

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

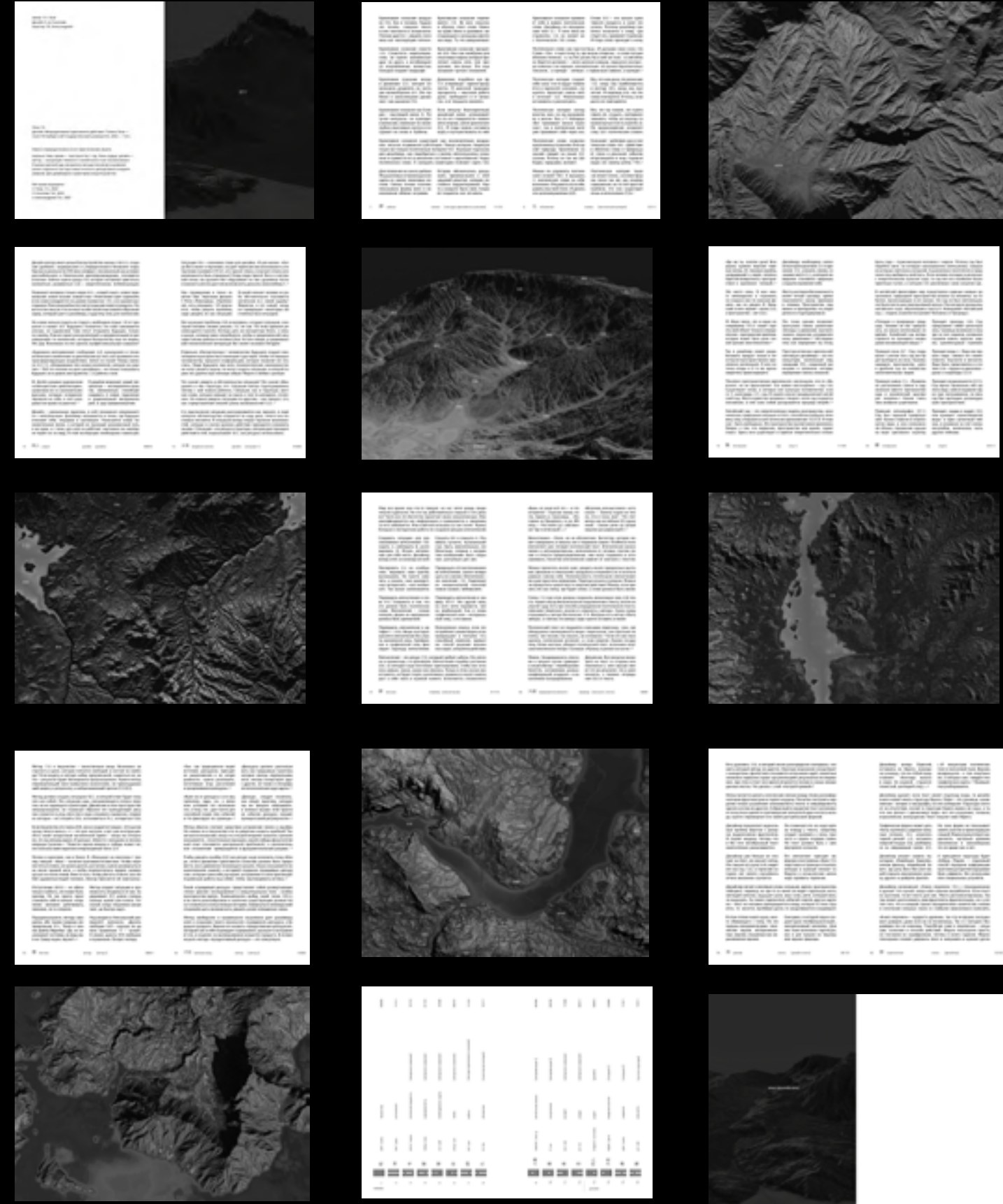
Создание системы для представления креативной дизайн-методологии «Дизайн. Микродинамика креативного действия»

Автор креативной методологии —
Галина Николаевна Лола,

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

состав проекта

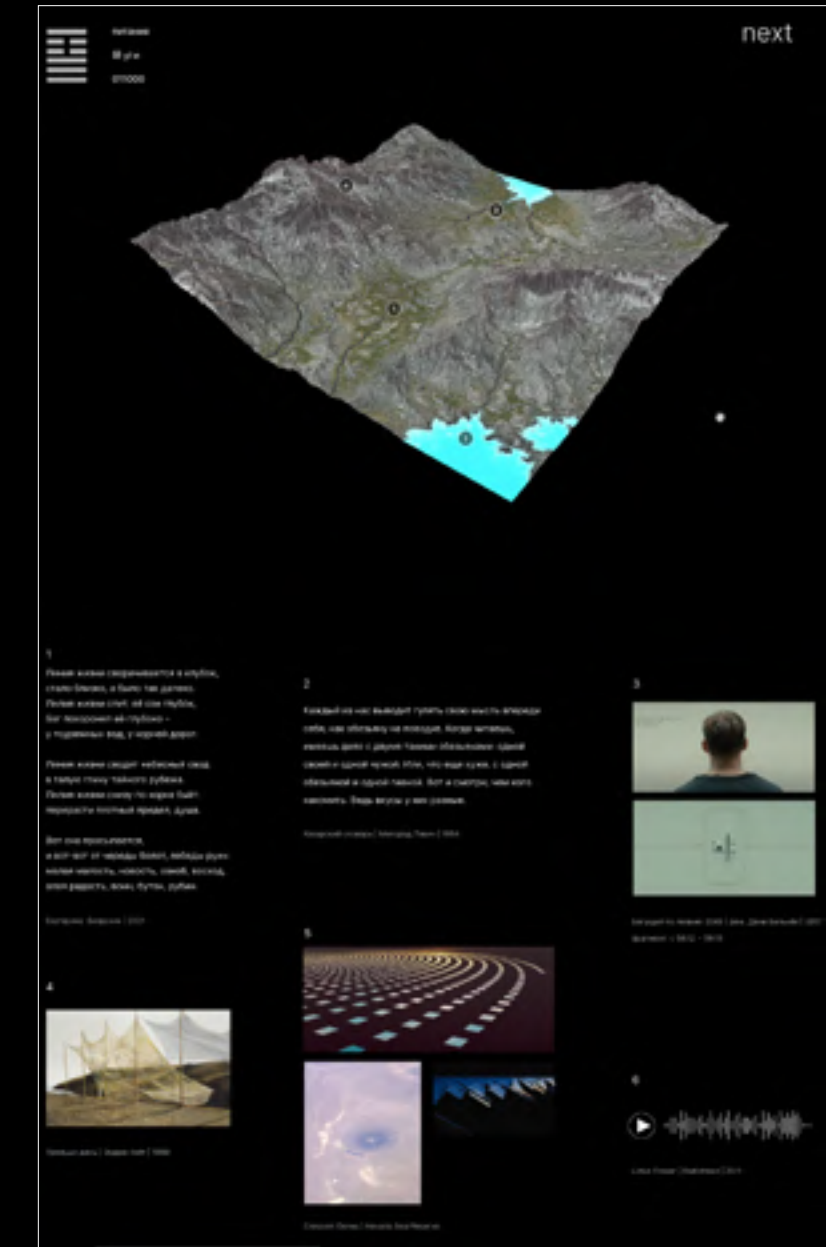
печатное издание



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

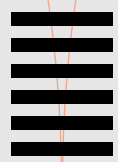
ключевой код

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
симультаный
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

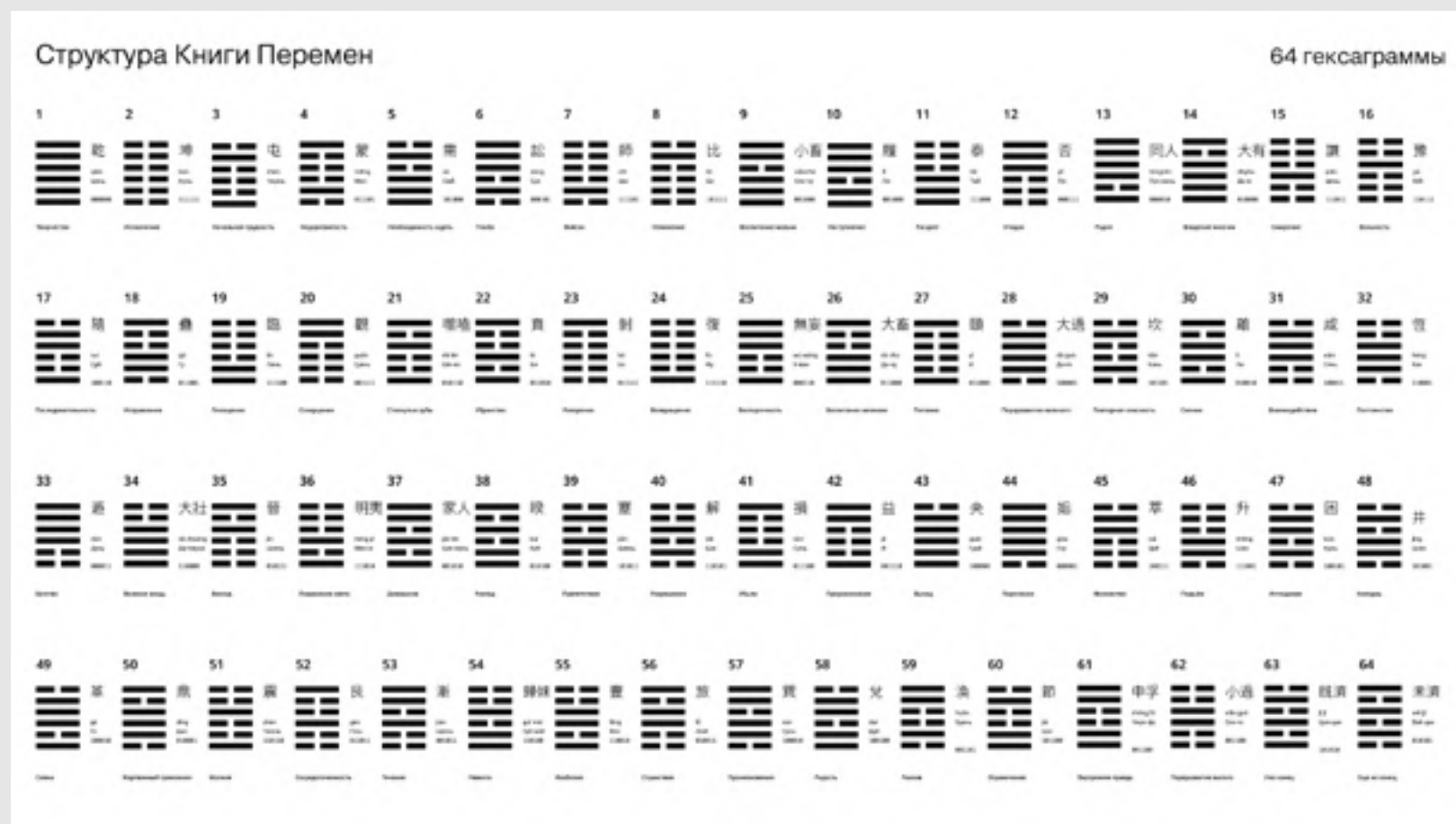
содержит идею развития креативного знания

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

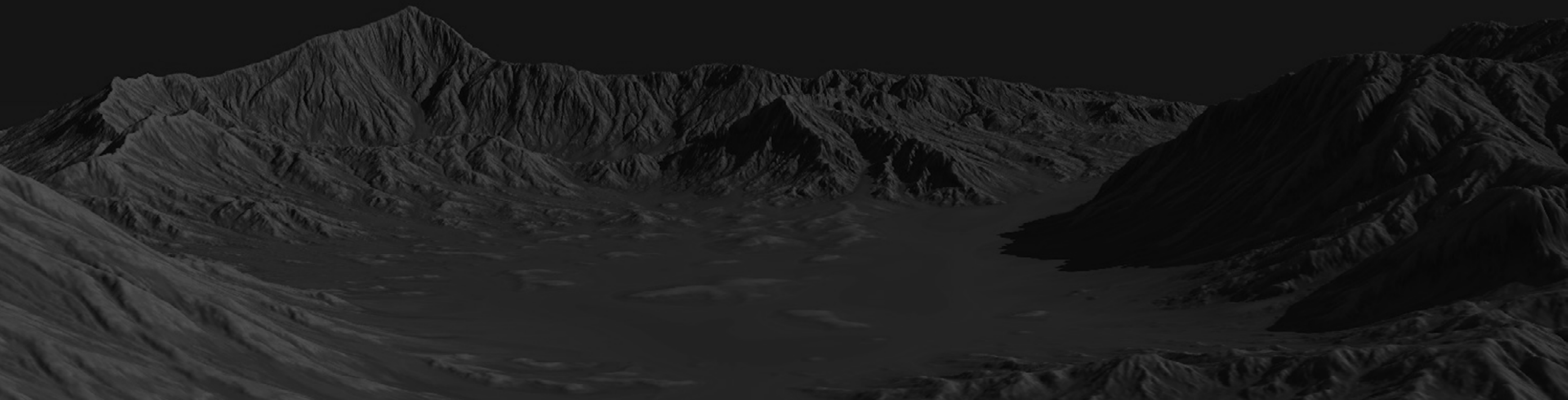
Это то, что существовало и существует до, вне и независимо от сознания человека, его деятельности. Это объективная и первичная реальность.

ментальный ландшафт

Образ пространственно-ассоциативного мышления.
Метод креативной методологии.

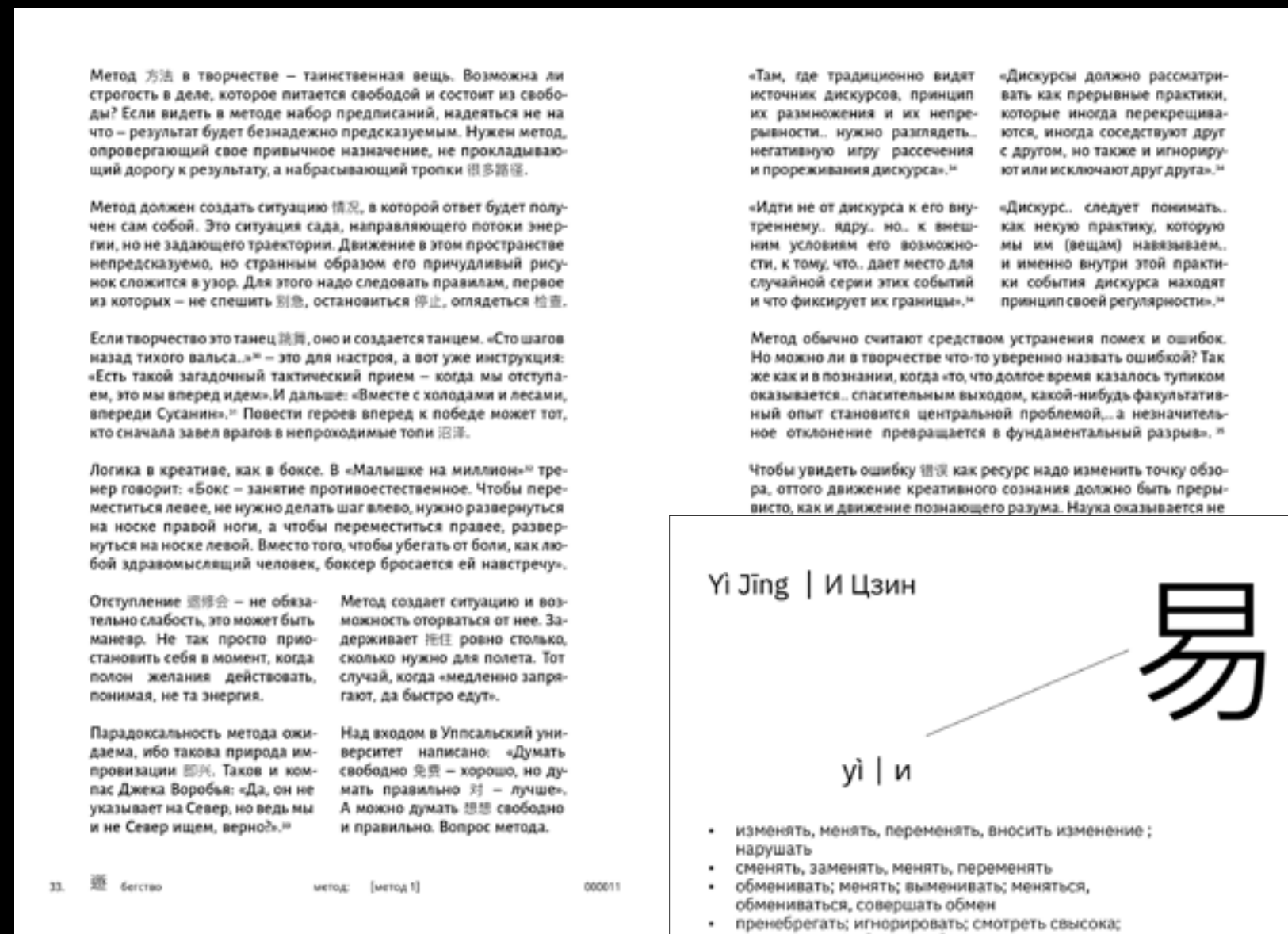
цифровая (третья) природа

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)



Yi Jīng | И Цзин

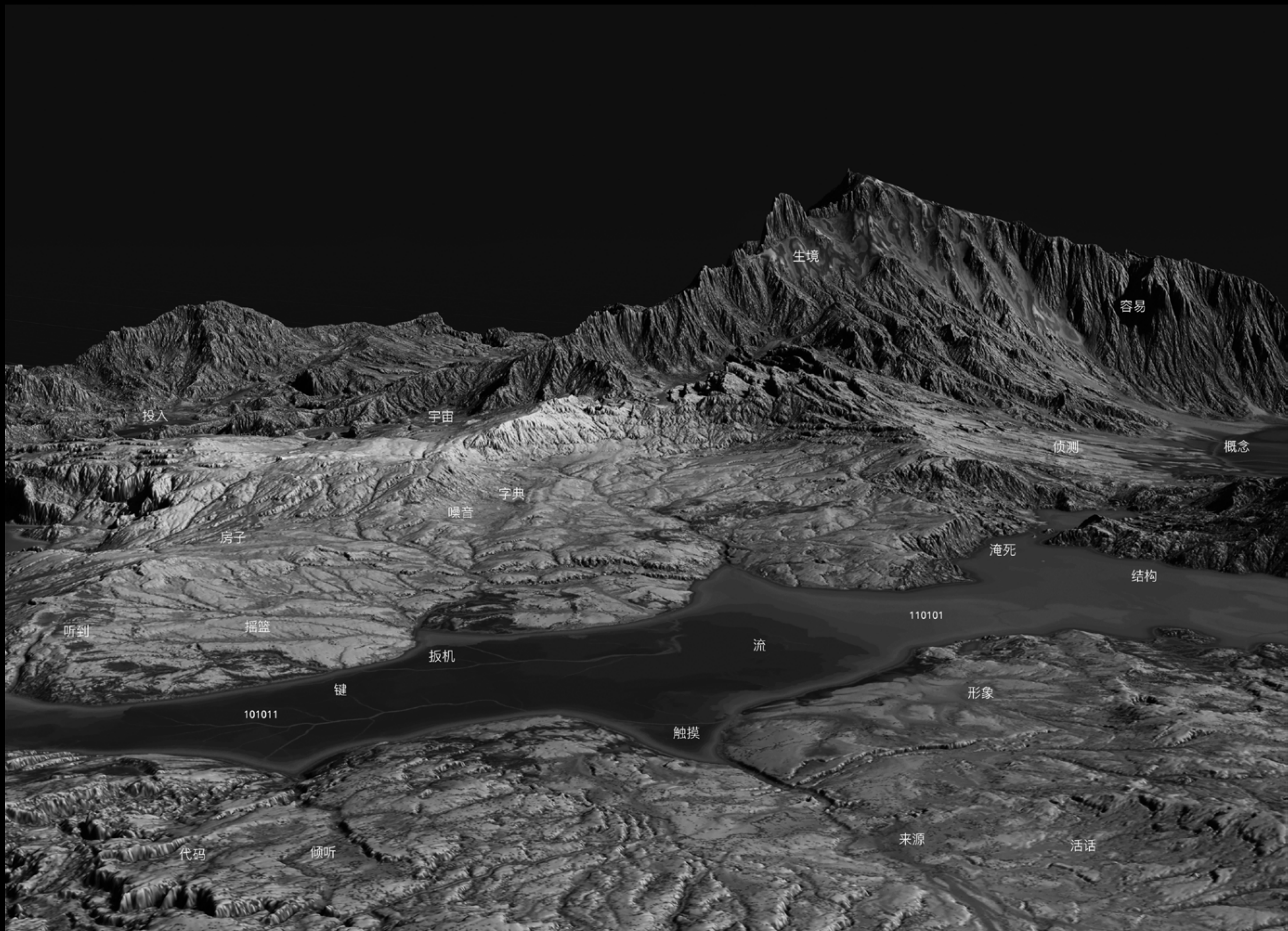
易經

yì | и jīng | цзин

- изменять, менять, переменять, вносить изменение; нарушать
- сменять, заменять, менять, переменять
- обменивать; менять; выменивать; меняться, обмениваться, совершать обмен
- пренебрегать; игнорировать; смотреть свысока; третировать; небрежно обращаться; легко (невнимательно, небрежно) относиться к...
- держать в должном порядке; приводить в должное состояние
- изменяться, переменяться, меняться, быть изменчивым (непостоянным)
- сменяться, меняться, переменяться
- быть в должном порядке
- лёгкий, нетрудный; простой; доступный; удобный; подверженный (поддающийся); ровный; открытый; привольный; раздольный; безопасный, спокойный
- спокойный, безмятежный, лёгкий
- простой, безыскусственный, открытый; доступный; радужный, добродушный
- должным образом, как следует
- перемена; изменение; смена; превращение; изменчивость; подлежащее (подверженное) изменению
- гадание; гадатель
- и тд.

Схема создана на основе материалов:

<https://cidlan.ru/yi-chen-qi/> (дата обращения 20.03.2023)
<https://cidlan.ru/yi-chen-qi/> (дата обращения 20.03.2023)

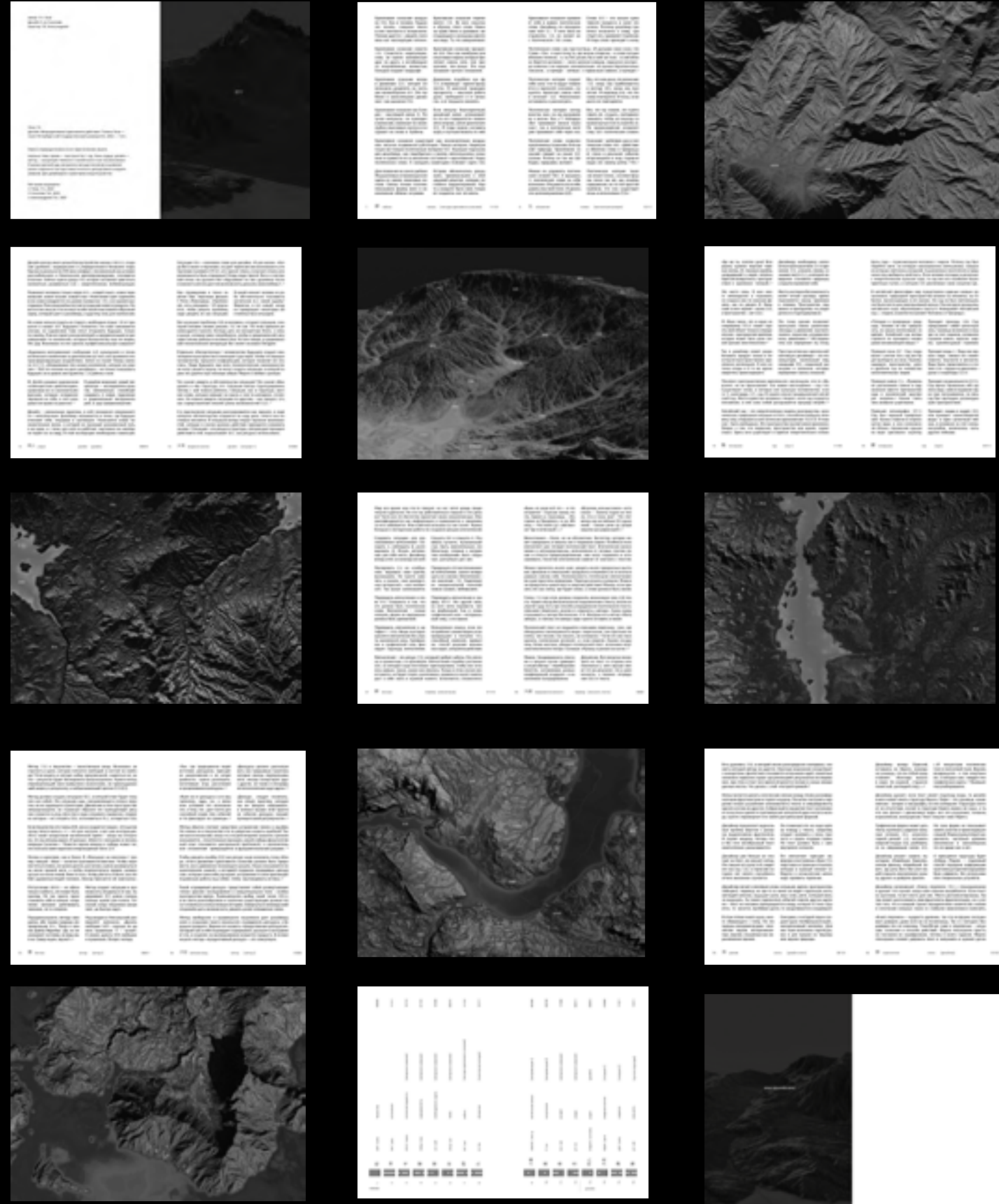


рандомайзер

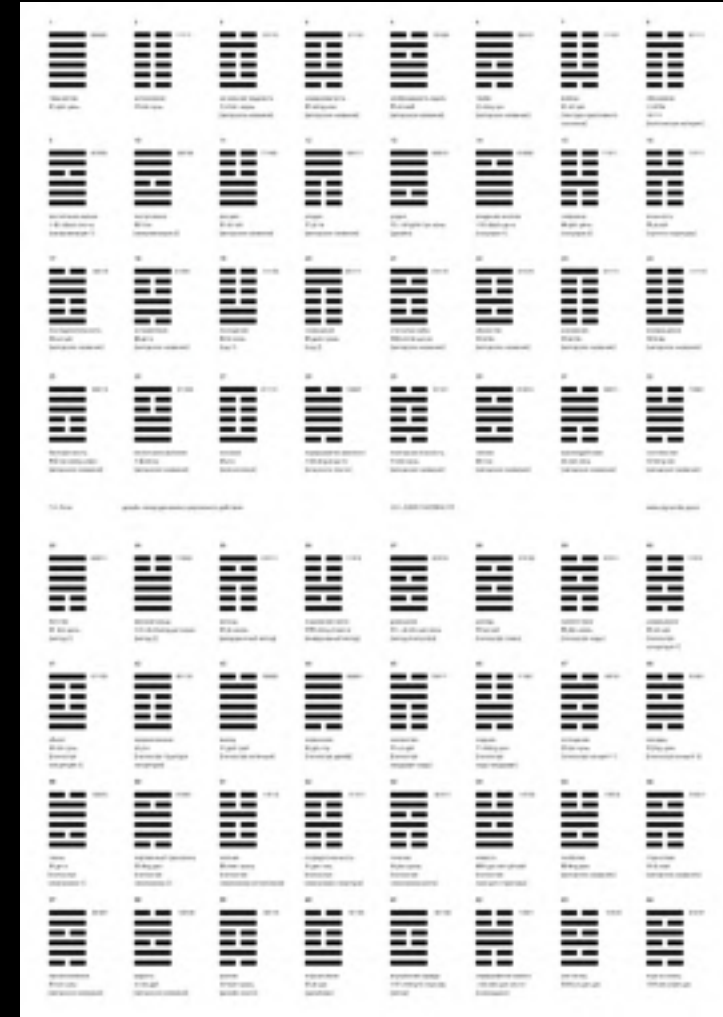
1. определяет характер навигации в проекте
2. позволяет рассматривать иррациональность как инструмент дивергентного мышления
3. обучает замечать в случайных хаотичных структурах отличительные черты и порядок
4. намеренное введение случайности близко к предвидению непредвиденного, путь к открытию новизны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

носители проекта

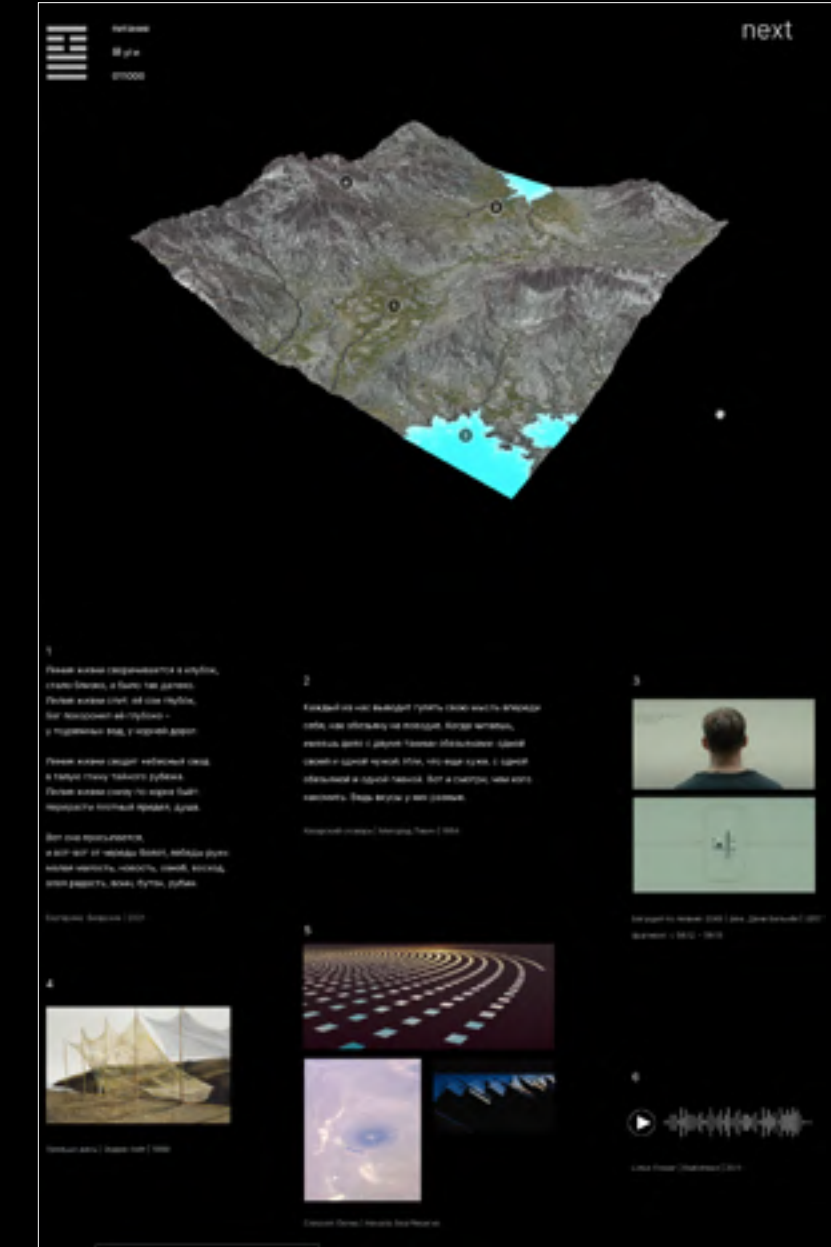
печатное издание



плакат - суперобложка



цифровая платформа



печатное издание

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



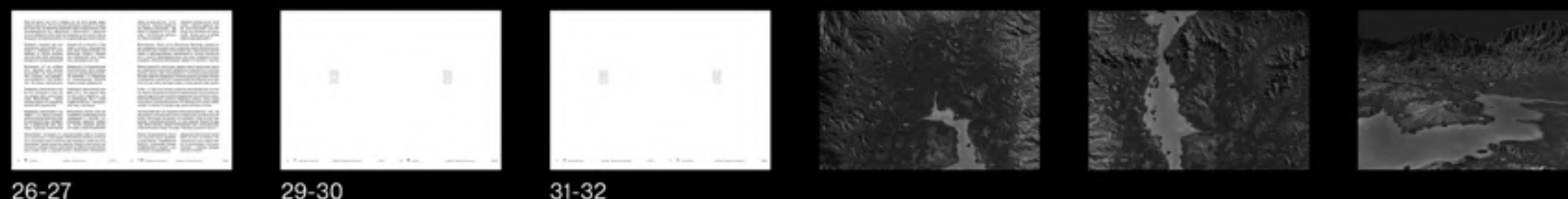
2. дизайн
13-18



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, полученный 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 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.</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 вообще 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 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 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 жилкок 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 вечности, 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.

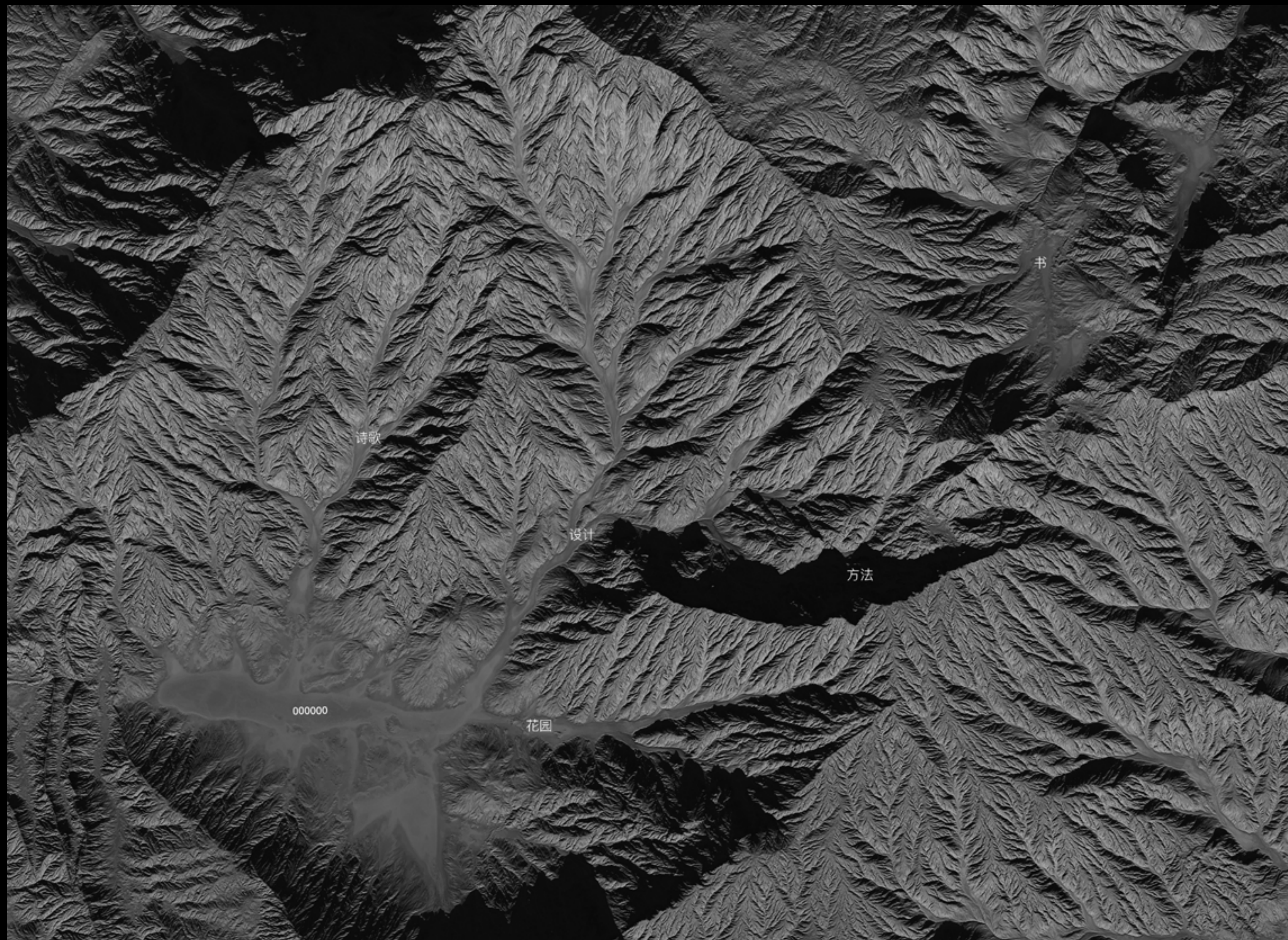
Все, что нам дано, это волнение 兴奋, когда она приближается, и восторг 喜悦, когда она пролетает. И надежда 希望, что это снова повторится. И тоска, если долго не повторяется.

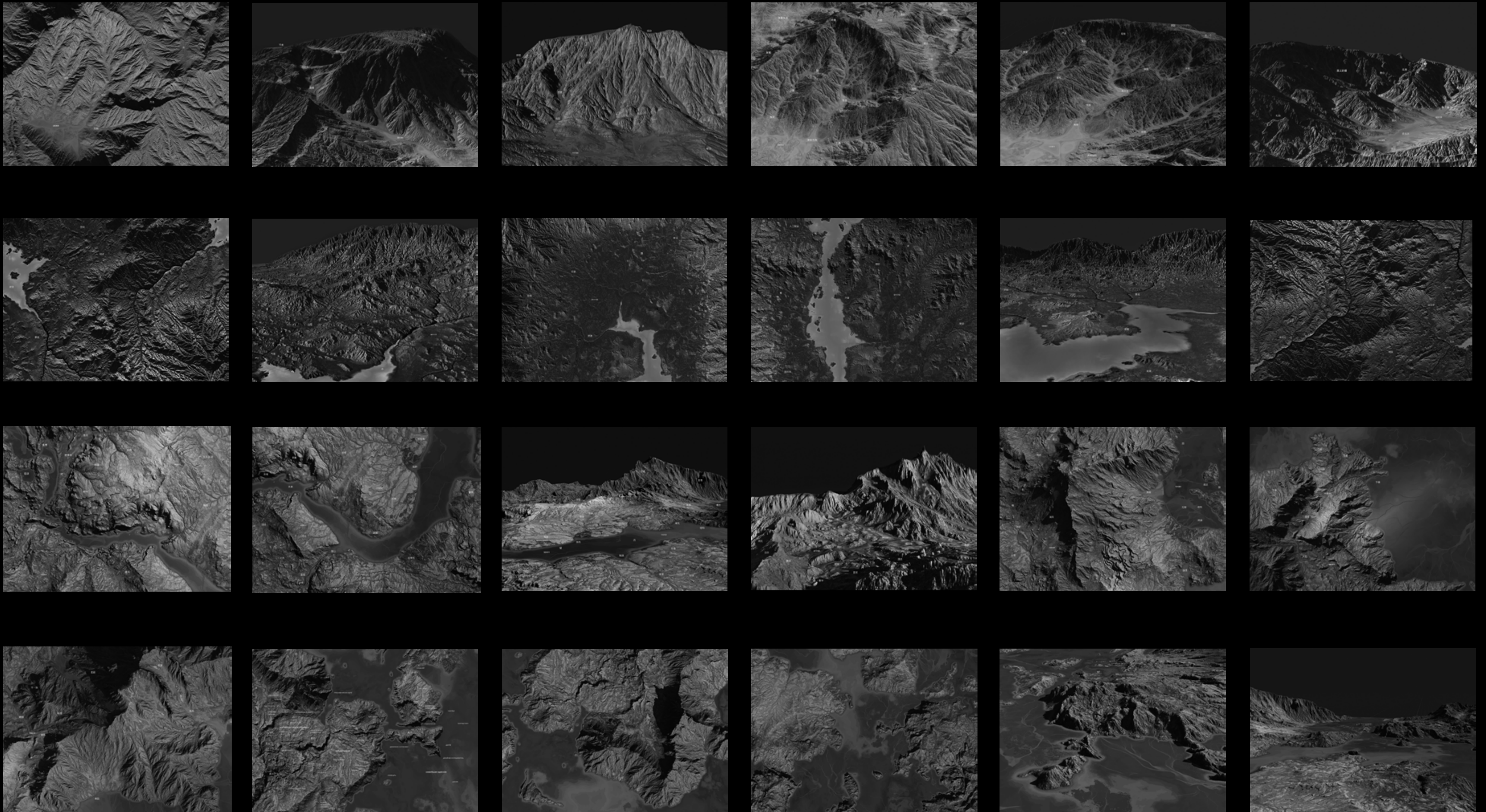
Все, что мы можем, это притягивать ее, сгущать, материализовывать, чтобы на секунду соприкоснуться 触摸 и утратить 输. Но прикосновение оставляет след 追踪 поэтическим словом.

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

печатное издание. пример разворота с ландшафтом





дизайн.
микродинамика
креативного
действия

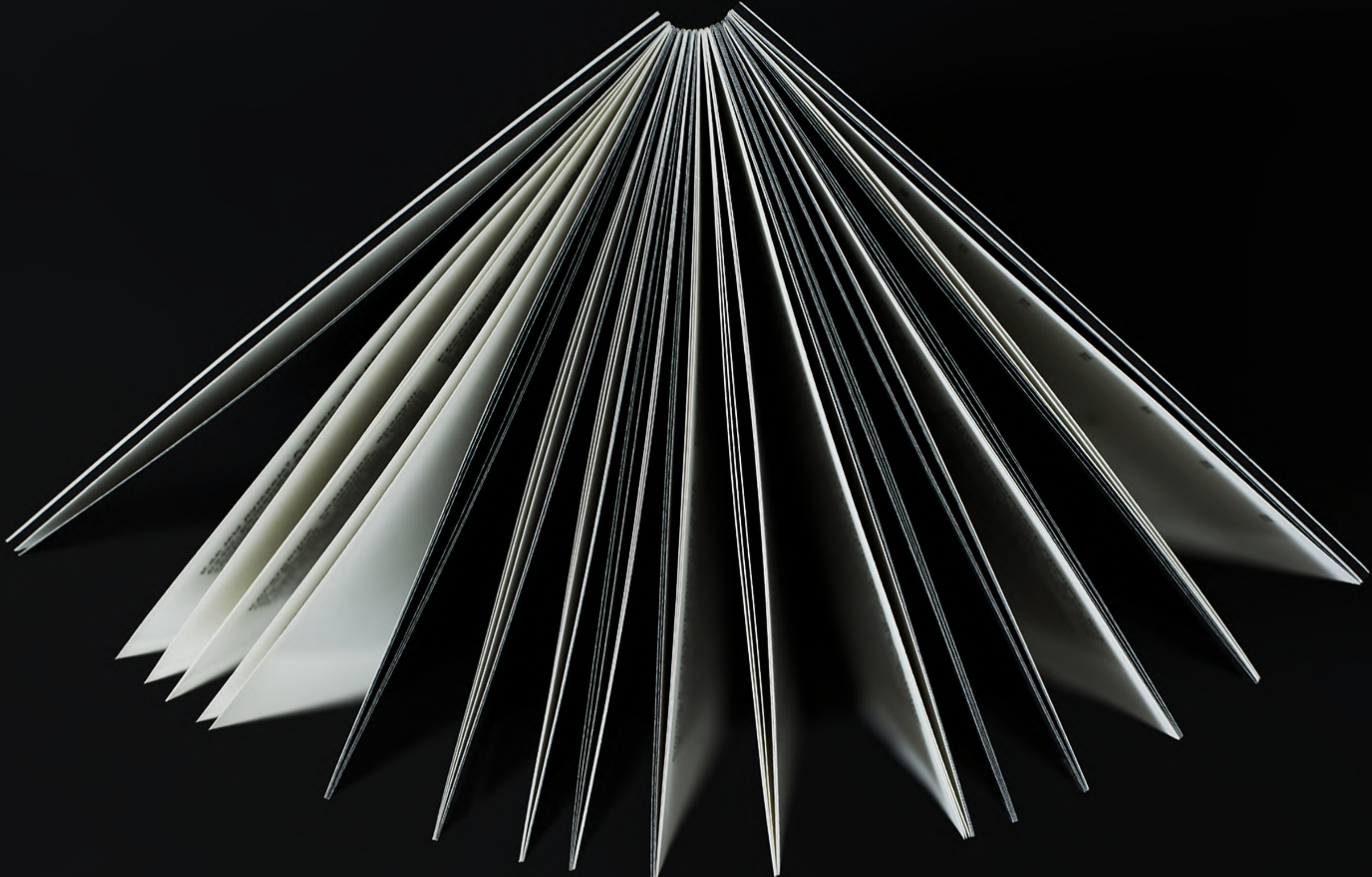
Г. Н. Лола





Г. Н. Лола





перевод: [впечатление]

Впечатление – это ресурс 资源, который требует заботы. Его место не в хранилище, а в оранжерее. Впечатление подобно растению 植物, за которым надо постоянно присматривать, чтобы оно осталось живым, таким, каким оно явилось. Только в этом случае оно останется, не будет стерто, уничтожено, развеяно в хаосе памяти. даст о себе знать в нужный момент, вспомнится, откликнется.

Переводить впечатление в артефакт 人工制品. Вещи, в которых хранятся впечатления без утраченной жизненной силы. Артефакт, как и графический знак, фиксирует структуру впечатления.

Переводить впечатление в слово 单词. Сложность в том, что это должно быть поэтическое материя. Впечатление – тонкая должна быть адекватной.

Реагировать 反应 на «сообщения», выражать свои чувства, высказывать. Не просто заметить, а сказать «как красиво!», «как интересно!», «как необычно!». Так лучше запоминается.

Слова, которые не имеют значения, не имеют смысла. Слова, которые имеют значение, имеют смысл. Слова, которые имеют значение и смысл, имеют жизнь.

Слова, которые не имеют значения, не имеют смысла. Слова, которые имеют значение, имеют смысл. Слова, которые имеют значение и смысл, имеют жизнь.

перевод: [авторское название]

перевод: [опасность текста]

Мания. Зачарованность текста-ми в лучшем случае приводит к «игре в бисер» – перебиранию богатств, составлению разных конфигураций, в худшем – к накоплению-складированию.

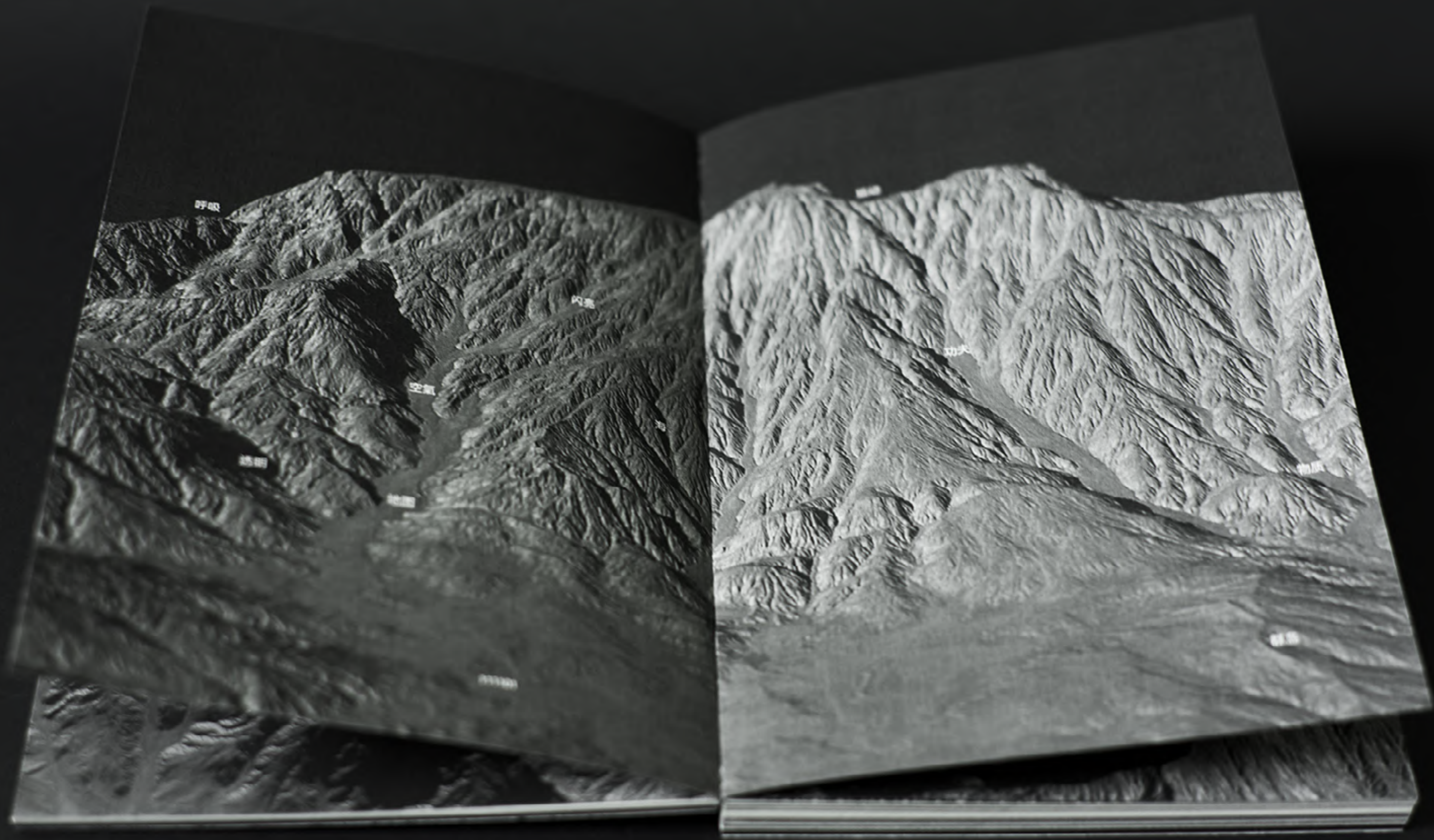
Поэтический текст не поддается обнаружена соизмеримость вещи с пересказом, там простыни не смяты, там поэзия, так сказать, не ночевала».²⁸ Если это все-таки сделать, поэтическое исчезнет, а с ним энергия. Анализ по-другому, более жестоко, убивает поэтический текст, вспомним опыт «анатомического театра» Сальери: «Музыку я разъял на части».²⁹

Схема 11.11 при этом должна сохранить жизненную силу 能量 текста. Нужен метод бесконтактного подключения к тексту, иначе он утратит ауру. Есть три способа умерщвления поэтического текста: описание (пересказ), анализ и «спросить у автора». Сразу скажу, спрашивать у автора бесполезно. У А. Жолдака есть метод «Убить автора», я считаю, что автора надо просто оставить в покое.

Можно прочитать много книг, увидеть много прекрасных выставок, фильмов и спектаклей, продумать и пережить их и остаться равнодушным самому себе. Наполненность статичными впечатлениями хуже простоты неведения. Перегруз опасен ступором. Можно превратить чужой текст в энергию действия? Можно, если принять его как схему, где будет слово, а слово должно быть своим.

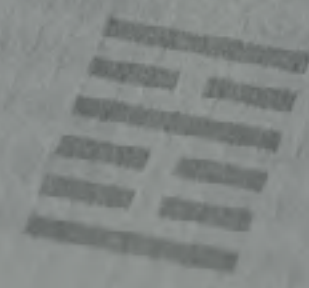
Впечатление – это не информация. Впечатление, которое не имеет значения, не имеет смысла. Слова, которые имеют значение и смысл, имеют жизнь.

Слова, которые не имеют значения, не имеют смысла. Слова, которые имеют значение, имеют смысл. Слова, которые имеют значение и смысл, имеют жизнь.





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





qián / 乾



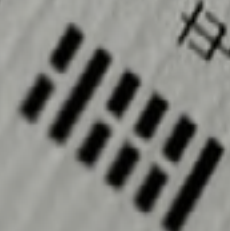
乾

kūn / 坤



坤

zhūn / 屯



屯

méng / 蒙



頤

sòng / 訟



蒙

shī / 師



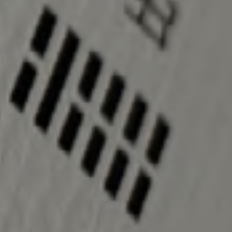
訟

bǐ / 比



師

bǐ / 比



比

плакат - суперобложка

артефакт в среде, имиджевый и навигационный

сторона А гексаграммы

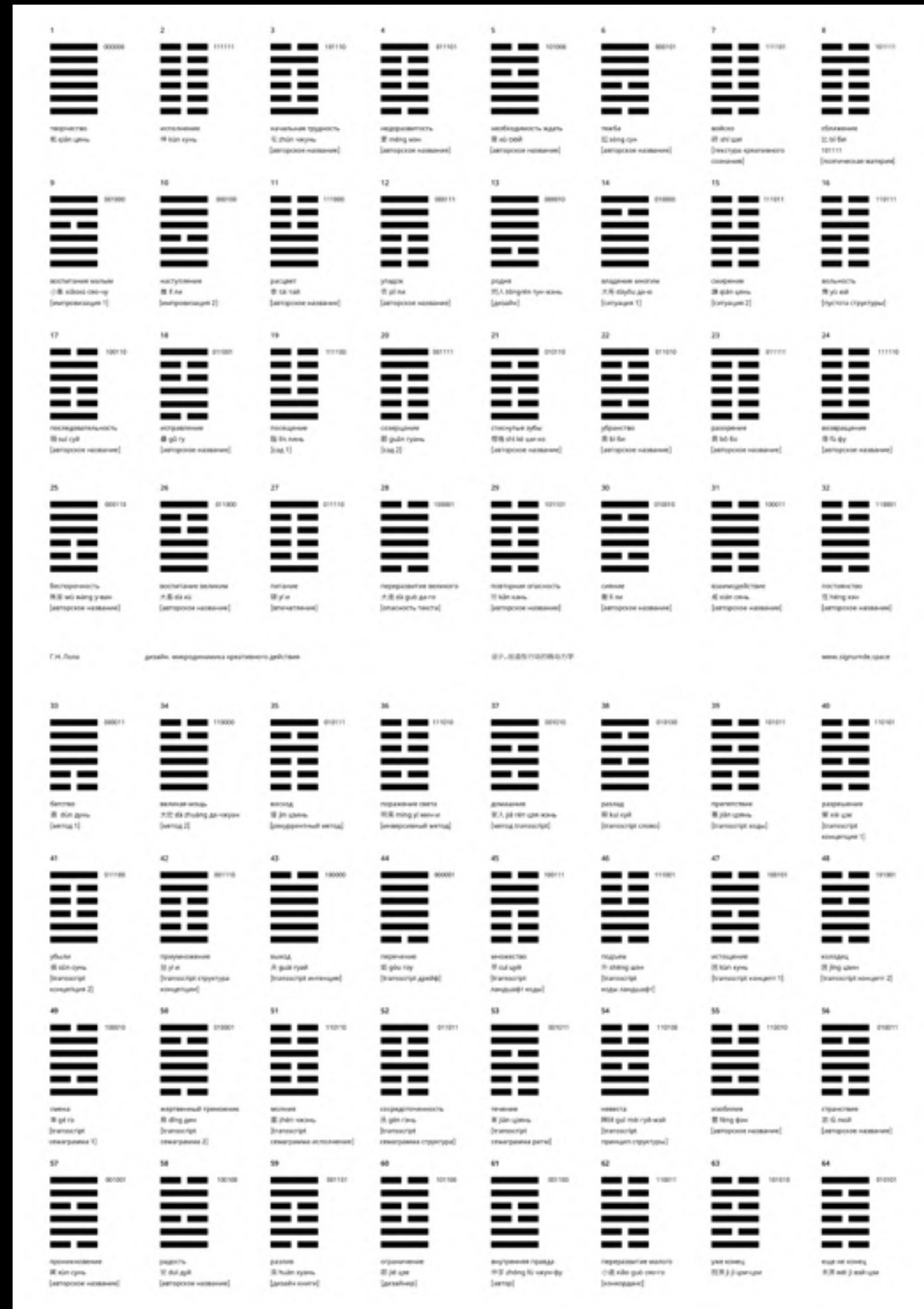
навигационная функция по проекту (содержание книги)

сторона В ландшафт

контурная карта для создания собственного ментального ландшафта по методологии

коммуникативное поле для коллективной работы в аудитории

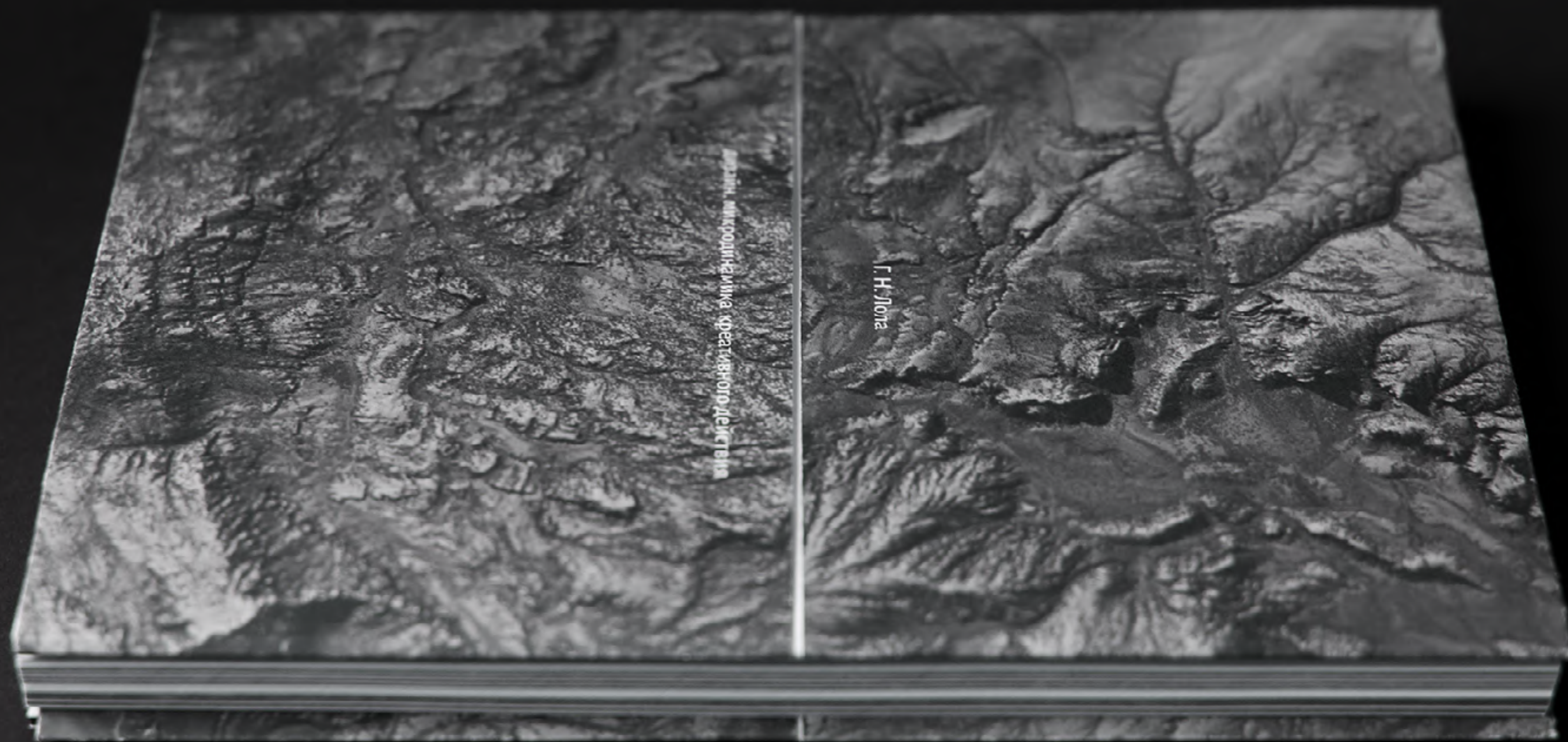
A



B







Методика преподавания математики в начальных классах

Г. Н. Дюба

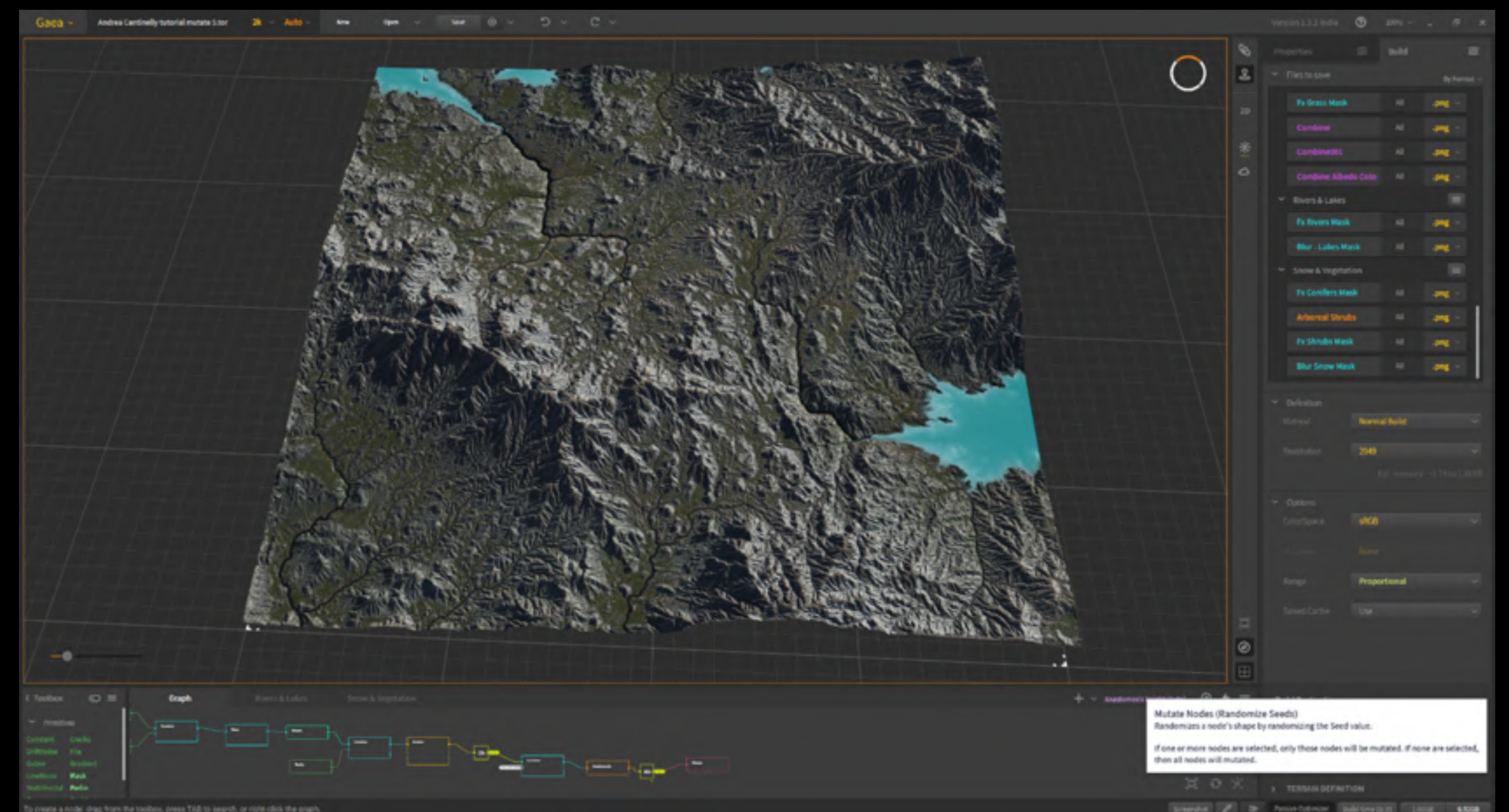
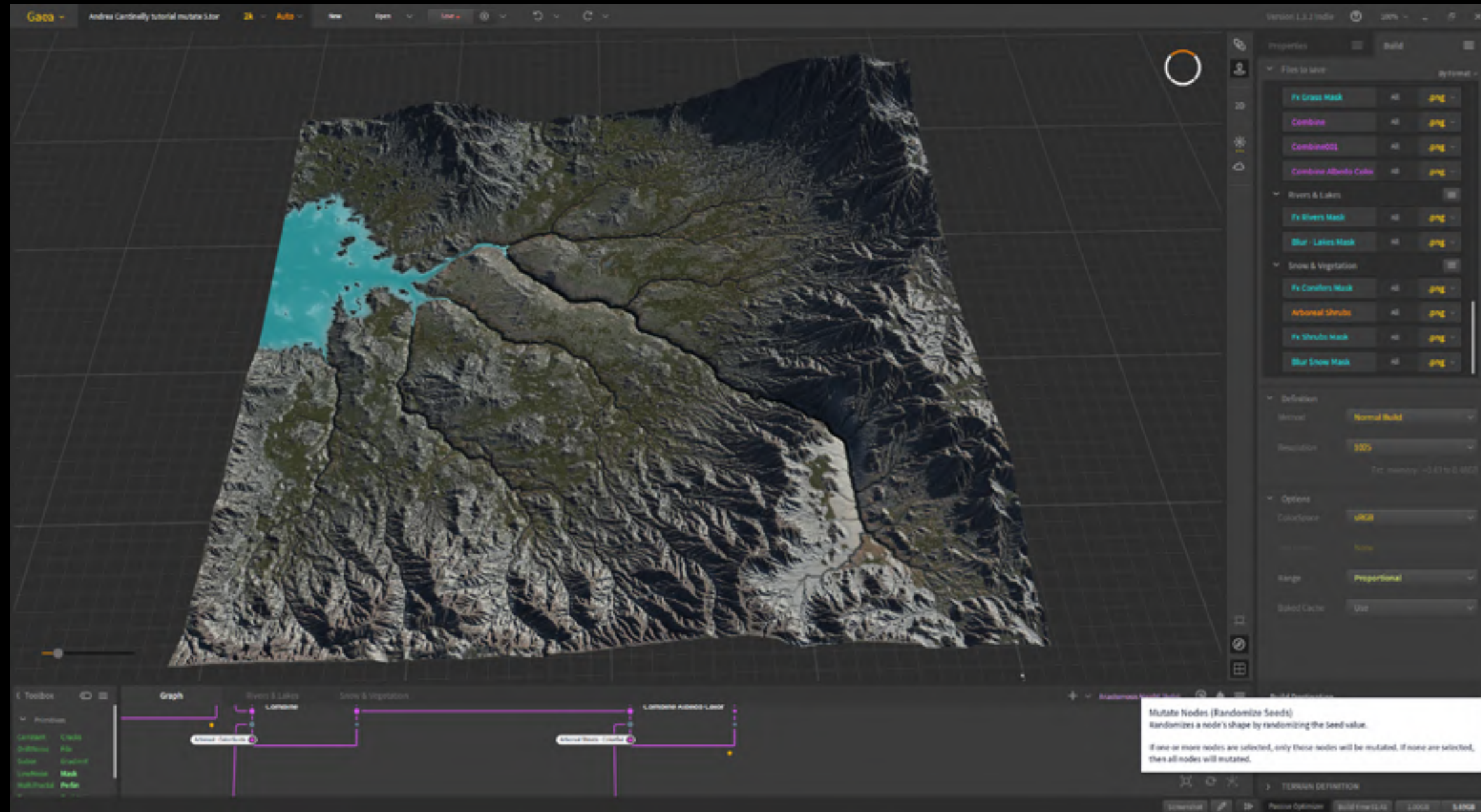


The screenshot displays the Gaea 1.3.2.6 software interface. At the top, a menu bar includes 'Gaea', 'Andrea Cantinelly tutorial mutate 4.tor', '2k', 'Auto', 'New', 'Open', and 'Save'. The main window is divided into three primary sections:

- 3D Viewport:** Shows a top-down view of a terrain with a river network and a forest. A white circle highlights a specific area on the right side of the terrain.
- Graph:** A complex node-based workflow is visible. It starts with 'Noise' nodes, followed by 'Combine' nodes, and then 'Eh' and 'Ah' nodes. The graph is color-coded with green, blue, and purple nodes.
- Properties Panel:** Located on the right, it shows settings for the selected node. It includes sections for 'Files to save' (listing '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'), 'Definition' (Method: Normal Build, Resolution: 1025, Est. memory: ~0.43 to 0.48GB), 'Options' (ColorSpace: sRGB, Range: Proportional, Baked Cache: Use), and 'Build Destination' ([Builds][Filename][+++]).

On the left side, there is a 'Toolbox' with categories: Primitives, Geo Primitives, Warps, and Adjustments. The 'Adjustments' section includes nodes like Abs, Blur, Combine, Denoise, Fx, Heal, MultiCom..., Sine, Threshold, and Zero Bord... The status bar at the bottom 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.

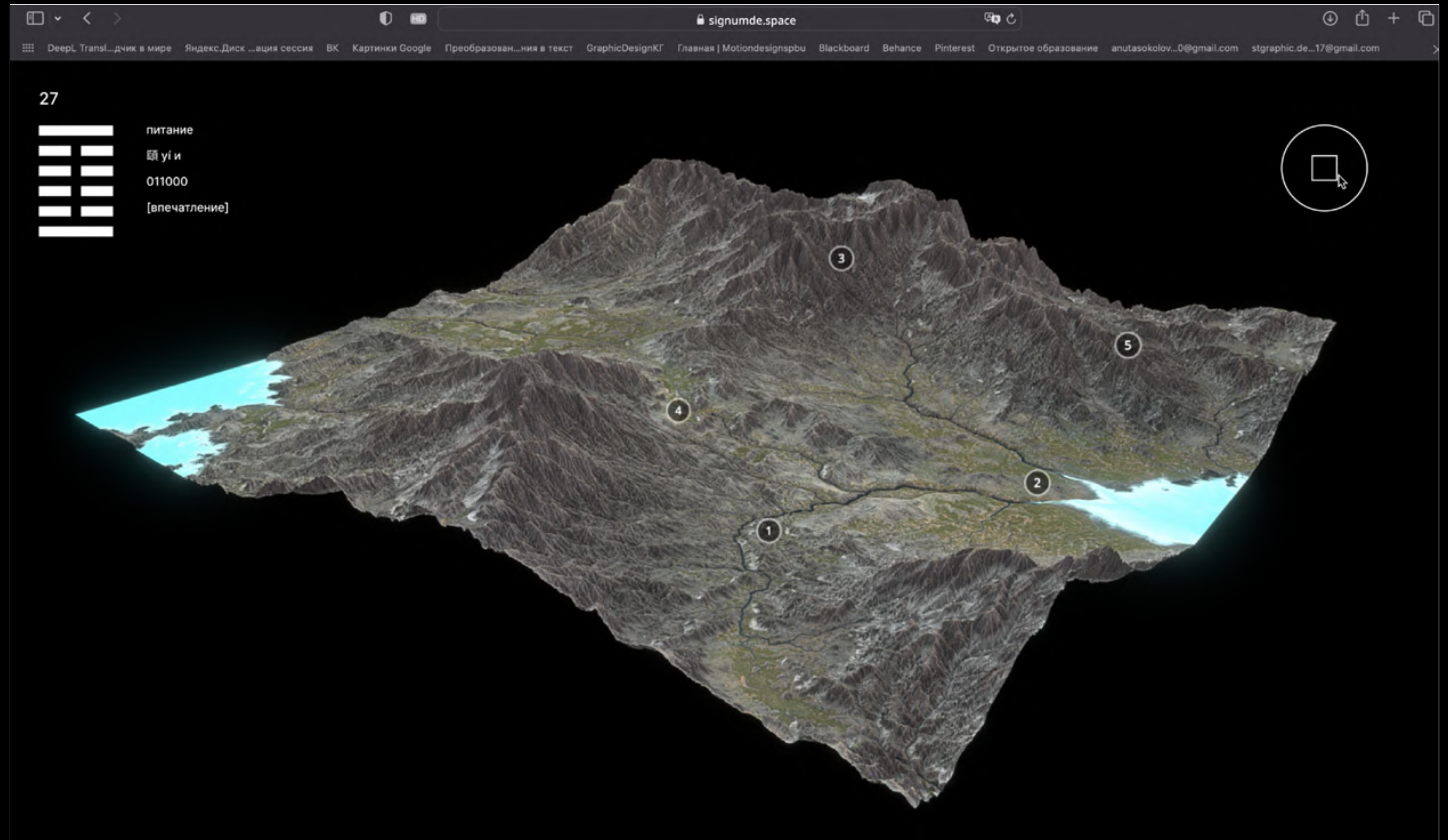
цифровая платформа

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
111000
1000000



1  **Лизинг** | Бюджетные дизайны | Дмитрий Вильямс, Дмитрий Ковалев, Алексей С. Иванов, Олег Дельфин | 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 — сгустки его. И товар похлеба — сгустки. Включая волну и твердь суши. Включая смерть.**

Коллекция Трехсотого музея | Иосиф Бродский | 2021

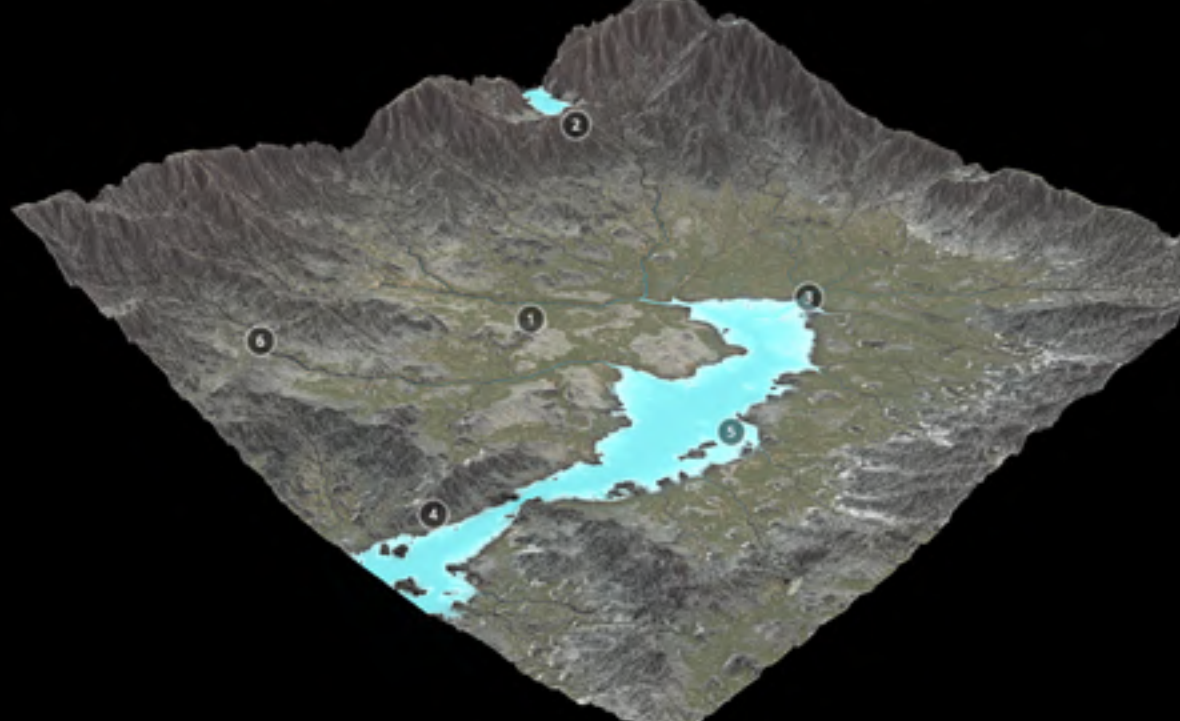
5  **Графика времени** | Мария Калашник | 2022

Дизайн: Мариновская Анастасия
Г.Н. Лопаткин
Санкт-Петербургский государственный университет
Книжная фабрика

www.mindofdesign.com


14


Коллекция
18 76 89
111000
1000000




1 **Чем душа занята? ходит, вмятые ребра 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 Фельман | 2017
Куплю попал в 3-е измерение, документ: с 02.30.12 - 02.49.30

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

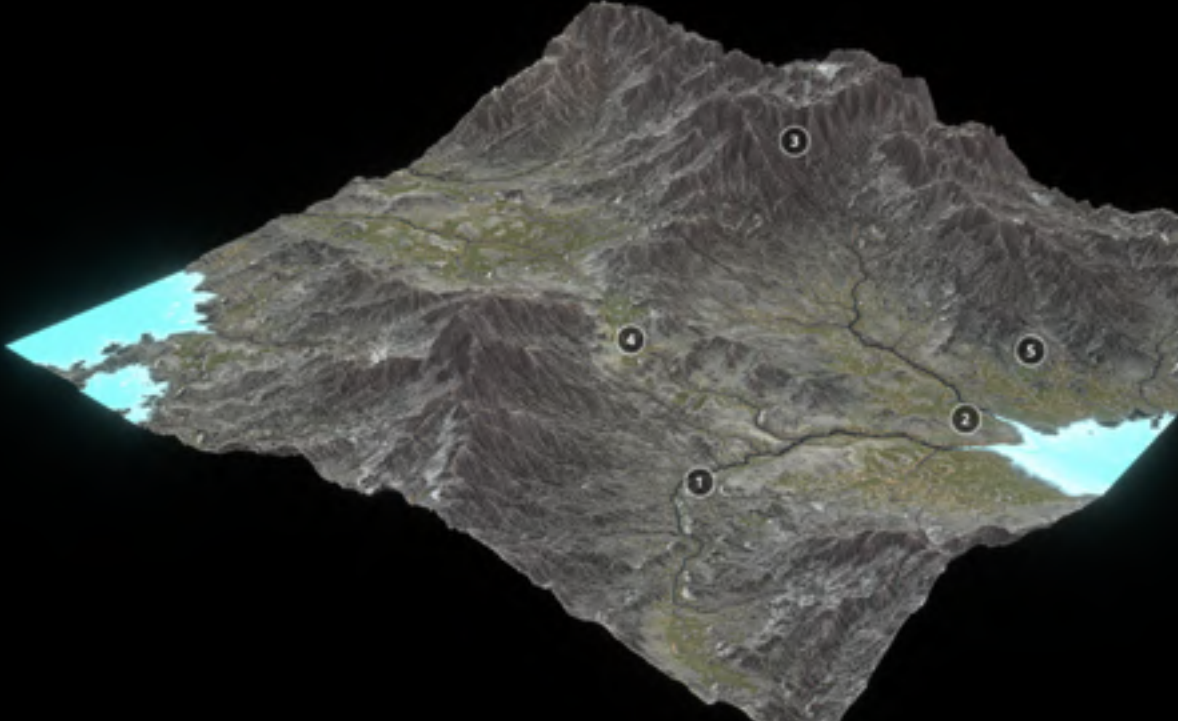
6  **Европейский Уикенд 2.0** | Мария де Ней | 2013

Дизайн: Мариновская Анастасия
Г.Н. Лопаткин
Санкт-Петербургский государственный университет
Книжная фабрика

www.mindofdesign.com

27

Коллекция
18 76 89
111000
1000000



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 гиеной. Вот и смотри, чем кого накормить. Ведь вкус у них разный».

Хазарский словарь | Милорад Павич | 1984

3  **Ветер по лезвию 2049** | реж. Дени Вильнёв | 2017
Тест на релевантность фрагментов: с 58:52 - 59:19

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

5  **Созвездие Дюны** | Nevada State/Reserve

Дизайн: Мариновская Анастасия
Г.Н. Лопаткин
Санкт-Петербургский государственный университет
Книжная фабрика

www.mindofdesign.com

礼物

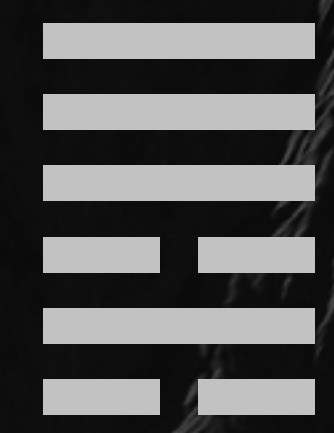
节奏

即兴

很多次

现在

跳舞



使命

001000