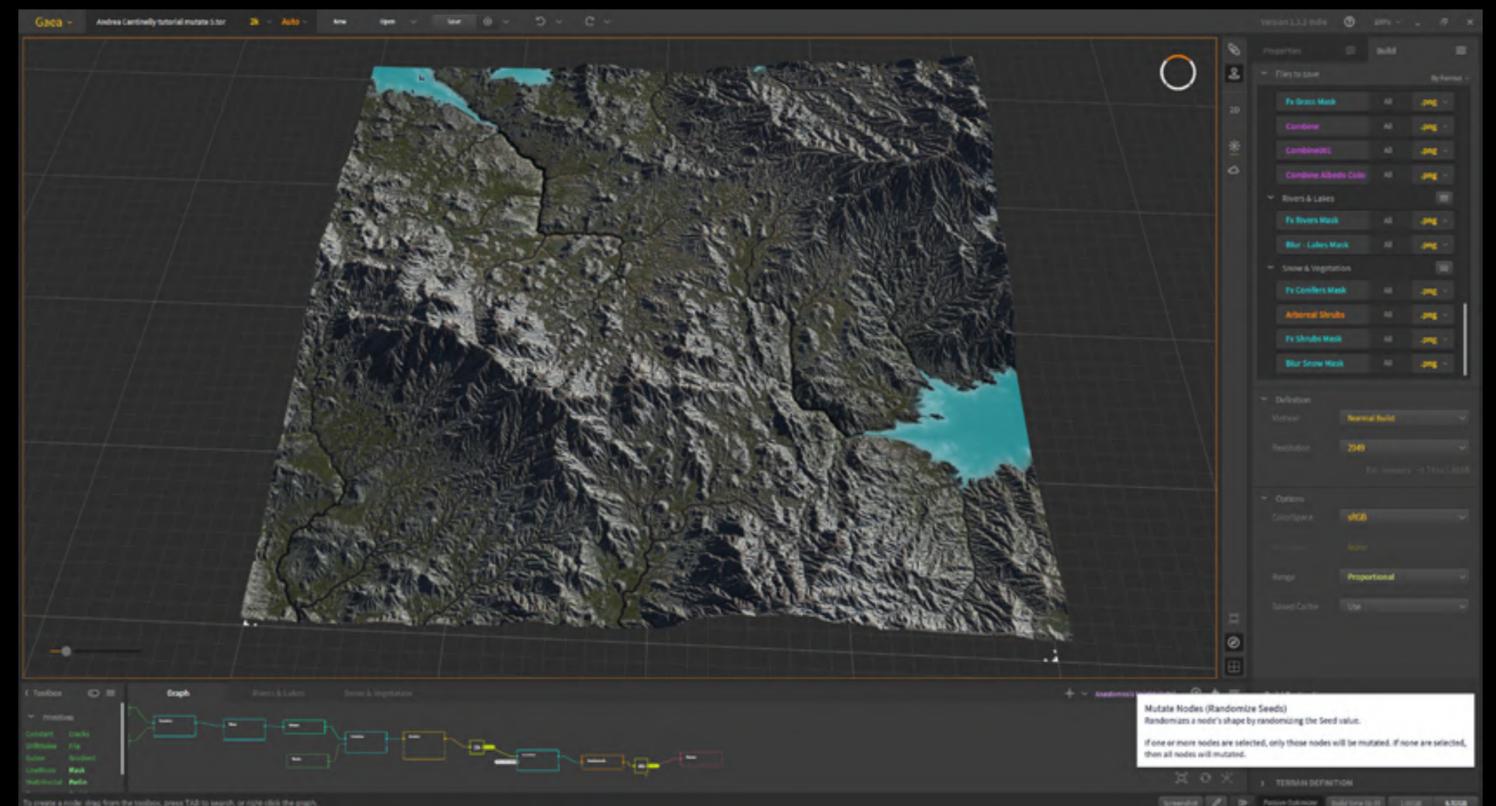
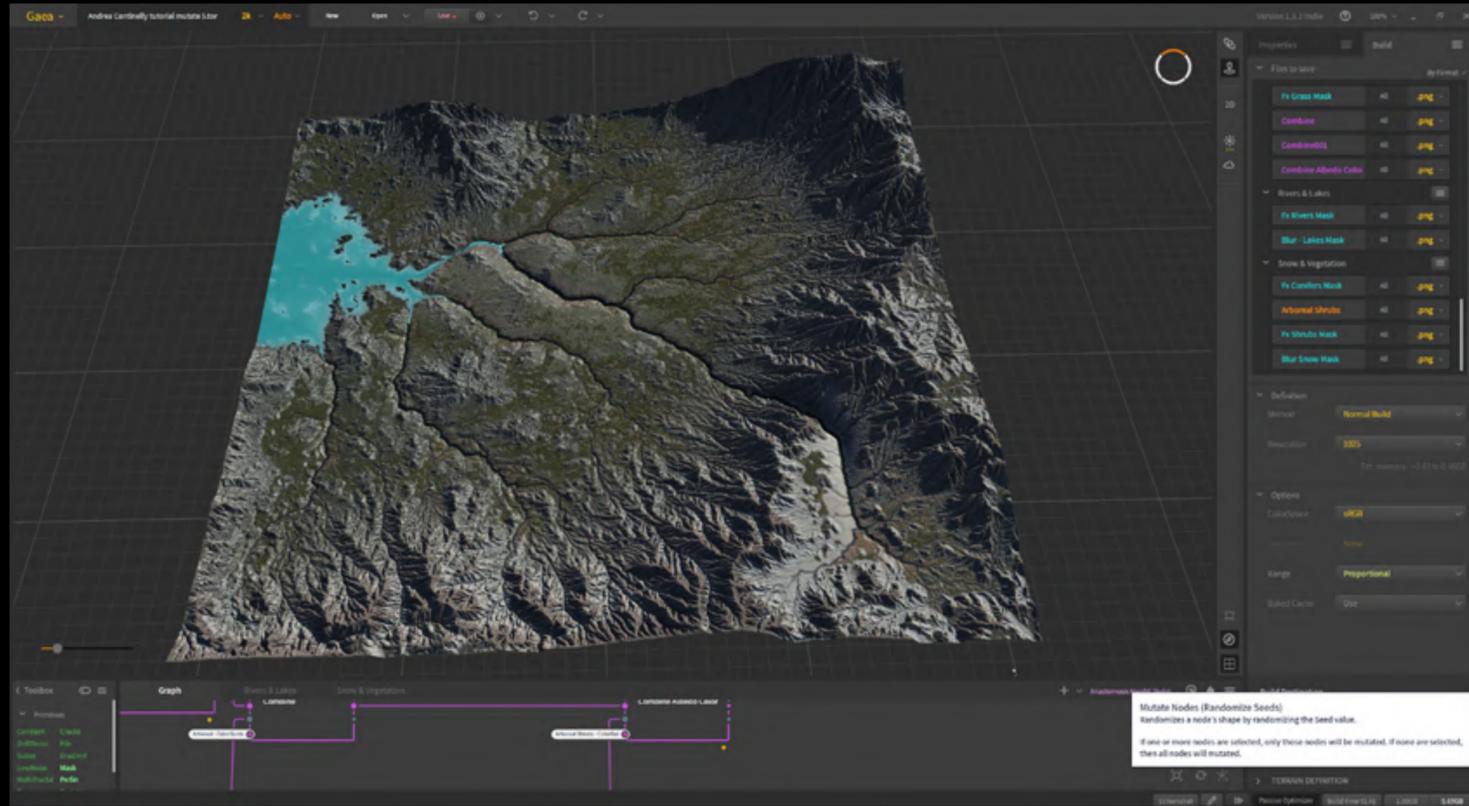
Г. Н. Діла



Г. Н. Лола

The screenshot displays the Gaea 1.3.2.6 software interface. At the top, a menu bar includes 'Gaea', 'Andrea Cantinelly tutorial mutate 4.tor', '2k', 'Auto', 'New', 'Open', and 'Save'. The main 3D viewport shows a terrain with a river and lakes. Below the viewport is a 'Graph' editor with three tabs: 'Graph', 'Rivers & Lakes', and 'Snow & Vegetation'. The 'Graph' tab is active, showing a complex network of nodes connected by lines. On the left is a 'Toolbox' with categories: Primitives, Geo Primitives, Warps, and Adjustments. On the right is a 'Properties' panel with sections for 'Files to save', 'Definition', 'Options', and 'Build Destination'. The 'Files to save' section lists various masks like 'Fx Grass Mask', 'Combine', 'Combine001', 'Combine Albedo Color', 'Fx Rivers Mask', 'Blur - Lakes Mask', 'Fx Conifers Mask', 'Arboreal Shrubs', 'Fx Shrubs Mask', and 'Blur Snow Mask'. The 'Definition' section shows 'Method: Normal Build' and 'Resolution: 1025'. The 'Options' section shows 'ColorSpace: sRGB', 'Range: Proportional', and 'Baked Cache: Use'. The 'Build Destination' section shows a path: '[Builds][Filename][+++]' and a 'Start Build' button. At the bottom, a status bar shows 'Passive Optimizer', 'Build time 01:39', '1.00GB', and '5.57GB'.

ландшафт. рандомизация параметров



Mutate Nodes (Randomize Seeds)
Randomizes a node's shape by randomizing the Seed value.

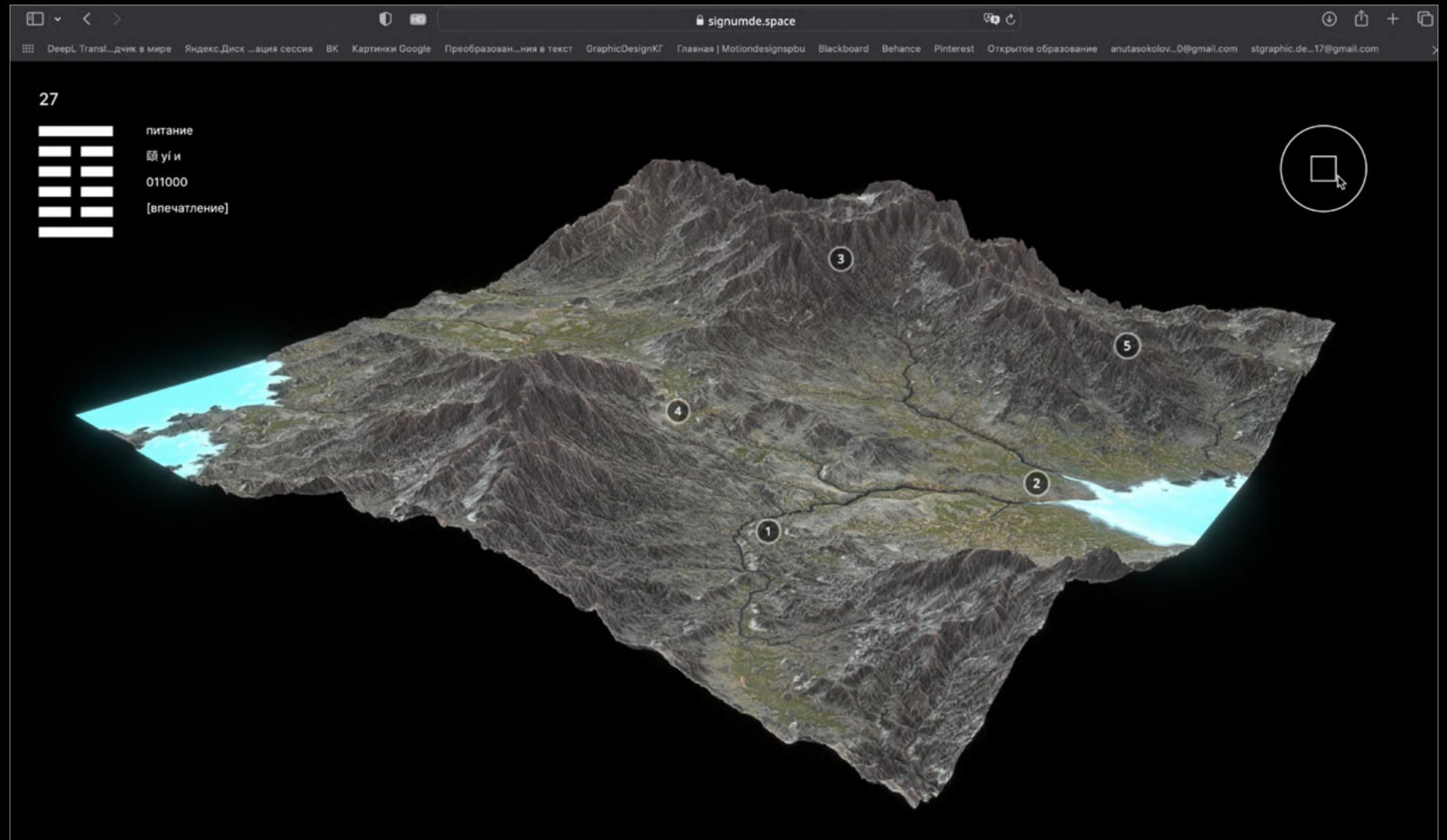
цифровая платформа

ресурс с материалы, задействованными
в образовательном процессе

гексаграммы, ландшафт, рандомайзер

к каждой гексаграмме предлагается
рандомно сгенерированная вариация
ландшафта и расставленные
точки-коды с инспирирующим
контентом (источники, референсы)

контент обновляется регулярно
новые материалы предлагаются
участниками образовательного
процесса



24

Коллекция
18 76 89
11000
300000



1  **Лизинг** | Бюджетные дизайны | Дмитрий Белик, Денис Кобз, Данил С. Иванов, Олег Делькин | 2016

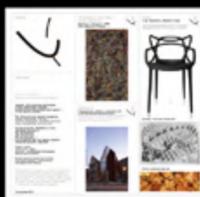
2 «Хазары считали, что за период смены четырех времен года проходит не один год, а два, притом первый год течет в одном направлении, а другой – в противоположном... Принеся дни и времена года этих двух лет можно было перемешать, как игральные карты, так чтобы зимние дни чередовались с осенними, а летние с осенними. Но и это было еще не все: один хазарский год тек из будущего в прошлое, а другой – из прошлого в будущее».

Хазарский словарь | Милорад Павич | 1984

3  **Zet1** | Kattkitten | 2022

4 **Время больше пространства. Пространство — вещь. Время же, в сущности, мысль о вещи. Жизнь — форма времени. Карл и лещ — пустые его. И товар поклевке — пустой. Включая волну и твердь суши. Включая смерть.**

Коллекция Трехсотого музея | Иосиф Бродский | 2021

5  **Графика времени** | Мария Калашник | 2022

Дизайн: Мариновская Анастасия
Г.Н. Лопаткин
Санкт-Петербургский государственный университет
Книжный дизайн

www.mindofdesign.com

14

Коллекция
18 76 89
11000
300000



1 **Чем душа занята? ходит, вмятые рёбра щупая, лесни наземные разучивая к "отпушу тебе" и "трощу тебе" ищет редкостные созвучия попроси ее, чтобы мы старели поменьше, чтобы не сдыхали бездумно и торопливо, времени нет для меня, отпачкай, и смерти нет для меня, есть лишь маленькие слова в полосе отлива**

Вера Половцова | 2020

2  **Улицейский** | реж. Кристиан Фелькс | 2017
Купер попал в 3-е измерение, фрагмент: с 02:30:12 - 02:40:30

3  **Lulu Power** | Radiohead | 2011

4  **Толщина дна** | Энджи Уайт | 1989

5 «На некоторых кораблях своего флота хазары вместо плутов использовали рыбные сети. И корабли эти главали так же, как все остальные. Когда один грек спросил хазарских священников, каким образом это достигается, человек, присутствовавший при разговоре, ответил вместо тех, к кому был обращен вопрос. Он ответил, что очень просто, ведь вместо ветра они ловят этими сетями что-то другое».

Хазарский словарь | Милорад Павич | 1984

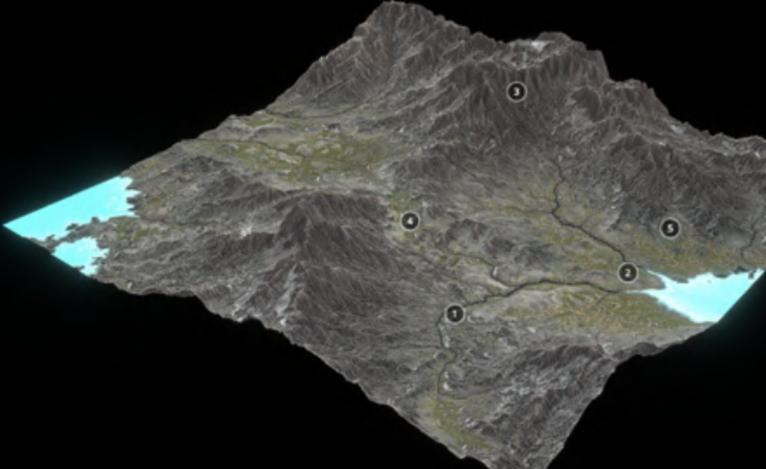
6  **Европейский 2.0** | Мария де Ней | 2013

Дизайн: Мариновская Анастасия
Г.Н. Лопаткин
Санкт-Петербургский государственный университет
Книжный дизайн

www.mindofdesign.com

27

Коллекция
18 76 89
11000
300000



1 **Линия жизни сворачивается в клубок, стало близко, а было так далеко. Лилия жизни спит, её сон глубоок, бог похоронил её глубоко – у подземных вод, у корневой дорог.**

Линия жизни сводит небесный свод в талую глину тайного рубежа. Лилия жизни снизу по корню бьёт: перерастает плотный гредель, душа.

Вот она просыпается, и вот-вот от череды болот, лебеды рухнет: малая малость, новость, ожив, восход, алая радость, вон, бутон, рубин.

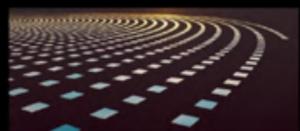
Екатерина Ворончихина | 2021

2 «Каждый из нас выводит гулять свою мысль впереди себя, как обезьяну на поводке. Когда читаешь, имеешь дело с двумя такими обезьянками: одной своей и одной чужой. Или, что еще хуже, с одной обезьяной и одной глупой. Вот и смотри, чем кого накормить. Ведь вкус у них разный».

Хазарский словарь | Милорад Павич | 1984

3  **Ветер по лезвию 2049** | реж. Даниэль Вольфганг | 2017
Тест на распознавание фрагментов: с 58:52 - 59:19

4  **The weather project** | Olofur Eliasson
Tate Modern, London | 2003

5  **Созвездие Дюны** | Nevada Soto/Rosario

Дизайн: Мариновская Анастасия
Г.Н. Лопаткин
Санкт-Петербургский государственный университет
Книжный дизайн

www.mindofdesign.com

礼物

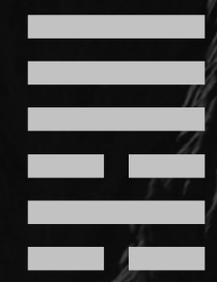
节奏

即兴

很多次

现在

跳舞



使命

001000