

Малахов Сергей Алексеевич
Самарский государственный технический университет
Malakhov Sergey
Samara State Technical University

БЕЗОБРАЗНАЯ ЖИЛАЯ СРЕДА: ФАТУМ ИЛИ НАСУЩНАЯ ПРОЕКТНАЯ ЦЕЛЬ? UGLY LIVING ENVIRONMENT: FATE OR A VITAL PROJECT GOAL?

Типичная картина «безобразного места»: испорченный ландшафт; типовая застройка от двух до семнадцати этажей; кое-как приспособленные под общественные функции первые этажи; нагромождение автомобилей; наружные инженерные магистрали; неизбывная грязь; отсутствие природного ареала; отсутствие объектов культуры и общественных пространств; низкое качество услуг и продуктов питания; отчуждение по отношению друг к другу; алкогольные магазины; чрезмерные расстояния; неразвитый общественный транспорт; отсутствие идентичности места и уникальных объектов; размытость границ; композиционный хаос застройки. Дальше можно обратить внимание и на унылое выражение лиц: а чего, собственно, ожидать? Статья рассматривает архитектуру и средовое проектирование как наиболее рациональные инструменты выхода из забвения и депрессии в мир идентичности и красоты.

A typical picture of «ugly place»: a damaged landscape; typical development from two to seventeen floors; some of the first floors adapted to public functions; conglomeration of cars; external engineering highways; inescapable dirt; lack of a natural range; absence of objects of culture and public spaces; poor quality of services and food; alienation in relation to each other; alcohol shops; excessive distances; undeveloped public transport; lack of identity of place and unique objects; blurring of borders; compositional chaos of development. Then you can pay attention to the dull expression of people: and what, in fact, to expect? The article considers architecture and environmental design as the most rational tools for emerging from oblivion and depression into the world of identity and beauty.

Ключевые слова: безобразная среда, прекрасная среда, архитектурные инструменты, средовой дизайн
Keywords: ugly environment, beautiful environment, architectural tools, environment design

Этот текст, вероятно, будет содержать оттенки памфлета, так как хотелось бы напомнить о необходимости изменить к лучшему качество среды большинства обжитых локальностей. И действительно, чем объяснить такой простой факт, что большинство населения планеты все еще продолжает считать, что довольно безобразная среда тех мест, где им выпало жить, может такой оставаться и в будущем?

Первое, что приходит на ум — ум, избегающий прагматического анализа, так как после него все равно, по преимуществу, остается в наследство лишь пепел, — это старательное игнорирование гармонии в ее квалифицированных или общепринятых видах. Квалифицированная оценка гармоничной среды связана со специальностью архитектора, дизайнера, или художника, а общепринятая — концепция того, «что и так понятно»: Гранд-канал, панорама Флоренции, «Идеальный город» Пьеро делла Франчески, Гороховец, старые самарские улицы и дворы, Ассизи, центр и гавани Амстердама, барселонский Рамблас, старый Стамбул, и т.п., то есть все более или менее «старое», способное воодушевить путешественника, а даже самих

обитателей этих мест. Между тем, квалифицированное отношение связано с комплексной проектной оценкой места, и поэтому должно транслировать некую сумму критериев, включая «а как там жить?»... И действительно, то, что со стороны воспринимается как прекрасная среда, изнутри может представляться недостаточной для жизни материальной системой. Например, в том же Ассизи, где в соборе покоятся останки Святого Франциска, на улицах можно за весь день никого не встретить. Прекрасные итальянские города («городки» — с точки зрения мегаполиса), равно как и русские замечательные провинциальные города (Арзамас, например), выглядят покинутыми своими жителями из-за того, что они вынуждены искать работу и общение где-то на стороне.

И все же речь не идет о том, чтобы вернуться к «прекрасному старому», хотя — почему бы и нет? Но не дословно скопировать, а «извлечь уроки». «Уроки» — со времен МЕМ и РЕКС¹ — отшлифованы в

¹ МЕМиРЕКС — квартал экспериментального проектирования. Статья, написанная автором в далеком 1985-ом году совместно с Ильей Яковлевым и опубликованная в журнале «Архитектура СССР» [1]

исследованиях Института Города (бюро эффективного продвижения средового подхода в понимании идеологии «культурного конфликта»), превращены в инструменты «естественного развития среды»². В этом коротком тексте-памфлете нет места для научного анализа и тем более — репрезентации уже выявленных элементов разумной стратегии бесконфликтной регенерации. Здесь я обращаю внимание на «феномен согласия существовать в безобразной среде». Такое ощущение, что обитателям этих мест не то чтобы не представляется возможным что-либо изменить к лучшему, но им попросту невдомек, а что, собственно, может выступить в качестве идеала³, а затем — в качестве инструментов преобразования.

Типичная картина «безобразного места»: испорченный ландшафт; типовая застройка от двух до семнадцати этажей; кое-как приспособленные под общественные функции первые этажи; нагромождение автомобилей; наружные инженерные магистрали; неизбывная грязь; отсутствие природного ареала; отсутствие объектов культуры и общественных пространств; низкое качество услуг и продуктов питания; отчуждение по отношению друг к другу; алкогольные магазины; чрезмерные расстояния; неразвитый общественный транспорт; отсутствие идентичности места и уникальных объектов; размытость границ; композиционный хаос застройки. Дальше можно обратить внимание и на унылое выражение лиц: а что, собственно, ожидать? Это — реально тусклая среда со всеми вытекающими последствиями.

Можно сказать, что корни происходящей картины — в экономике и в отсутствии у территории собственных ресурсов развития. Рассуждая от обратного, можно найти причину и в том, что роль красоты подверглась когда-то брюзгливому ворчанию, высокомерной критике и остракизму. Мне, как архитектору, представляется такая позиция неоправданной и унижающей человеческое достоинство. «Красота, — пишет Александр Фельдман, — это свойство формы»⁴. Ницше сказал, что «красота — это обещание счастья»⁵. Отсюда

² Статья про «естественный город» в журнале «Инновационный проект», 2016 г. [2].

³ В книге «Зачем нужна архитектура» Пол Голдбергер, несмотря на провозглашенную веру в «новый виртуальный город» с «невиданной прежде ярмаркой человеческих взаимосвязей» ссылается на возможность существования комфортной среды в «местах нового типа» - гибридах пригородов и городских центров, которые можно назвать псевдо- или параурбанистическими [3].

⁴ Александр Фельман. Красота. Сайт «Культуролог» [4].

⁵ Из того же источника.

вывод: если поставить цель преобразовать среду из отвратительной в прекрасную, то изменится не только выражение лица — могут возникнуть и иные, многообещающие перспективы. Поэтому архитектура — это принципиальный цивилизационный проект, а средовой дизайн — еще более универсальное предложение для создания гармоничной среды. С этой точки зрения архитектура может быть осознана в качестве внутреннего элемента средового дизайна (дизайна — как художественного отношения к проектированию всех средовых элементов).

К каким «архитектурным инструментам» преобразования среды может прибегнуть средовой дизайн?

1. Артикуляция границы локальности; выявление интервалов между локальностями.
2. Композиционная проработка пространства и объектов; выстраивание взаимосвязей.
3. Выявление уникальных и фоновых элементов.
4. Пластическое объединение формы всей локальности.
5. Выявление и усиление акцентов в уместных точках общей формы.
6. Проработка стилистического сценария.
7. Интеграция с природной подсистемой.
8. Игровые сценарии.
9. Типологические инновации на основе формальных экспериментов.
10. Взаимодействие между локальностью и местом.

Какие «не архитектурные» проектные инструменты следует применить (и это тоже область средового дизайна)?

1. Межевание территории локальности на частные владения с учетом разработанного средового регламента.
2. Развитие малого бизнеса и собственной налоговой базы.
3. Внедрение саморазвития и самоуправления.
4. Инвентаризация материальных и культурных ценностей.
5. Уменьшение размеров локальности и соседства.
6. Уход от крупномасштабной застройки.
7. Насыщение улицы стрит-ритейлом.
8. Развитие мелкомасштабных типологий общественных объектов в виде распределенных подсистем (школы, музеи, университет, производство, детские сады, и т.п.).
9. Развитие ремесел.

10. Становление туристической инфраструктуры.

11. Выявление исторического контекста.

12. Усиление экологических программ — безопасность в широком смысле.

13. Паритетное взаимодействие с инфраструктурными проектами.

Большинство безобразных мест обезличивают проживающих в них. Протестуя против подобной цивилизационной практики, Вернон Свэбэк определяет ее как Sensory Deprivation: “If our built environments tell us nothing about where we are, in very real terms, we lose in important sense of who we are. It’s a face we can’t recognize, a song without melody, a place without meaning. If what we see and feel is all about the expedient, both our individual and shared quality and meaning of life is somehow lessened.

И наоборот, стремление к прекрасному Свэбэк характеризует как An Artful Context: “If what we see and experience becomes our context of life, complete and recognizable forms, colors, proportions, textures and mystery such settings enliven our senses. We experience greater meaning because we feel a kinship to all about us”⁶ [5].

Красота – это увлекательная задача для любой проектной работы. И я хотел бы расширить смысл этого понятия внутри проектного дискурса. Но для начала хотелось бы повторить и зафиксировать на воображаемом экране вопрос, заданный в самом начале: почему мы смиряемся с тем, что живем в безобразной среде?

⁶ Сенсорная депривация: «Если созданная нами застройка ничего не говорит нам о том, где мы реально оказались, мы проигрываем в самом сущностном: кто мы есть. Все это напоминает лицо, которое мы не в состоянии распознать, равно как песню без мелодии, или место без значения. Если то, что мы видим и чувствуем, сводится к простой целесообразности, то в общем и целом смысл такой нашей жизни существенно редуцируется». И, наоборот, — стремление к жизненному смыслу – Свэбэк характеризует как Контекст Прекрасного: «Если то, что мы видим и чувствуем, становится основным содержанием нашей жизни, наполняя его завершенными и распознаваемыми формами, цветами, пропорциями, фактурами и тайнами, — то все это способно пробуждать наши эмоции. Нас охватывает чувство значимости своей жизни просто из-за того, что все вокруг становится нам родным» [5].

Для ссылок: Малахов С.А. Безобразная жилая среда: фатум или насыщающая проектная цель? // Innovative project. 2017. T.2, №1. С. 122-124. DOI: 10.17673/IP.2017.2.01.12

For references: Malakhov S.A. Ugly living environment: fate or a vital project goal? // Innovative project. 2017. Vol.2, №1. P. 122-124. DOI: 10.17673/IP.2017.2.01.12

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Малахов С., Яковлев И. MEM и РЕКС. Квартал – эксперимент естественного моделирования // Архитектура СССР. 1985. № 5. С. 83-88.

2. Репина Е.А., Малахов С.А., Гниломедов А.С., Малышева С.Г., Лащенко С.В., Захарченко М.А., Романова Д.Н., Лопатина Л.Е. Естественный город – опыт научно-проектных разработок // Innovative Project. 2016. Т. 1. № 2 (2). С. 24-45.

3. Голдбергер, Пол. Зачем нужна архитектура. STRELKA PRESS. М., 2017.

4. Фельдман А. Красота // Сайт «Культуролог». URL: <http://culturolog.ru/content/view/1754/76/>

5. Swaback, Vernon D. The Creative Community. Designing for Life. The Emages Publishing Group Pty Ltd, Australia, 2003.

REFERENCES

1. Malakhov S., Yakovlev I. MEM and REX. Quarter - an experiment of natural modeling // Architecture of the USSR. 1985. № 5. P. 83-88.

2. Repina E.A., Malakhov S.A., Gnilomedov A.S., Malysheva S.G., Lashchenko S.V., Zakharchenko M.A., Romanova D.N., Lopatina L.E. A natural city is an experience of scientific and design developments // Innovative Project. 2016. Т. 1. No. 2 (2). Pp. 24-45.

3. Goldberger, Paul. Why do we need architecture? STRELKA PRESS. М., 2017.

4. Feldman A. Beauty // The site «Culturologist.» URL: <http://culturolog.ru/content/view/1754/76/>

5. Swaback, Vernon D. The Creative Community. Designing for Life. The Emages Publishing Group Pty Ltd, Australia, 2003.