

**Маньякова А.В.**

## **НОВЫЙ СТИЛЬ МЫШЛЕНИЯ В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ АРХИТЕКТОРА. ИРРАЦИОНАЛЬНАЯ ТЕНДЕНЦИЯ В ОРГАНИЗАЦИИ ПРОСТРАНСТВА ИНТЕРЬЕРА**

Пространство интерьера является сферой деятельности архитектора. Архитектурный интерьер подразумевает организацию внутреннего пространства преимущественно архитектурными средствами. Происходит подчинение предметного наполнения архитектуре, частичная передача ей “предметных” функций. В отличие от предметного интерьера архитектурный интерьер создается при стремлении автора проекта, стилистически увязав интерьер с экстерьером, уберечь это художественное единство на будущее, намеренно сужая возможности внесения в него непредусмотренных адаптационных изменений за счёт нового декора, обстановки или пересмотра функции. Такой подход выводит на первый план ощущение воспринимающего интерьер человека, поэтому и пренебрегает иной подход к проектированию.

Однако уже сегодня можно разглядеть ряд достаточно радикальных перемен в организации пространства, которые, с одной стороны, связаны с серьезными трансформациями в научной сфере, и с другой стороны, должны постепенно распространиться на все другие области жизни и наоборот. Новый стиль мышления в проектной деятельности архитектора подразумевает пространство “неопределённых аналогий, оно кажется родственным и сюрреализму, и пластике компьютерной сети, щупальцами не ясно откуда исходящих и случайно скрутившихся в узел связей, которых распадается через секунду, приходя к ощущению новой децентрализованной глобальности” [2]. Архитектурный интерьер строится как “выражение чувства движения, контролируемого взрыва, образующего интересные линии, маршруты и объёмы в динамичных формах” [2].

Архитектор отрывается от функционального содержания формы. Форма имеет художественно-образное содержание и “существует сама по себе, вне связи с конкретикой ее назначения или места в мироздании” [3]. Художественное содержание формы раскрывается на абстрактном уровне (тяжесть, подвижность, яркость), которое отзывается в сознании человека эмоциональными установками. На первый план выходит метафизика процесса, связь бессознательного и иррационального начала.

Зрительными параметрами архитектор может распоряжаться практически как угодно – деформируя, меняя оттенки цвета, сочетания фактур и т.д. Тем более что воздействие на зрителя эти параметры оказывают не поодиночке, а в комплексе, при сопоставлении друг с другом. В сферу эстетически значимых попадают элементы, формирующие облик пространственной среды, оказывающие сильное эмоциональное воздействие благодаря необычности форм, скульптурности объёмов, интенсивности цветовой окраски. Самостоятельное художественное развитие внутреннего пространства здания, отделённое от функционального начала, становится причиной изменений основополагающих принципов, технологические элементы приобретают символическое значение, становятся знаками – “сенсорная символика” –, наличие которых является критерием для оценки новизны чувственных ощущений. В противовес функциональному (рациональному, разумному) началу выступает иррациональное: философское обоснование мотивов деятельности сводится к ограниченности познавательных возможностей мышления, выход на высший род познания в интуиции, озарении, чувстве, инстинкте и проч. Действительность рассматривается как лишённая закономерности, подчиняющая-

ся случаю либо другому иррациональному началу. На данном этапе развития дизайна иррациональное не обозначено в форме логически последовательных систем, оно распространено в виде разрозненных, отрывочных идей, настроений, сформированных стихийно.

Сегодняшние архитекторы проектируют странные, провоцирующие на интерпретацию формы, как если бы архитектура превратилась в одно из направлений сюрреалистической скульптуры. Отчасти это действительно так, и результат порой представляет собой не более чем непомерно разросшееся псевдоискусство, однако причины этой неожиданной трансформации, безусловно, заслуживают подробного анализа. Главной негативной предпосылкой этого сдвига является сегодняшнее состояние культуры. В связи с упадком христианского мировоззрения и модернистской веры в общественный прогресс, с последовавшим за этим становлением общественного потребления архитекторы оказались пойманными в зловещую ловушку. В их распоряжении остались лишь ненадежные общественные конвенции и сомнительные идеологии, а их палитра изобразительных средств не может больше опираться на ресурсы какой-либо устойчивой иконографии, за исключением “девальвированной машинной эстетики” (т.е. эстетики хай-тека) экологического императива, которому только еще предстоит проиллюстрировать на свет какие-то общезначимые символы. В результате архитекторы разрываются между силами, увлекающими их в противоположных направлениях. Новая парадигма развития стиля была определена теоретиком Ч.Дженксом. Ключевое слово, характеризующее архитектуру новой парадигмы, по мнению Дженкса, - *enigmatic signifier* - лингвистический термин, переводимый как “загадочное означающее”. “Отказ от веры во что-либо приводит к утверждению “нулевого” минимализма, который мог бы стать удачным выражением “нейтральной” позиции, если бы не был уже давно апроприирован и скомпрометирован господствующей политической системой” [2]. Но, кроме того, новая культура всеобщей конкуренции требует выявления различий, требует смыслов и фантастической выразительности, выходящих далеко за рамки сухой функциональной программы здания.

Хотя другие философы, среди которых наиболее заметной фигурой является Мэри Миджли (Mary Midgely), отстаивают точку зрения, согласно которой на место прежних ценностей уже приходят новые и достаточно убедительные общественные концепции, такие, как Гайя (Gaia) - представление о Земле как о единой саморегулирующейся системе. “Метафора живой планеты, непрерывно настраивающей себя через обратную связь, - это, конечно, один из элементов новой парадигмы в науке, но смогут ли архитекторы предложить общедоступную иконографию, основанную на этой идее - еще предстоит увидеть. Я верю в то, что история вселенной станет общей метафизикой. Это еще не общедоступная религия, и она может никогда не стать таковой, но тем не менее это уже нечто большее, чем идея дивергентного прошлого в астрофизике. Это ориентир для будущего и для поиска соответствующей иконографии. Смерть Бога, как и смерть других “больших нарративов”, в течение последних ста лет, возможно, коснулась только западного ареала, что особенно хорошо видно сейчас, когда планета вооружается для финального столкновения цивилизаций. Но

*Маньякова Александра Владимировна, преподаватель-стажёр кафедры архитектурного проектирования и рисунка Брестского государственного технического университета. Беларусь, БГТУ, 224017, г. Брест, ул. Московская, 267.*

все разновидности фундаментализма не являются живыми культурными движениями, какой бы мощью они ни обладали. Они не произвели никакого искусства, достойного сохранения, - и это лишь одна из остающихся неразрешенными проблем» [2]. По моему мнению, “науки о сложных системах” лежат в основе всех этих движений, так же как и компьютерные технологии, в то время как соответствующей им новой этике только еще предстоит появиться на свет.

Постепенное срастание мира в единое информационное пространство, значительно ускорившееся с началом экономических реформ, во многом проходило под знаком “реализма” - т.е. поворота общественного сознания от надличностных и трансгисторических “сверх-идей” к проблемам более практического и повседневного свойства. Этим отчасти можно объяснить то повышенное внимание, которым сегодня стали пользоваться архитектура и дизайн (как дисциплины, определяющие развитие среды обитания) в публичных дискуссиях и средствах массовой информации. При этом архитектура и дизайн, возможно, в большей степени, чем какие-либо другие области человеческой деятельности, оказались правопреемниками места и образа жизни предметов искусства в человеческом мире. Способствовала этому, не только вышеупомянутая направленность этих дисциплин на непосредственное преобразование предметной среды, но и, несколько парадоксальным образом, их неизменная опора на проектирование как метод осуществления конкретных “жизнестроительных” преобразований. Выражаясь метафорически, архитектура и дизайн послужили тем зеркалом, посмотревшись в которое впавшее в растерянность по поводу своего будущего человечество получило возможность снова ощутить себя главным действующим лицом истории – “хозяйном положением”. Сегодня архитектура и дизайн должны сами найти направление развития, явить обществу символ этого развития, и позаботиться о том, чтобы этот символ был также символом преемственности, непрерывности развития.

Яркими примерами архитектуры и дизайна, выросших из этой “идеологии”, являются организованные пространства Фрэнка Гэри (Gehry), Д. Либескинда (Libeskind), С.Калатравы (Calatrava), З.Хадид (Zaha Hadid), группы MVRDV. Мега-проекты современных архитекторов напоминают дизайн-проекты, иррациональную организацию среды: постройки Ф.Гэри сравнивают с пространственными напластованиями Г.Гварини и скульптурами К.Брынкуши; телекоммуникационная башня Олимпийских игр в Барселоне (арх. С.Калатрава) напоминает символическую скульптуру, имеющую явно дизайнерское решение. Возможно, рано говорить о переходе архитектуры в дизайн, но очевидно одно: архитектура всё больше обращается к дизайну. Она (архитектура) уже не самодостаточна, как утверждал А.Бранци, она ищет выхода в дизайне, опирается на него. Взаимосвязь этих структур очень тесна, только ведущая роль перераспределена. Дизайн лидирует.

Это всего лишь начальная фаза утверждения новой парадигмы, не середина и не кульминация ее развития, и многие архитекторы, такие как Калатрава и MVRDV, лишь отчасти являются ее приверженцами. Те же рассуждения верны и в отношении другой тенденции внутри новой парадигмы, выдвинувшей в качестве альтернативы тип здания, облик которого основан на восприятии и переосмыслении форм земного ландшафта (“ланд-форма”). Один из проектов Эйзенмана - Город Культуры в Сантьяго-де-Компостела, строящийся в настоящий момент, - холмистая ландшафтоподобная форма, синтезирующая в себе окружающий рельеф и локальную иконографию - популярную местную эмблему в виде раковины морского гребешка (Coquille St. Jacques) и другие архитектурные мотивы близлежащего средневекового города. Соор. Himmelb(l)au, так же как и Morphosis и Заха Хадид, выступили в нескольких недавно прошедших конкурсах с “волновыми формами”, среди которых наиболее успешными ока-

зались их проекты музея в Лионе и Центра БМВ в Германии. Кроме этих архитекторов, ландшафтоподобные формы разрабатывают группа LAB, Энрик Мираллес и Бен ван Беркель. Эти десять или около того сооружений в форме искусственных ландшафтов заставляют говорить об этой форме как о возникающей на наших глазах новой типологии.

Интерактивный характер творчества приведенных архитекторов даёт возможность отнести их опыт проектирования к новому течению в современном искусстве – иррациональному направлению, где функциональная мотивация уступает место “загадочному означающему”. В скором времени примеров этого типа появится уже достаточно много, чтобы можно было говорить о рождении нового направления, т.е. чего-то большего, чем минутная мода, и даже простая смена стиля. Построение здания “изнутри” делает интерьер ключевым в понимании идейной формы здания. Интерьер становится яркой доминантой, развивается самостоятельно. Более того, он диктует динамику фасада либо заменяет его вовсе. Планировка здания направлена на создания специфики интерьера, а не наоборот. Интерактивный характер творчества приведенных архитекторов даёт возможность отнести их опыт проектирования к новому течению в современном искусстве – иррациональному направлению, где функциональная мотивация уступает место “загадочному означающему”. В скором времени примеров этого типа появится уже достаточно много, чтобы можно было говорить о рождении нового направления, т.е. чего-то большего, чем минутная мода, и даже простая смена стиля. Построение здания “изнутри” делает интерьер ключевым в понимании идейной формы здания. Интерьер становится яркой доминантой, развивается самостоятельно. Более того, он диктует динамику фасада либо заменяет его вовсе. Планировка здания направлена на создание специфики интерьера, а не наоборот.

Контрастные цвета, высокие технологии, динамичность и насыщенность интерьера, изменение принципиального характера использования помещения путём трансформации (от интимного до общественного, от общественного до глобального), сочетания простых объёмов с супер-графикой, иррациональные тенденции – отправные точки нового направления, “новой парадигмы”.

Целью данного исследования является выделение нового течения в построение интерьера, его обоснование. Бытовавшее мнение об интерьере как об простой “начинке здания” в сегодняшнем представлении архитектора резко меняется. Революционная ломка устоявшихся ценностей происходит на глазах общественности, широко обсуждается в СМИ. Функциональные мотивы уступают место иррациональной мотивации. Явным стал переход к так называемому образному проектированию. Данный подход наиболее актуален, поскольку с его помощью возможно создание архитектурных объектов большей степени художественной и эстетической выразительности. Это становится возможным посредством внедрения в существующие способы проектирования разнообразных приемов, каждый из которых основан на творческом воплощении архетипов, символов и ассоциаций, заимствованных из реального мира. Главное его отличие от предыдущих предложений состоит в том, что за основу принимается не сама непосредственно материальная структура архитектурной формы со своими конструктивными, функциональными, типологическими и др. особенностями и закономерностями, а ее художественное и смысловое содержание и, как следствие, выражение, акцент на чувственную составляющую и философское обоснование.

Налицо рождение новых образных структур в сфере архитектурно-пространственного бытия. Исходя из этого, возникает потребность в очередной раз попытаться осмыслить процесс формирования архитектурного образа на новом срезе

социокультурной ситуации и проанализировать архитектурное пространство по образно-смысловой принадлежности.

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Вержицкий Ж.М. Метатипы, архетипы, хронотипы и универсалии архитектурной культуры // Специальный выпуск журнала ARCHITECTON. – 2001. - С. 14 - 47.
2. Дженкс Ч. Новая парадигма в архитектуре (перевод с английского Александр Ложкин, Сергей Ситар) // Проект international 5 – 2003. – № 4.
3. Добрицына И.А. Нелинейная парадигма в архитектуре 90-х годов XX века / В сб. науч. тр. “Вопросы теории архитектуры. Архитектурное сознание XX – XXI веков: разломы и переходы” / Под ред. И.А. Азизян. – М.: Эдиториал УРСС, 2001. – С.146.
4. Раппапорт А.Г. Проектирование без прототипов. // Разработка и внедрение автоматизированных систем в проектировании (теория и методология). // М.: Стройиздат, 1975.

УДК 62:7.01

*Маньякова А.В., Федорук А.А.*

## РОЛЬ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И 3-D МОДЕЛИРОВАНИЯ В ИРРАЦИОНАЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОСТРАНСТВА

Компьютерные технологии архитектурного и дизайн-проектирования базируются на интегрированных моделях, позволяющих разрабатывать документацию проекта на основе концепции “виртуального здания”. Его первоначальная модель создается архитектором. Она определяется объемно-пространственным решением и должна быть достаточно информативной для разработки других разделов проекта. Это возможно, если формировать “виртуальное здание” в виде трехмерной модели, в которой каждый элемент здания рассматривается как объемный.

Применение компьютерных программ для представления архитектурных объектов расширяет возможности графической выразительности практически без ограничений. Они дают возможность не только создавать разнообразные архитектурные пространства, но и оценивать, как данное пространство будет воздействовать на зрителя. Все изображения, созданные с помощью компьютеров, максимально точно и верно показывают, как в действительности будут выглядеть проектируемые объекты – они безошибочны как фотография.

Оценка полученных в результате сравнения вариантов позволяет выявить недопустимые решения или плохие варианты. Неустойчивость и изменчивость некоторых особенностей творческого мышления затрудняет полностью автоматизировать процесс проектирования. В связи с этим ранее наиболее перспективными считались системы, не исключаящие полностью проектировщика, а человеко-машинные комплексы, используемые в качестве помощника в формальных вопросах, не затрагивающие основного творческого момента – стадии принятия решений. Иными словами, человеку – “человеческое” (интуиция, опыт), а машине – “машинное” (упорядоченный перебор вариантов, обработка огромных объемов информации, подготовка количественного обоснования принимаемого решения, графический ввод и вывод информации, позволяющие архитектору общаться с компьютером на привычном профессиональном языке).

Однако на данном этапе развития современных технологий качественно меняется роль проектировщика в создании уникальной модели здания. Новые науки (sciences of complexity – “науки о сложных системах”), включающие фрактальную геометрию, нелинейную динамику, неокосмологию, теорию самоорганизации и др., принесли с собой изменение мировоззренческой перспективы. От механистического взгляда на вселенную мы движемся к пониманию того, что на всех уровнях – от атома до галактики – вселенная находится в процессе самоорганизации. Опираясь на возможности, предоставляемые компьютером, этот новый взгляд на

мир находит сегодня отклик в процессах, изменяющих характер архитектуры и дизайна.

Незаменимым инструментом в поисках образности форм при современном проектировании оказывается компьютер: все криволинейные здания архитектора Гэри разработаны с его помощью, что позволило сделать их ненамного более дорогими, чем если бы они были составлены из традиционных повторяющихся коробок. Сам Гэри не раз признавался, что не может даже включить компьютер без посторонней помощи - в его офисе сложное программное обеспечение используется для оптимизации и дальнейшей детализации форм, которые предварительно отрабатываются на изготовленном вручную макете. В работе над проектом ЕМР (Экспериментальный Музыкальный Проект, арх. Ф.Гэри) использовался трехмерный моделировщик. Хотя при проектировании было создано более сотни физических моделей, ЕМР смог появиться на свет только благодаря прогрессу компьютерных программ. Формирование наружного дизайна стало направлением работы фирмы Гэри. Его инженеры разработали уникальные методики, используя одну из наиболее тяжелых профессиональных 3D систем — CATIA. CATIA была разработана французской компанией "Dessault Systems" для проектирования истребителей "Мираж" и широко используется в аэрокосмической и автомобильной отраслях, где качество проектирования зависит от точности и скорости расчетов. Гэри, один из немногих архитекторов, использующих в работе данную систему, использовал ее по максимуму для ЕМР.

Компьютерная программа позволила команде Гэри проектировать снаружи вовнутрь, то есть рассчитать несущую структуру исходя из формы здания, а также точно определить расход материала и эффективно заложить системы обеспечения. “Благодаря компьютеру мы смогли идти напрямую от начинки к зданию,- говорит Крэйг Уэбб, правая рука Гэри,- если хотите, мы целиком собрали музей на компьютере”. При разработке ЕМР компьютерное моделирование использовалось настолько широко, что бумажную стадию работы удалось исключить вообще. 21 000 листов металла эксцентрической формы, образующих наружную обшивку, были вырезаны лазером, управляемым компьютерной программой.

Конструкция одновременно поэтическая и уродливая в зависимости от времени суток и угла зрения. Переплетения стальной арматуры сформировали базу для слоя бетона, на который была положена влагостойкая краска. Уложенные внахлест панели наружной обшивки поддерживаются короткими трубами, находящимися поверх конструкции.

*Федорук Алексей Алексеевич, ассистент кафедры архитектурного проектирования и рисунка Брестского государственного технического университета.*

*Беларусь, БГТУ, 224017, г. Брест, ул. Московская, 267.*