

Малахов Сергей Алексеевич, Скрынникова Елена Алексеевна
 Самарский государственный технический университет
 Malakhov Sergey, Skrynnikova Elena
 Samara State Technical University

КОНЦЕПЦИЯ АВТОРСКОГО МЕГАОБЪЕКТА В СИСТЕМЕ ОППОЗИЦИИ УТОПИИ И РЕАЛЬНОСТИ.
 ПРОЕКТ «СТРЕЛКА-ФОРУМ»
 THE CONCEPT OF THE AUTHOR'S MEGAOBJECT OPPOSED TO UTOPIA AND REALITY.
 THE PROJECT «STRELKA-FORUM»

Рассматривается новая типология архитектурных объектов – «мегаобъекты», являющиеся особым образом организованными фрагментами городского ландшафта, позволяющими выстроить внутри себя самостоятельную реальность. «Авторские мегаобъекты», в отличие от эволюционно сложившихся локальностей, являются продуктами индивидуального вымысла, во многом напоминающие жанры пластического искусства, но все же отличающиеся от них намерением воплотить в жизни интригующий цивилизационный сценарий обитания и бытия. Экспериментальной базой исследования послужил дипломный проект застройки территории Самарской Стрелки – площадки, неоднократно становившейся объектом архитектурных концепций, но все еще остающейся парадоксальной по своей атмосфере заброшенной периферией на месте, явно предназначенном для активных общественных событий и коммуникаций. В эксперименте предложена сложно организованная пространственная форма, функциональные сценарии которой разыгрываются на верхних и нижних уровнях мегаобъекта, соединяя поэтические странствия, жизнь университетского кампуса и насыщенные событиями рекреации, включая объекты акватории. В статье рассмотрены этапы, принципы и методика создания сложной пластической формы мегаобъекта в логике его иерархического структурирования на входящие функциональные сценарии и элементы.

The paper considers a new typology of architectural objects «megaobjects», which are specially- organized fragments of urban landscape that allows them to build an independent reality within themselves. «Author's megaobjects», in contrast to the evolutionary current localities are products of individual conceptions, much like the genres of plastic art, but they differ from them in the intention to embody an intriguing civilization scenario habitat and existence into life. Experimental base for the study was a thesis project of rebuilding the Samara Strelka territory, repeatedly becoming an object of architectural concepts, but still remains a paradox in the atmosphere of the neglected periphery in place, clearly designed for outdoor public events and communications. The experimental part proposed complex organized spatial form, functional scenarios that are displayed on the upper and lower levels of megaobject, combining poetic journey, the life of the campus and eventful recreation, including aquatic objects.. The article considers the stages, principles and methods of creating complex, sculptural forms of megaobject according to the logic of the hierarchical structuring, based on incoming scenarios and functional elements.

Ключевые слова: мегаобъект, композиционный метод, путешествие как игра, авторская реальность, скульптурная форма и архофункция, рука и компьютер, новая типология, эксперимента «Стрелка-Форум»

Keywords: megaobject, compositional method, journey as game, author's reality, the sculptural form and archifunction, hand and computer, a new typology experiment at «Strelka-Forum»

Два типа мегаобъектов: «коллективные» и «авторские». Мы мечтаем о непрерывной среде, непрерывность которой обеспечивается особыми свойствами сценария – то есть о путешествии внутри мегаобъекта [1]. Различие между мегаобъектами, артикулируемое в данной статье, основано, в первую очередь, на природе их происхождения. Многие интересные для внутреннего путешествия типы мегаобъектов сложились в процессе коллективных исторических преобразований: иногда по поведению сеньоров, но чаще всего – эволюционно – как небольшие поселения, или кварталы, соединившиеся с торговой дорогой, берегом и холмистым рельефом – все это поистине прекрасно!

Будучи интегрированными в городской ландшафт и в мегаполисы, мегаобъекты становятся в разной степени артикулированными элементами «коллагного города» [2].

Но существует и другой тип мегаобъектов, которые могли быть придуманы, спроектированы архитекторами или городскими планировщиками, во всех случаях это скорее жанр утопии – особого искусства, в котором проявляется намерение привнести в Большую Реальность мечту о художественной форме пространства и образе жизни, воплощающем идеи персонального странствия и общения с людьми, вовлеченными в этот мир: в воображении автора или наяву [3].

Для ряда исследователей, например, для Рува и Куеттера [2], «коллажный город» ассоциируется со свободой, а «проекты-утопии» с «придуманным порядком», порождением интеллекта.

Проблемой второго типа мегаобъектов как раз является их кажущаяся нежизненность, чрезмерная монологичность, что объясняется спецификой создания авторского произведения, но только перед нами, на самом деле, особый тип искусства – проекты идеальной среды.

История современной архитектуры, проецирующая в культурное пространство опыт авторского самовыражения, преисполнена критической рефлексией в отношении «больших монопроектов», но на всем протяжении XX в. и в настоящий период такие проекты возникали и возникают, какими бы противоречивыми не оказывались их оценки. Одни из этих проектов были скорее планировочными инновациями, но во многих экспериментах проявляли себя и крайне интересные композиционные, художественные и философские концепты, и именно этот тип мегаобъектов как наиболее проблематичный жанр архитектурной профессии предлагается рассмотреть в данной статье. Нам на ряде примеров предстоит также уточнить, насколько этот жанр и подобная типология являются или не являются утопичными.



Рис. 1. «Коллажный город». Макет Древнего Рима в Музее римской цивилизации [2]



Рис. 2. «Проект-утопия». Ле Корбюзье. План Вуазен. Франция, 1925 (фото: mheu.org)

Мегаобъект как метафорическая модель «пространства странствия» и «машина для созерцания»

Странствия и путешествие – давно были приняты в культуре как синонимы человеческой жизни и судьбы. Так же, как и в нашей жизни, обусловленной интересом к непредсказуемым перипетиям судьбы, путешествие привлекало тайной будущих открытий и приключений.

Процесс путешествия в современных обстоятельствах представлен, все же, скорее, как метафора, чем как нечто такое, чем были заняты покорители океанов или неизведанных материков. Незнание как феномен путешествия теперь должна быть заменена на архитектуру места, где незнание может быть интерпретировано в виде культурной игры. Настоящего путешествия, как это было во времена Колумба, не получится, даже если вы отлучитесь из города в дальний круиз. В любом современном блуждании по руинам Аспендоса или Помпей будет присутствовать элемент культурного розыгрыша самого себя, что, в общем-то, совершенно необходимо и будет приносить впечатления в полной мере. Просто у этих впечатлений будет совсем иная природа, в то время как идея путешествия могла в прежние времена вставать в один ряд со странствием, являвшимся, в свою очередь, метафорой судьбы. Сегодняшний круиз к такой метафоре отношения не имеет. И именно поэтому задача трансляции темы судьбы и ее метафорического образа в виде некоего странствия для культурных людей уходит из сферы любопытствующих поездок в сценарий персонального исследования особых заменителей путешествий. Например, такими заменителями становятся книга, виртуальная реальность или архитектурное пространство.

Это говорит о том, что необходимость в подлинном путешествии больше не то чтобы не существует – хотя и это является фактом, – но больше подтверждает картину особенной роли архитектуры и мест, все более концентрирующих смыслы на коротких дистанциях, но все же не настолько коротких, чтобы совсем исключить движение.

Сразу следует оговориться, что ровно настолько, насколько архитектура относится к области идеалов, настолько же идея движения внутри мегаобъекта с последовательным и неспешным распознаванием ценностей и эффектов, может считаться задачей для тех, кто стремиться не попадать в деметафоризированный мир. И для тех, кто согласен исследовать много в небольшом. А в ситуации с мегаобъектом – в относительно небольшом.

Итак, в предложенном композиционном методе (КМ) [4] архитектурного проектирования, имеющем право на существование наравне или в каком-то соотношении с другими существующими или возможными проектными методами (например, наравне с аналитическим, контекстуальным, параметрическим и пр.), какая-то конкретная «архитектурная вещь» – дом, например, не рассматривается как пространство «достаточной величины», чтобы вернуть ему связь с иносказательным сценарием странствия. К тому же дом – чрезмерно персонифицирован, зависим от хозяина, и таким образом монологичен.

Для композиционного метода все же не дом, а городское место, достаточно протяженное и достаточно своеобразное – в состоянии выполнить функцию сцены, где разворачиваются интеллектуальные (романтические и иные) игры субъекта «в странствие». Таким «в меру протяженным» объектом, погруженным в архитектурный дискурс, в композиционном методе определяется «мегаобъект». Мегаобъект – это дом, надетый на дом. То есть как бы некий сверхдом, или одомашненное городское место.

В композиционном методе мета-типология подобного средового фрагмента, или мегаобъекта определяется бинарной формулой «Дом-Город» [4]. Подобным архитектурным объектам присущи такие свойства, как «разумный размер», «телесность», «выраженная граница», «метафоричность», «структурность», «идентичность», «целостность», «пластическое единство», «непредсказуемость», «многообразие мизансцен», «архифункция». В аспекте бинарной формулы все это единство качеств воссоединяется в оппозиции очевидных характеристик, присущих дому как укрытию, оболочке, и городу – как сложной структуре, способствующей развитию множественных сценариев коммуникации.

Обладая подобными свойствами, пространство мегаобъекта способно стать объектом исследования субъектом странствия в том темпе, который позволяет ему вникнуть в смыслы увиденного и достроить полученные впечатления до полноценных жизненно важных картин. И наоборот, отсутствие мегаобъектов придает жизненному пути эффект скольжения по поверхности, с не очень понятными последствиями.

Итак, нам нужны мегаобъекты, чтобы затормозить процесс происходящего в современной культуре все более ускоряющегося поверхностного скольжения в пространстве, не позволяющего сконцентрироваться на ценностях и секретах места. Мегаобъект – это локальность, группа соединенных с ландшафтом объектов, дистанции

между которыми рассчитаны на прогулочный темп, созерцание, неспешное разглядывание, возможные контакты с знакомыми или встречаемыми, возможные совместные сценарии, начиная от организации кампуса и заканчивая фестивалем или перформансом «на природе». Мегаобъекты – это современные «античные полисы» и «межпланетные станции» одновременно. Мегаобъект – это новая современная типология, позволяющая сохранять энергию медленного образа жизни, с тем чтобы успеть распознать накопленные смыслы и ценности, но при этом применить тот тип пространства, который позволяет архитектору проявить мастерство сценариста, озабоченного поиском метафоры странствия и судьбы. Таким образом, перед нами должна возникнуть в полной мере интеллектуальная игровая машина с множеством как продуманных, так и спонтанных эффектов. И тогда мы действительно выйдем на равные позиции с настоящими путешествиями прошлого и не будем путать уже не осуществимое путешествие-странствие с современными путешествиями-развлечениями.

Ответственность архитектора за проект мегаобъекта. Современный аналог путешествия должен происходить из проектного представления реальности, и именно поэтому режиссером мегаобъекта может и должен стать архитектор, интеллектуальные и творческие требования которого, в первую очередь, распространяются на себя самого. Как и при каких обстоятельствах возникает мегаобъект – есть тема отдельного исследования [1], один из эпизодов которого является предметом данной статьи.

Быть внутри проектного метода – выбор не простого профессионального опыта, необходимость в создании особой авторской параллельной реальности. Эта реальность автора первоначально воплощается внутри пространства поисковой модели и только в дальнейшем находит воплощение в Большой Реальности и в Пространстве Культуры. Поэтому разрабатываемый авторами композиционный метод проектирования настаивает на разделении реальностей, с тем чтобы находить объективные обоснования принимаемым решениям [4]. Эти объективные обоснования – территория контролируемых компетенций. Взаимодействуя с собственной моделью реальности, автор всегда может подтверждать или не подтверждать наличие необходимого опыта. Модель мегаобъекта, выполненная в масштабе настольной скульптуры, обнаруживает набор реализованных

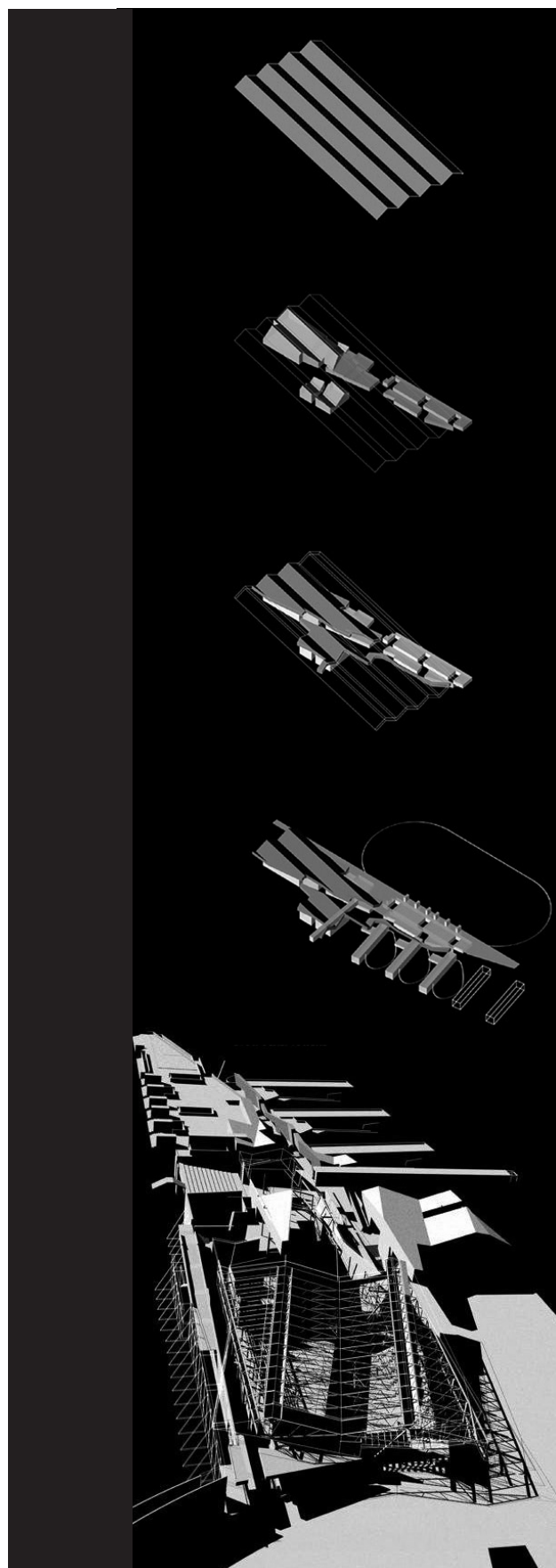


Рис.3. Морфозис. Школа Даймонд Ранч в Помоне, Калифорния, США, 1999 (фото: morphosis.com)

компетенций, доступных экспертной рефлексии в отдельном чрезвычайно увлекательном культурном дискурсе.

В проекте, являющемся экспериментальным материалом данной статьи, свойства модели многократно усиливают обозначенный культурный дискурс. Система качеств мегаобъекта, перечисленная выше как особая основа идентификации типа, воплощается в проекте «Стрелка-Форум» и может сопровождаться возникновением Одной Большой или многих Отдельных Историй. Для теории метода в каждой из этих историй выстраивается свой отдельный сюжет. Такими сюжетами могут явиться идея «скульптурного ощупывания» тела модели мегаобъекта (здесь одновременно присутствует ссылка на «скульптурный опыт вообще») [5], идея архофункции (возникновение функциональной программы «вслед за формой»), идея разрезки тела мегаобъекта на входящие объекты («субъективация телесных частей»), идея «множества перспектив» («кино для движущегося внутри»), идея метафорической ссылки на тему странствия и др.



Рис.4. В. Татлин, Контррельеф, 1916 (фото: ruro.ru)

Художественно-философский дискурс проектов фирмы «Морфозис». Жанр скульптурной формы мегаобъекта. Рассмотрим несколько примеров из проектной практики фирмы «Морфозис» (“Morphosis”), лидер которой Том Мэйн (Thom Mayne) в 2005 г. стал лауреатом Прицкеровской Премии (Pritzker Architecture Prize). На протяжении более тридцати лет эта фирма из Лос-Анджелеса занимала ведущие позиции среди мировых проектных бюро, отстаивающих авангардные архитектурные идеи.

Diamond Ranch High School в Помоне (Калифорния) – распластанный в природном холмистом ландшафте комплекс школы представляет собой микро-город, связывающий несколько иерархически соподчиненных объектов в единую локальность, общее тело, мегаобъект. Пластический образ, композиционные построения – все вместе транслирует как принципы планировки императорских форумов, так и образы brutальных скульптурных контррельефов («материальных подборов») Владимира Татлина. По сути, перед нами пространственная скульптура, воспринимаемая как единое тело, тем более что модель выполнена в образе сумрачной металлодеревянной массы, плотной и структурированной одновременно. Телесная массивная форма искусно интегрируется со структурной; природная неопределенность массы впитанных скульптурой обрывков ландшафта встречает вдруг ясно расчерченную оппозицию геометрической формы. Том Мэйн и его соавторы отдают отчет, что мегаобъект – совместное порождение природы и геометрии, чувственного касания руки и логического расчета [6]. Построение объекта в структурном соподчинении главной улице демонстрирует сходство с городом, что позволяет еще раз обозначить коммунальные приоритеты мегаобъекта: мегаобъект, будучи воплощением бинарной формулы «Дом-Город», выводит архитектуру за пределы моно-обитаемой системы, частного объекта, превращая архитектурные поиски в создание метафоры странствия внутри «как бы городского пространства» и «как бы дома» одновременно. Мы говорим, что метафора такого рода есть реплика на тему Улисса [6]: гомеровской истории об обретении дома через страдания, но под контролем богов. Мегаобъект – история с неопасными для жизни последствиями.

Интеграция двух типов моделирования: ручного и компьютерного. Два типа опыта соединяются в заданном размере модели: ручное и компьютерное моделирование. Том Мэйн пишет

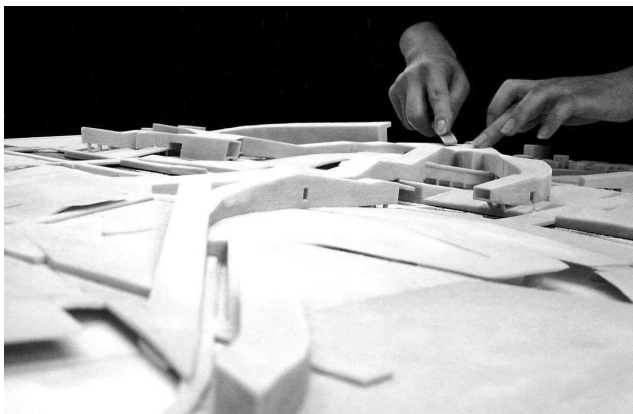


Рис. 5. Морфозис. Парк культуры в районе Пудун, Шанхай, Китай, 2003 (фото: morphosis.com)



Рис. 6. Морфозис. Penang Turf Club Masterplan, Малайзия, 2004 (фото: morphosis.com)

о том, что в определенный момент возможности ручного моделирования, как представлялось участникам его команды, были исчерпаны. И только «приход компьютерных средств» позволил резко расширить границы возможных пространственных «модусов» [1]. “The computer gives us more tools, allows us to expend the possibilities of our architectural languages”. И далее про «пересечения», которые вручную просто невозможно предугадать: “Intersections of oblique columns and trapezoids become almost irrelevantly simple problems. It is like the use of “casting” as a device [8]. То есть с помощью компьютерных технологий Морфозис сумел наладить создание таких форм, которые соединял самые непредсказуемые и «замысловатые» элементы так, как если бы в процессе их создания применялось формообразование методами литья. «Компьютер позволил нам, – сообщает Том Мэйн, – создавать формы, которые мы раньше не могли даже представить» [8]. В этих заявлениях Мэйна есть не совсем точный тезис, который заключается в том, что между ручной и компьютерной технологиями нет такого существенного противоречия, если речь идет не о графических построениях, а о скульптурном моделировании и макетах.

Многие ручные модели «Морфозиса» подтверждают приоритет тактильного моделирования формы, так как основные идеи этого бюро возникали именно в процедуре первичного «поискового» ручного моделирования, сопровождаемого аналитическим наблюдением и вербализацией. Компьютер просто «берет на себя» те функции, которые автор не в состоянии «разобрать» и «досочинить» в чертеже. Кроме того, компьютер необходим для «подгонки» деталей, точного конструирования размеров, причем не только в проекциях, но и в финальном демонстрационном макете. Понятно, что с широким применением

3D-принтеров диапазон компьютерных технологий становится еще больше. Многие возможные спецэффекты благодаря этим технологиям смогут поражать воображение. Но при этом не всегда вызвать к себе интерес из-за отсутствия специфического и первоначального «человеческого» импульса, порожденного особой чувственностью, телесным опытом, интуицией и неожиданным для любого искусственного интеллекта – семантическим или метафорическим «поворотом» сценария.

Разработка многих проектов «Морфозиса» подтверждает первичность ручных моделей. Композиционный метод, на котором основывается приведенный в статье эксперимент, предполагает, что все ручное интуитивное и телесно прочувствованное предопределяет все дальнейшие интеллектуальные алгоритмы [9], и, наоборот, попытка пропустить и проигнорировать этот опыт оборачивается многочисленными тупиками формообразования, как, например, артикулированная «правильность», чрезмерное усложнение, комбинаторика вместо чувства, и даже простые ошибки в ритме, основанные на исключении компьютером иррациональных движений. В нашем эксперименте мы стараемся показать, как ручное эскизирование инициирует «прорыв» в формообразовании на новый уровень понимания объекта, а мастерство в применении компьютера позволяет «увидеть» то, что для ручной графики может оказаться почти непреодолимым препятствием, а именно – «раскрутить» «видеоприключение», выстроить «кино» про архитектурное пространство мегаобъекта, добавить утренний или вечерний свет, а при желании – шум шагов и порывов ветра.

Входящие объекты и архофункция. Самое поразительное в формообразовании подобных мегаобъектов, таких как в проектах «Морфозиса», или в проекте «Стрелка-Форум» – это неожиданное

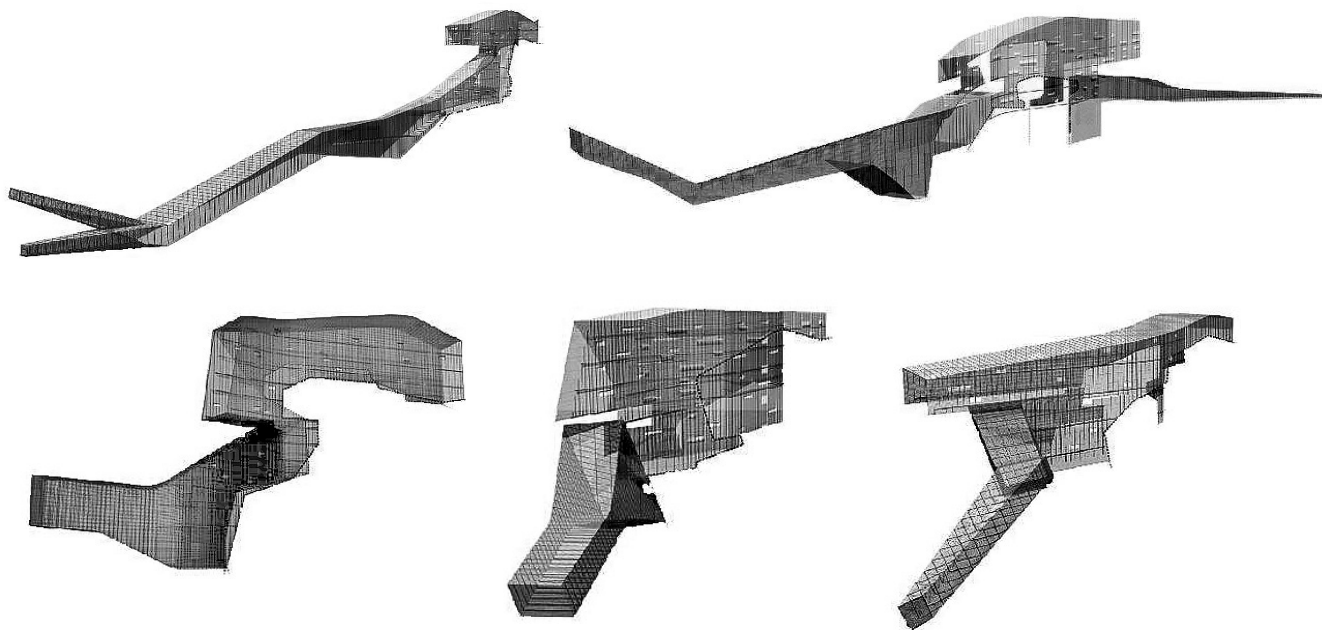


Рис. 7. Морфозис. Башни Европейского Центрального банка во Франкфурте, Германия, 2003 (фото: morphosis.com)

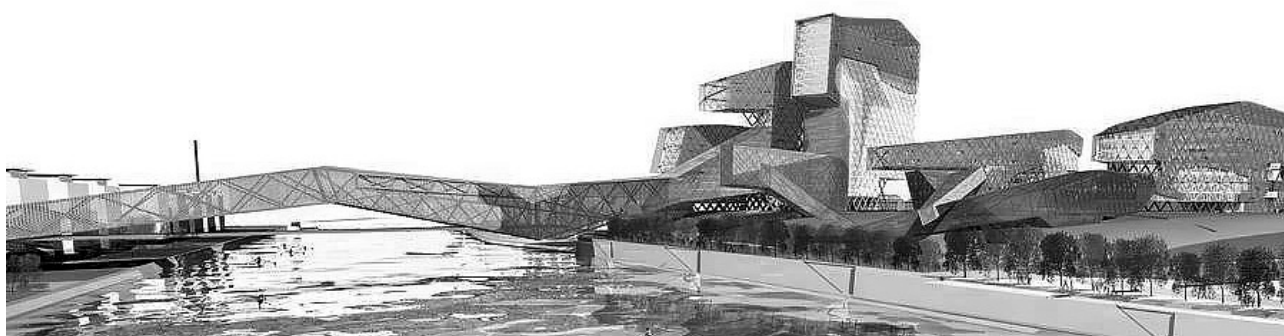


Рис. 8. Морфозис. Проект Европейского Центрального банка во Франкфурте, Германия, 2003 (фото: morphosis.com)

для обывателя предложение по разделению общего «тела мегаобъекта» на некие части, названные в КМ «входящими объектами».

Но так как в основе предпринятых способов формообразования здесь лежат принципы иррациональной геометрии тела и спонтанных пересечений «занятых элементов» (элементов программы), то у возникающих в результате «разрезки тела» объектов внешне нет никакой корреляции (или очень мало) с традиционными «образами функций»: структурные и топологические совпадения могут быть обязательными, а все то, что мы называем «узнаваемыми» образами и языком, маскируется или исчезает совсем. Вот почему мы называем этот эффект возникновением «архифункции», так как причиной феномена «функциональной формы» здесь становится именно архитектура, а не применение привычных схем: ведь архитектура – это результат художественного действия, переосмысливающего реальность. Имен-

но в силу этого обстоятельства пять «входящих объектов» «Морфозиса» в проекте мегаобъекта “European Central Bank”, именуемых «башнями», с таким же успехом можно было бы назвать «звездными модулями», «ящерами», «органоидами» или именами знаменитых актеров. Или, например, свести эти пять историй к пяти типологическим прототипам: жилью, офису, госпиталю, лаборатории и зданию кампуса.

В другом замечательном проекте этого же бюро – “Pudong Cultural Park” для Шанхая тело мегаобъекта создается в виде совмещения послойных структур, соответствующих подсистемам ландшафта, пешеходных троп, водных объектов и объектов т.н. “building structure”. То есть фактически мы получаем несколько независимых плат, рассчитанных по своим независимым принципам, которые при совмещении в единое «плоское тело» дают пространственную матрицу, и для того, чтобы выявить в ней «входящие объекты», внутри

матрицы их следует «разыскать» и раскрасить. И вот здесь, как в какой-то фантастической игре, мы обнаруживаем, что «матрица», выполненная в виде сложно выстроенной решетки, как бы выдавливает объекты из интервалов этой решетки, и они, независимо от наших представлений о типологических прототипах, рождаются на свет в виде абсолютно непредсказуемых «существ». К таким входящим объектам-существам в проекте культурного парка «Морфозис» относит «выставочные залы», «конференц-центр», «комплекс сценических искусств», «музей современного искусства «Пудонг», «паркинг», «объекты обслуживания», «центр международных коммуникаций», «центр моды» и др. [6].

Принципы формообразования мегаобъекта в «скульптурном жанре».

Итак, мы должны определить следующие важные принципы мегаобъектов, спроектированных в жанре спонтанной скульптурной формы (но, в сущности, не только в виде органической природоподобной пластики, как в проектах «Морфозиса» и в нашем эксперименте «Стрелка-Форум»):

1) необходимость метафорического сценария странствия;

2) задача замедления темпов передвижения в пространстве с целью более внимательного рассматривания специфических деталей и ценностей;

3) выход за границы дома, увеличение размера объекта до размеров гармонично организованной локальности (соседства, кампуса, комплекса и т.п.);

4) обязательность создания модели параллельной реальности, поискового сценария, концепции идеального мира, метафорического контекста, «истории»;

5) непереносимость опережающего тактильного ручного моделирования формы мегаобъекта;

6) интеграция ландшафта и сооружений в единое пластическое архитектурное тело [5];

7) применение компьютера для расчета и проектирования точных соединений пространственных модулей и узлов, полученных в результате первого пластического эксперимента;

8) применение компьютера для изучения пространственного сценария и обогащения визуальных эффектов;

9) экспериментирование с архофункцией – то есть с процессом преодоления типовых и типологических прототипов и ожиданий; вовлечение архитектурной формы в переосмысление функции;

10) экспериментирование с формой, архофунк-

цией и образами «входящих объектов» в процессе разрезки «тела» мегаобъекта, или «заполнения» (извлечения) формы «пустот» его пространственной решетки («скелета?»).

Почему мы назвали в этой статье мегаобъекты – новой современной типологией?

Все дело в том, что эта типология должна быть порождена идеалистическим представлением о добре, без которого современная культура уже научилась обходиться, а архитектурная профессия – тем более. Город, как упоминает Рэм Колхаас, больше не интересуется идеями целостности [10], получив в обмен огромное разнообразие всевозможных зданий. Вероятная форма возражения этому тезису, не открывающему ничего нового, а лишь утверждающему значение прагматических истин, может быть представлена как раз в виде концепции мегаобъектов, отрицающей пассивный отказ от идеалов, ориентирующих нас на взаимодействие между домом и городом и на поиск метафорических сценариев, развивающих дух человека. Таким незамысловатым образом хотелось бы объяснить, что новизна предлагаемой типологии заключается не в том, что мегаобъектов не было до этого никогда, а в том, что эту типологию необходимо переосмыслить и возродить – в том числе – на основе авторского проекта идеальной реальности. Но при этом важно реструктурировать многие ее элементы, заставить их соединиться иначе, чем прежде. И переосмыслить культурную миссию. В этом интрига нашего предложения.

Все эти годы, пока прошлые архитекторы, или архитекторы эпохи модернизма старались принести в среду идею соединения дискретных целостностей в единую ткань, архитектура существовала в условиях, когда прагматические идеи все больше набирали силу, и это, в конце концов привело к современному состоянию утраты веры в средообразующую миссию архитектуры. Таким образом, сложилось мнение, что у этой миссии нет позитивной перспективы. Хотя еще совсем не так давно Херцбергер в своих «Уроках архитектуры» [11] настаивал на необходимости выходить из замкнутого пространства объекта, с тем чтобы связать свои субъективные ощущения с окружающим пространством, и поэтому ему было важно, чтобы сценарий этих отношений был все же продуман: “Our view crosses the space and gives us an illusion of relief and distance. This is how we build up space: with an upper and lower, a left and a right, a front and a rear, a close by and a far off... Space, that is what obstructs the view, what catches the eye...”

И тот же Херцбергер уверял нас, что задача архитектуры заключается в соединении общественного пространства с частным, полагая, что многие функциональные и структурные элементы города воплощаются внутри таких объектов, как школа, представляя при этом здание школы как своего рода мегаобъект. Восхищаясь структурной ясностью и формальной артикуляцией архитектурных мегаобъектов прошлых эпох, Херцбергер полагал, что принципы их создания могут быть интерпретированы в современной архитектуре. Минус этих проектов, с нашей точки зрения, заключается в разрыве с природным ландшафтом и в чрезмерной геометрической предопределенности формы.

Вполне вероятно, что «Морфозис» стремился преодолеть следующие «слабости» авторских мегаобъектов:

1) очевидность монологического подхода, следы доктринерства, детерминирующие форму до такого состояния, что она переставала казаться «живой»;

2) отсутствие «сложности языка», в котором Вентури обвинил модернистов – в том числе представителей «интернационального стиля», а также – т.н. «метаболистов» [12];

3) отрыв от природного, телесного ощущения формы;

4) псевдоспонтанность (не коллективное происхождение формы);

5) чрезмерная абстрактность (дезаурирование метафор), девербализация, игнорирование «историй».

Удалось ли это Тому Мэйну? Мы считаем, что в целом эксперимент «Морфозиса» был и остается успешным. В то же время весь многолетний цикл

этих проектов, скорее, определяет дискурс профессии, относящийся к утопии, чем к распространенной практике Большой Реальности. Смысл утопий – в определении возможного «формата будущего». Похожей точки зрения придерживаются Колин Рув и Фред Коттер в своей работе «Коллажный город»: “Thus, for all its coercions, the utopian city of the abstractive intellect still remains respectable... Utopia as metaphor and Collage City as prescription: this opposites, involving the guarantees of both law and freedom, should surely constitute the dialectic of the future...” [2]

Анализ эксперимента «Стрелка-Форум»

Исходной функциональной программой комплекса «Стрелка-Форум» предполагается кампус Самарского государственного технического университета (СамГТУ). Стратегия развития распределенного кампуса Единого Самарского Университета, предполагавшегося в виде конфедерации вузов, была предварительно разработана в ряде предпроектных исследований и публикаций кафедры «Инновационное проектирование» [13], [14].

Волнующей преамбулой эксперимента явилось общее романтическое восприятие территории Самарской Стрелки – места слияния двух больших рек – Самары и Волги. Сама атмосфера этого места, прагматично и спорадически застроенного промышленными объектами с невнятной стилистикой и невразумительной градостроительной организацией, – как ни странно, – всегда притягивала тот тип горожан, которым стандартно или «богато» благоустроенная территория городских променадов представлялась неинтересной. И, наоборот, их привлекала опустошенность и «молчаливость»



Рис. 9. Ситуационная схема проекта «Стрелка-Форум» (Google Earth)



Рис. 10. Маршрут распределения ВУЗов в кварталах Самары



Рис. 11. Фотофиксация актуального состояния Самарской Стрелки



Рис. 12. Схемы анализа актуального состояния Самарской Стрелки

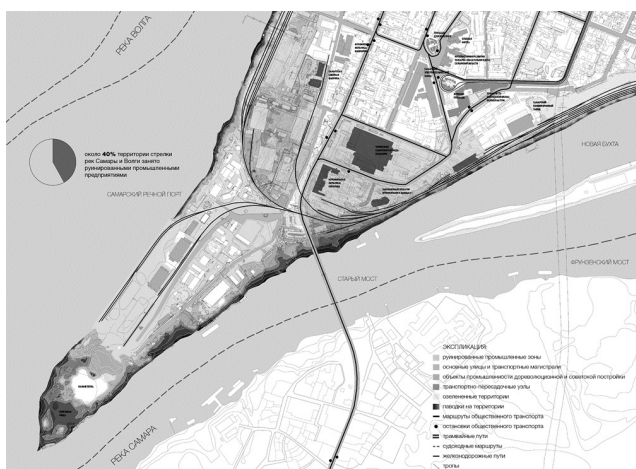


Рис. 13. Опорный план Самарской Стрелки

таких – как Стрелка – природных анклавов, наполовину впитавших «следы производства» и – наполовину – дух стихии берега и воды.

С этого места, казалось бы, начинается город, потому что острая форма полуострова, с морфологической и символической точек зрения, выглядит как голова: голова птицы, ростр старинного корабля, кок авиалайнера, – в целом как жест, как вектор. И поэтому в другой концепции на этом месте мог бы возвышаться маяк, но выбор был сделан в пользу усиления плотного острого треугольного тела, но не в геометрии платоновских тел, как в некоторых предыдущих проектах [15], а в более сложной пластической версии, пережившей в процессе поиска несколько существенных метаморфоз.



Рис. 14. Коллаж концепции «странствующего героя»



Рис. 15. Коллаж – аллюзии на тему Римского форума

Практика и процедуры этого эксперимента подтвердили сложность и одновременно необходимость постоянного взаимодействия ручных и компьютерных моделей, как это и было зафиксировано на примере «Морфозиса». При этом всем наиболее «тонким вещам», как бы стимулирующим развитие концепта, процесс обязан романтическим и чувственным проникновениям в тему, а также ручным графическим и макетным моделям, транслирующим чувственные порывы и «моментальный» инсайд.

Но поражающие воображение зрителя сложность «технологического образа», «образ вторжения иного» и, наконец, сами чертежи, взаимно порождающие друг друга с любой позиции восприятия и на любую глубину совмещения сечений и планов, – есть результат увлекательного диалога архитектора и компьютера. Оба принципа моделирования в нашем эксперименте чередовались таким образом, чтобы преимущества каждого из них помогали сдвигать процесс

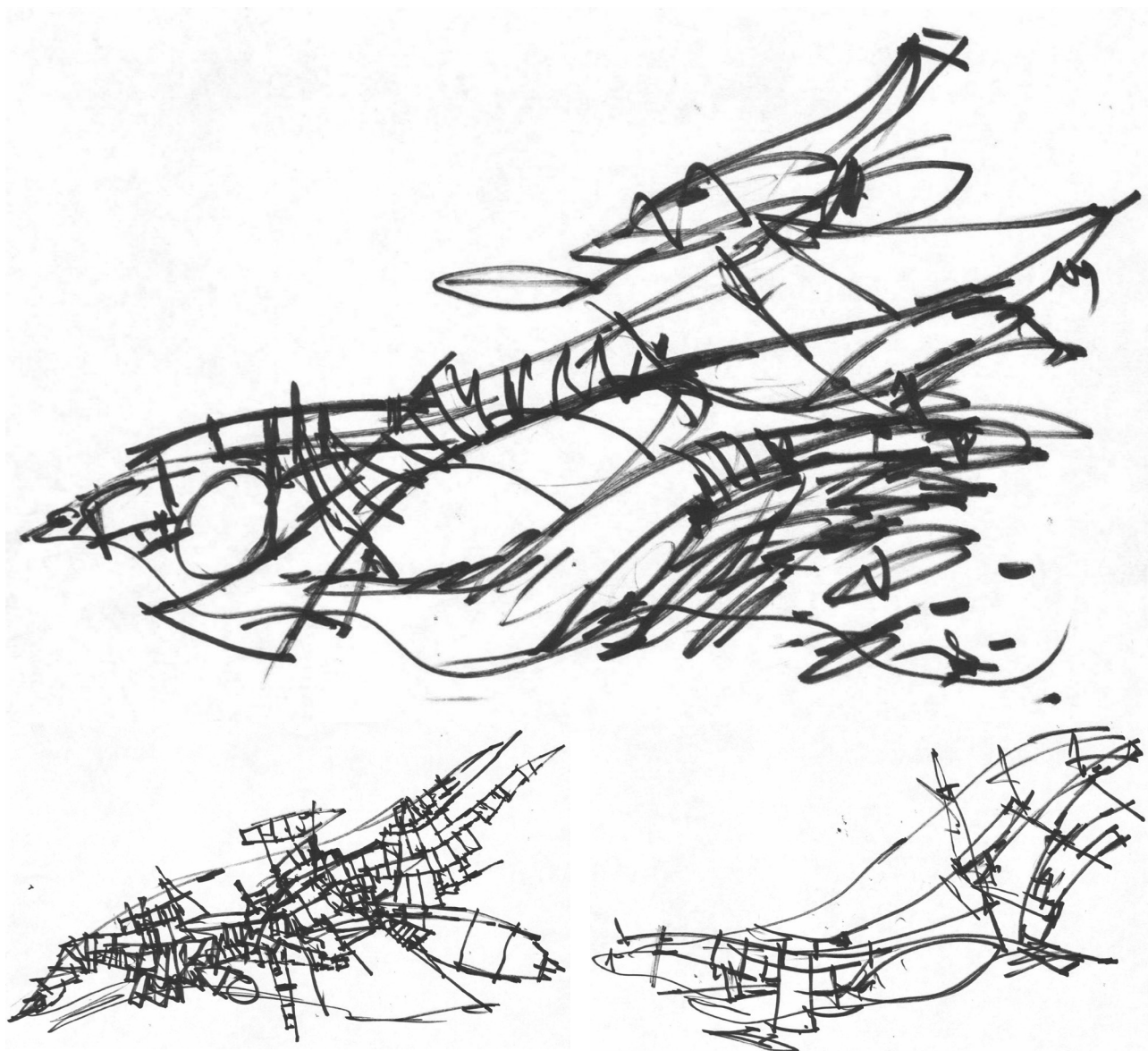


Рис. 16. Эскизы форума как предвосхищение темы

с периодически возникающих «мертвых точек», которые становились затем «поворотными».

Таковыми поворотными моментами в эксперименте явились следующие:

1) Предвидение экспрессивной пластической формы всей композиции мегаобъекта. Быстрые наброски маркером.

2) Исследование места, его специфической атмосферы, выбор черно-белой фотографии и крафт-оттенков для создания первоначальных презентаций материалов исследования территории.

3) Обсуждение идеи и сценария странствия в пространстве мегаобъекта. Концепция «странствующего героя».

4) «Открытие» аналогии с античными форумами.

5) Усиление «идеи документальности». Векторное моделирование подосновы. Разработка экспликации опорного плана.

6) Поиск и разработка текстов, напрямую или иносказательно интерпретирующих смыслы и мизансцены странствия в пространстве форума (мегаобъекта). Разработка «атмосферной презентации» с применением техники коллажа.

7) Обсуждение задачи совмещения двух типов странствия: а) «блуждание среди руин» (визит героя в пространство форума); б) активное использование территории Стрелки в системе объектов кампуса и акватории. Дилемма: как соединить несоединимое: романтическое странствие «одинокого субъекта» и «броуновское движение» обитателей кампуса и гостей.

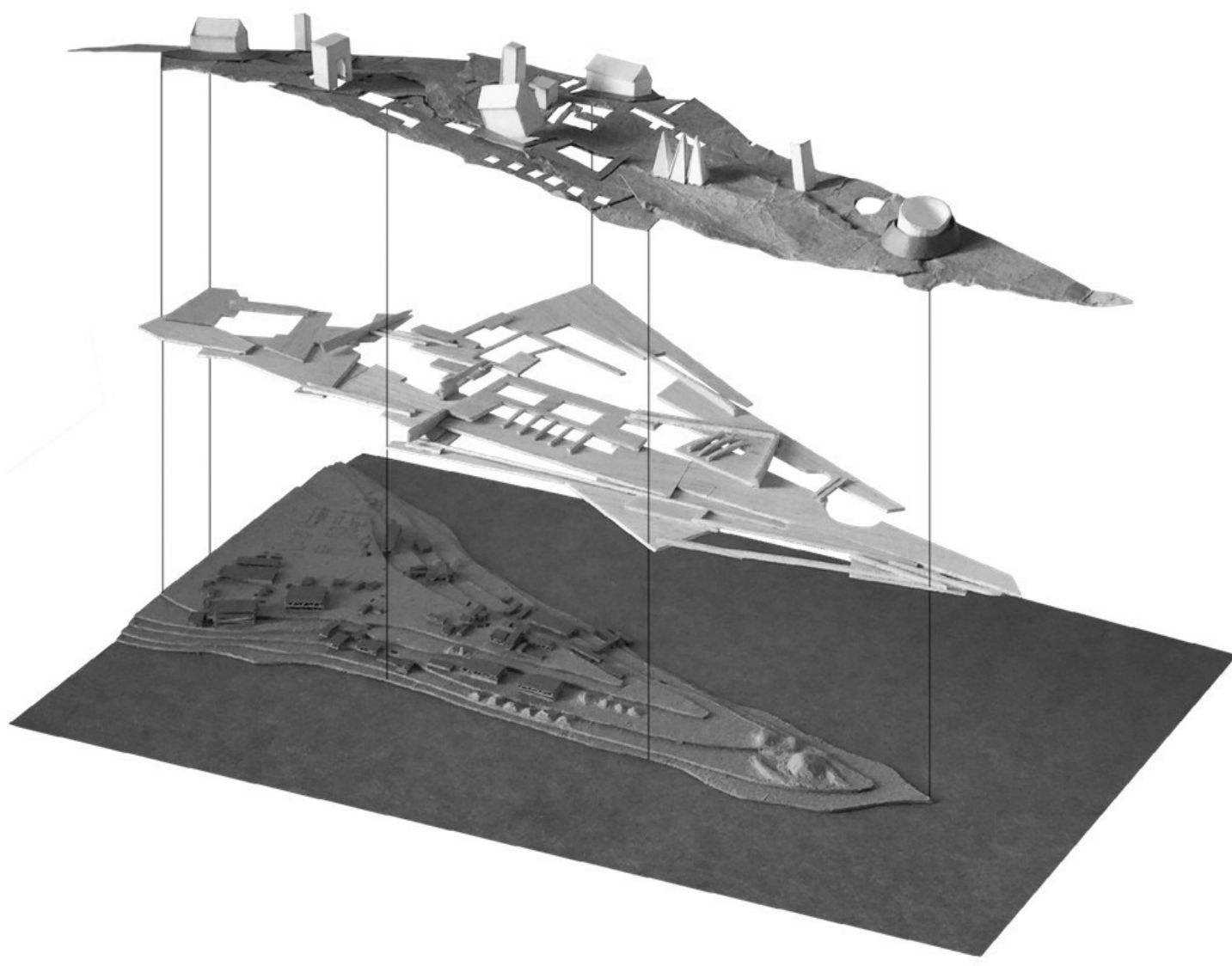


Рис. 17. Монтаж основных пространственных суперпозиций проекта

8) Возникновение концепции «трехслойного мегаобъекта». Графическая схема-набросок со сдвижкой верхнего слоя форума относительно нижних слоев с кампусом, рельефом и акваторией.

9) Первая ручная модель трехслойной формы мегаобъекта: 1) первый слой – «Территория-Стрелка»; 2) второй слой – «Кампус-Акватория»; 3) третий, верхний слой – «Пространство-Форум».

В модели сформированы первые композиционные и художественные векторы темы мегаобъекта. Верхний слой форума – представлен как природная поверхность, «живая земная кора», объекты форума – белые тела, напоминающие античные руины, как будто потерявшие связи между собой; средний слой – кампус – плоская мегаструктура, отражающая концепцию

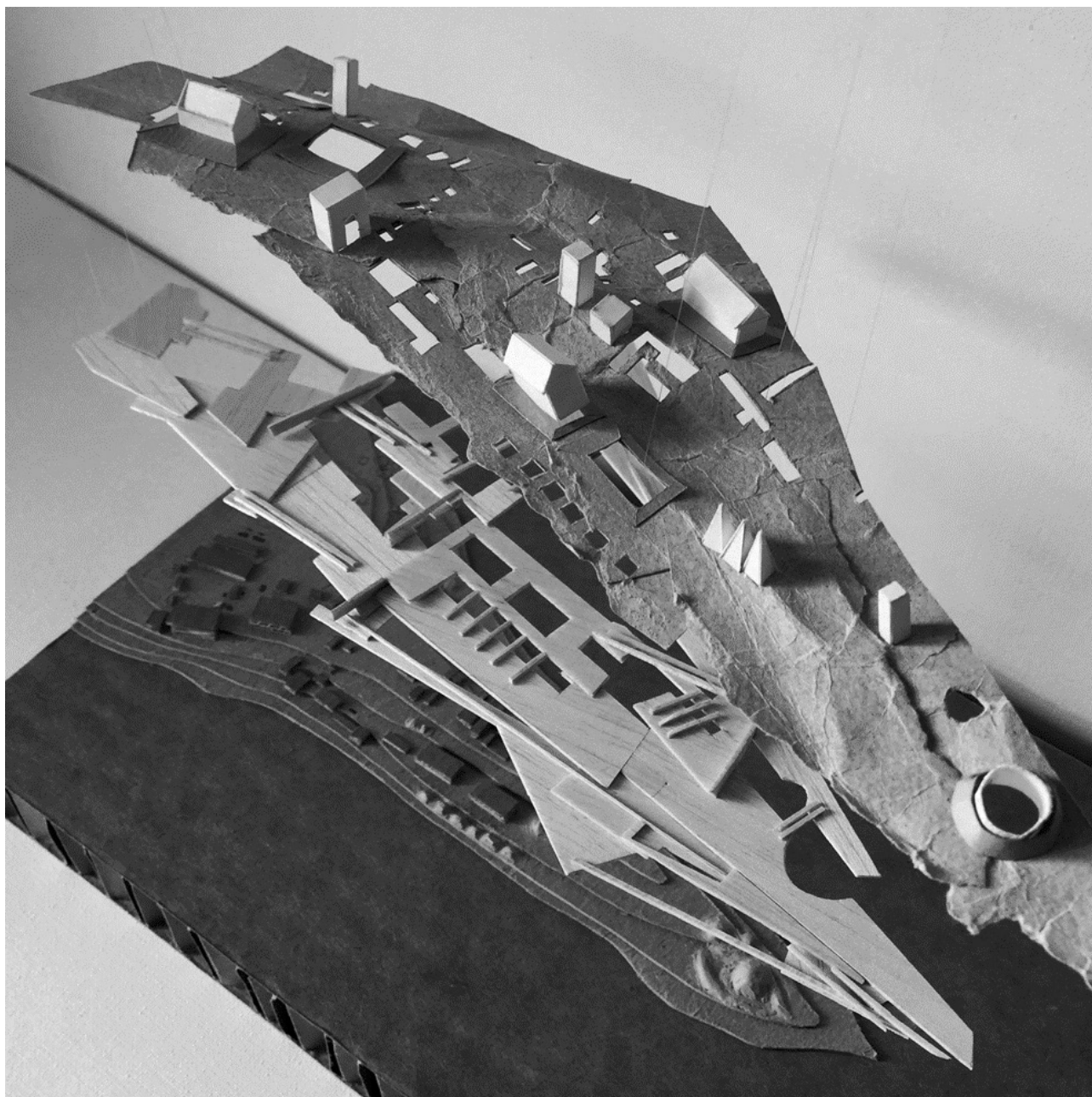


Рис. 18. Концептуальный макет проекта «Стрелка-Форум»

«усиления треугольной формы полуострова» через активизацию сходящихся векторов и трапеций; нижний слой – топографический план. Модель выполнена как миниатюрная тактильная разработка с продуманным противопоставлением фактур каждого слоя.

10) Компьютерный монтаж «взорванной проекции» на основе ручной модели трехслойной формы. Проведение линий вертикальной взаимосвязи слоев между собой. Первичное (образное) определение положение проекций объектов форума (верхнего слоя) на нижние слои мегаобъекта. То есть в этой модели создается сама идея и образ такой взаимосвязи слоев, когда объекты форума как бы

произрастают через нижние слои, но находясь внизу мы наблюдаем лишь основания этих объектов. Это интересное развитие сюжета обещает разнообразие смысловых и визуальных эффектов.

11) Графическая ручная модель транспортно-пешеходной инфраструктуры внутреннего (второго) слоя мегаобъекта («позвочника»). Поиск гармоничной формы осуществляется в процессе смены решений. Проблема концентрации «главного русла». Интеграция «поперечников» и «замкнутого маршрута». Гармонизация ритмической темы.

12) Решение по поводу структурообразующей роли транспортно-пешеходного каркаса («позво-

ночника мегаобъекта»); как следствие – разбивка второго слоя (кампуса) на «кварталы». Построение первой компьютерной модели «плана» кампуса (второго слоя мегаобъекта).

13) Систематизация итогов этапа работы над концепцией общей формы мегаобъекта. Восемь компьютерных моделей ключевых подсистем генплана:

- основная транспортная магистраль;
- система пешеходных променадов и площадей;
- объекты многофункциональной застройки кампуса;
- система зеленых интервенций в комплексе кампуса;
- зона акватории и системы причалов;
- объекты с присвоением уникальных функций кампуса;
- рекреационные зоны;
- схема деления на кварталы.

Все эти суперпозиции совмещаются во втором промежуточном слое мегаобъекта. Эта аналитическая работа выступает как предварительная

основа для компьютерной модели взорванной проекции, где, в отличие от первой подобной проекции, представлено не только разделение на слои, но и «разделенные» на части слои. Теперь в этой модели мы можем видеть оппозицию формы и контрформы второго слоя («позвочника» и его периферии) и третьего слоя с надстроенным ландшафтом и объектами форума. В этой же модели произведена разрезка второго слоя на три крупных кластера. Таким образом, мы подходим к рубежу, когда поисковая модель обретает черты пластического тела мегаобъекта с ключевыми элементами и подсистемами.

14) Модель совмещения (наложения) принципиальной транспортно-дорожной сети на планировочное решение второго слоя (кампуса). В результате создания этой модели в масштабе, отличающемся от предварительных схем, все решение продвигается к более отчетливой презентации программы кампуса.

15) Так как на предыдущем 13-ом раунде разработки идеи верхний слой был представлен в виде «живого слепка» с рельефа, то для его «технологической» репрезентации с помощью компьютерной

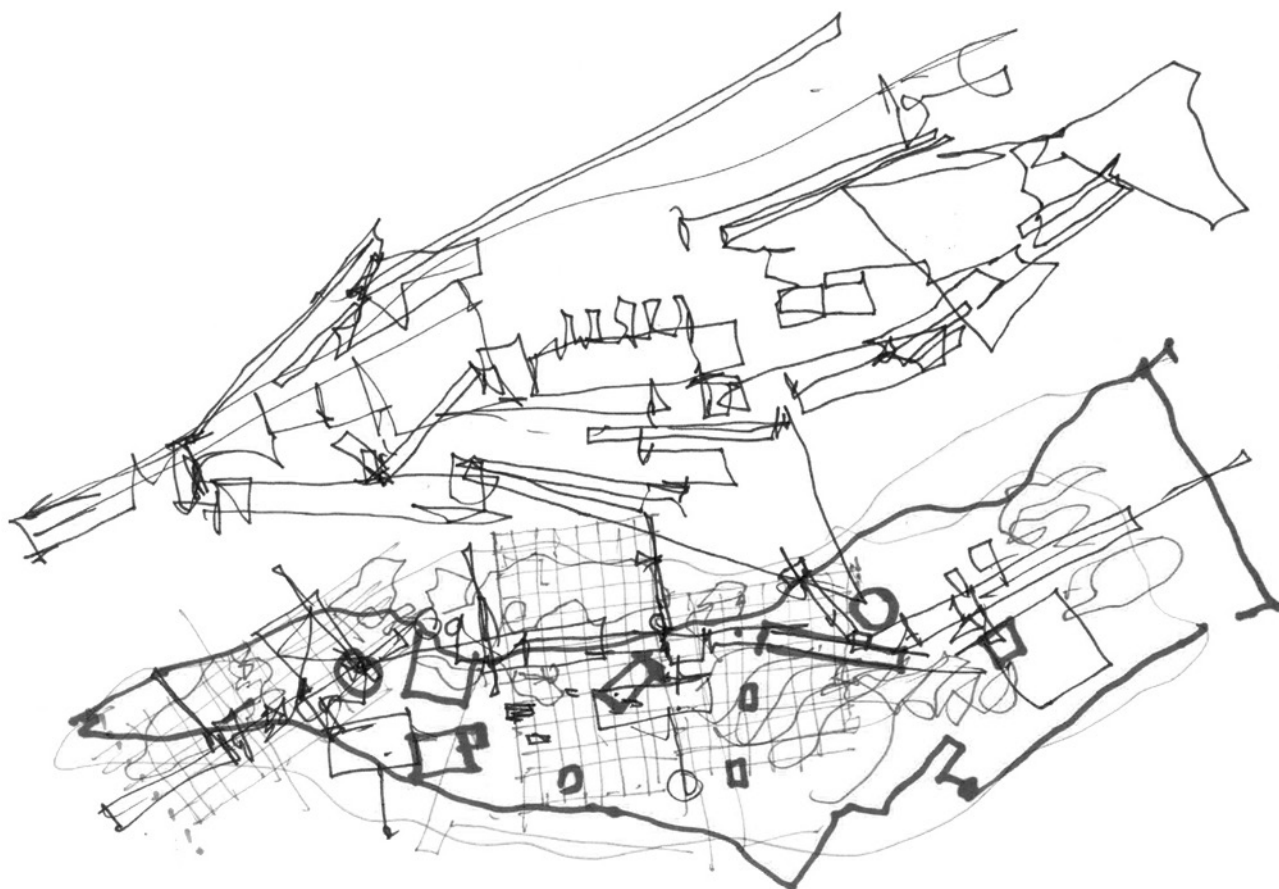


Рис. 19. Эскизы интеграции объектов «верхнего слоя» мегаобъекта

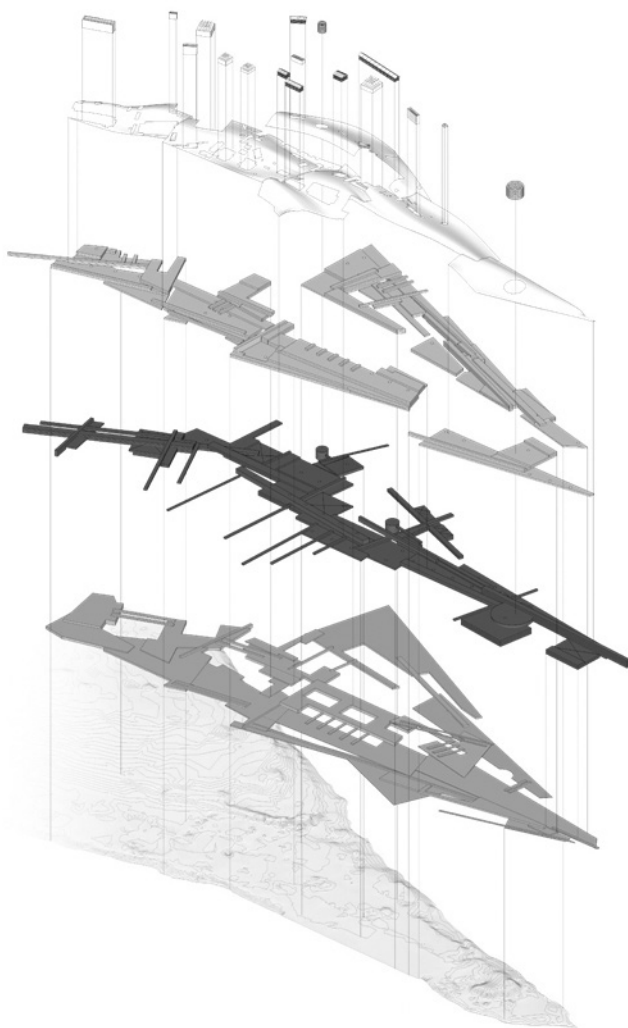


Рис. 20. Суперпозиции проекта «Стрелка-Форум»

программы появилась совершенно очевидная мотивация. Поверхность, на которой должен был быть расположен форум, теперь можно представить, как совершенную, с позиции «технологического образа» перфорированную оболочку, не утратившую ассоциативной преемственности с образом «устремившегося тела» (птицы, лайнера, или какого-то водного существа).

16) В работе над проектом наступает наиболее интересный этап, связанный с «разрезкой» мега-объекта на систему иерархических подсистем:

- уровень 1: целое пластическое тело мега-объекта «Стрелка-Форум»;
- уровень 2- кластеры;
- уровень 3 – кварталы;
- уровень 4 – входящие объекты.

Кластеры по своей форме соответствуют продольной пластической организации тела мега-объекта, т.е. они представляют собой элементы основного пространственного пазла (тетриса); на этом этапе таких элементов шесть. Эти элементы формально и структурно поддерживают главную продольную ось мегаобъекта, но на следующем иерархическом уровне каждый из шести кластеров «разрезается» на несколько кварталов, которые, в свою очередь, начинают «поддерживать» поперечные разветвления транспортно-пешеходного каркаса, выводящие к береговому периметру, где эти кварталы завершаются объектами

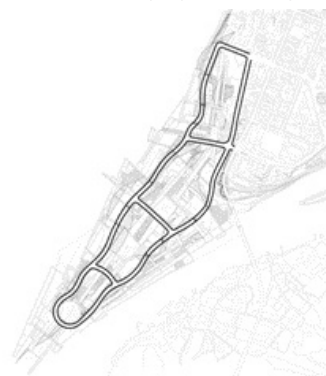


Рис. 21. Магистраль



Рис. 22. Променады



Рис. 23. Застройка



Рис. 24. Озеленение



Рис. 25. Причалы



Рис. 26. Уникальное



Рис. 27. Рекреации



Рис. 28. Кварталы

акватории. Далее проводится «разрезка» кварталов на входящие объекты, и все эти – большие, средние и малые части тела мегаобъекта могут быть обратно состыкованы в целое, слиты в единую плоть. Фантастичность происходящего действия, так же как и в экспериментах «Морфозиса», заключается в необычности пространственной и пластической формы этих частей, а соответственно – в уникальности их возможных функциональных сценариев – «архофункции». Крайний интерес представляет тот факт, что разрезка тела мегаобъекта влечет, как в разрезании торта, формирование фасадов с демонстрацией «застигнутой формы слоя» – подобно геологическим сечениям, где во всей красе представлены чередующиеся водоносные слои, известковые породы, карстовые пустоты, оранжевые глины, песок и все остальное. Только здесь мы имеем дело с чередованием языков и пространств. С другой стороны, разрезка не производится только по вертикали, а представляет дополнительно интеграцию друг в друга соседних элементов тетриса за счет «выпусков» и «смещенных слоев». В результате каждый из этих объектов приобретает заверченный ассоциативный сценарий, то есть, несмотря на всю абстрактность формы, объекты приобретают качество знака. Таким образом, сама форма входящих объектов начинает восприниматься как ассоциативное сообщение и приключение.



Рис. 29. Схема функционального зонирования форума

17) Увеличение масштаба поисковой модели. Этап детальной разработки одного из кварталов мегаобъекта. Ручные эскизы помогают нам осмыслить противоречивую комбинацию «поперечной формы» квартала «2А», приближающейся к равнобедренному треугольнику, с формами входящих объектов, поддерживающих продольные линии инфраструктуры мегаобъекта.

18) Ручные эскизы входящих объектов квартала «2А» задают «пластическую фактуру» для последующей модели, интрига которой заключается в том, что элементы, поддерживающие «большой треугольник квартала», выполняются как «простые геометрические векторы» (они же – коммуникации, ведущие к берегу). И напротив, шесть входящих объектов, как бы реагирующих на общую инфраструктуру кампуса, напоминают «коллекцию» инопланетных существ, упакованных в треугольный ящик (периметр квартала).

19) Компьютерная разработка формы квартала и входящих объектов выходит на завершающую стадию. Теперь технологии компьютерного моделирования уже не препятствуют свободному изъятию формы, а, наоборот, усиливают эффекты, спровоцированные тактильным ручным моделированием. Сложнейший формальный пазл приведен в соответствие с задачами каждого слоя. Решение задачи по созданию сечений значительно облегчается возможностями трехмерной модели. На этапе разработки объекта



Рис. 30. Генеральный план пластической модели форума

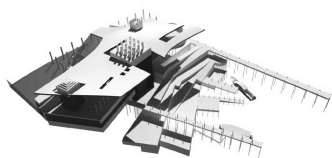


Рис. 31. Уровень 4 - Входящий объект

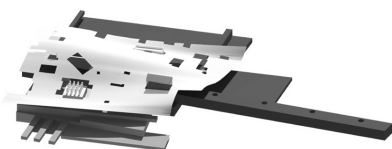


Рис. 32. Уровень 3 - Квартал

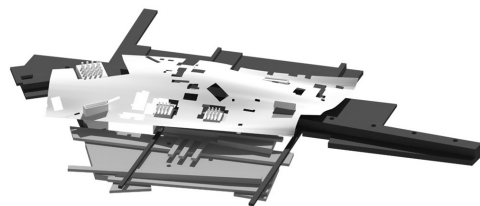


Рис. 33. Уровень 2 - Кластер

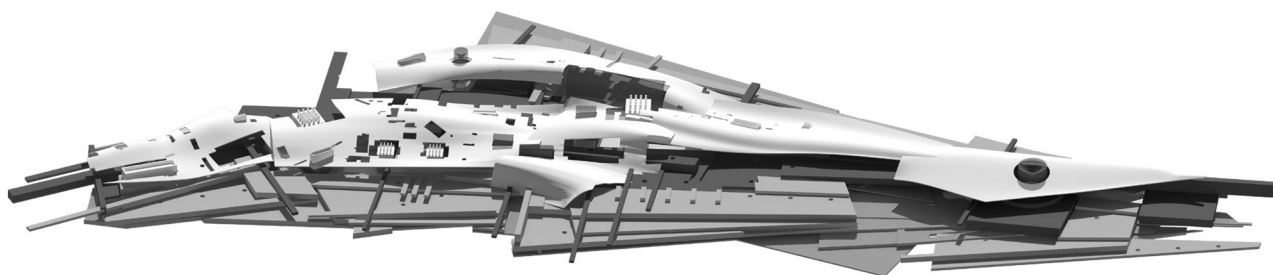


Рис. 34. Принцип разрезки пластической модели форума. Уровень 1 - Общая пластическая модель «Стрелка-Форум»

в масштабе, требующем детализации, в работу включаются два простых параметра действий:

- независимо от сложности формы, экспрессивных очертаний природоподобной сетки, модель обязательно дополняется метрической сеткой, позволяющей «контролировать» сквозные конструктивные решения и «планировочные упаковки»;

- любой объект, выходящий на этап формирования функциональной программы, должен наделяться признаками структуры «городского кода» («Единичной Системы Функционального Ордера»): «улицей», «периметром», «домами», «перекрестком» и «главной площадью с храмом».

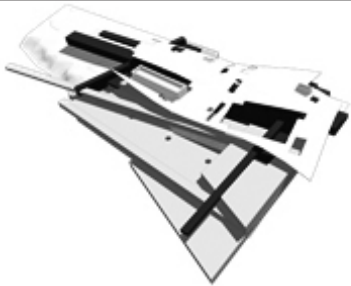
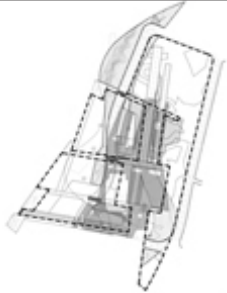
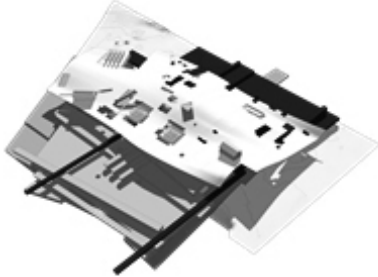
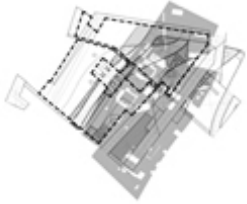
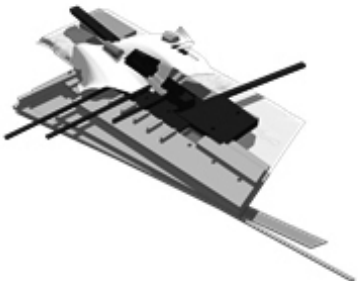
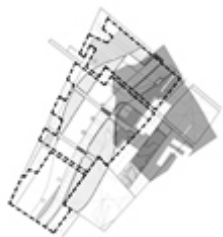
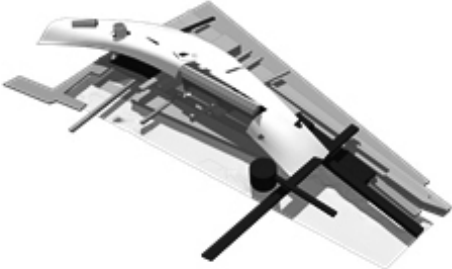
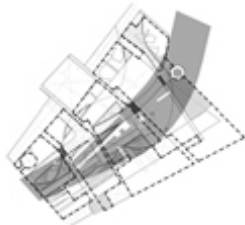
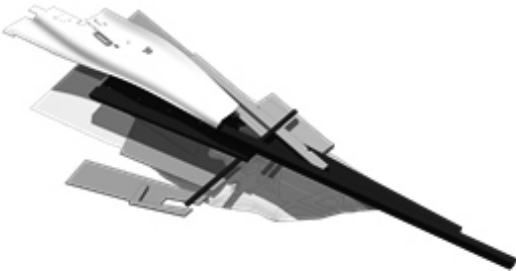
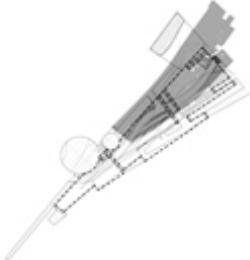
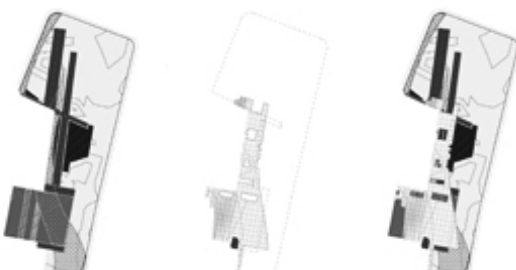
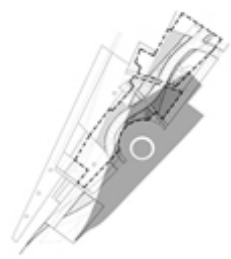
Понятно, что речь здесь идет о выявлении в любом объекте, малом или большом, визуальнo артикулированных признаков иерархической структуры объекта-инварианта. Это означает, что для предъявленного здесь композиционного метода проектирования поиск формы предопределяет функциональный сценарий, интрига которого актуализируется и уточняется по мере осмысления встречаемых факторов формы, объекта-инварианта и программы.

20) Модели боковой проекции и продольного сечения квартала демонстрируют качество архитектурной «доработки» внутреннего пространства квартала и его общего ландшафтного решения. Здесь мы уточняем степень взаимной интеграции природного основания и сооружений, усиливаем естественный для береговых решений каскад-

ный профиль по контрасту со сглаженной линией верхнего слоя (форума). Теперь мы можем наблюдать на разрезе всю картину происходящего «столкновения» «верхнего» и «нижнего» миров, наслаждаясь парадоксальностью возникающего контраста.

21) Поэтическая конфигурация этой темы, ее метафорическая и философская подоплека отчасти может быть проиллюстрирована двойным рядом имиджей, где «верхний мир» – пространство форума – выглядит далеко не безоблачным. И поэтому персонаж, «скитающийся здесь в одиночку», попадает в адекватную его медитативному состоянию атмосферу. «Нижний мир» – пространство кампуса, по сути обретающийся «под крышей», наоборот выглядит наполненным светом и соответствующим тому типу общественных городских пространств, которые ассоциируются с повышенной публичной активностью. Здесь могут и будут происходить события городского и мирового масштаба: собственно, это и есть «форум деятельности», в отличие от верхнего, являющегося «форумом для поэтических медитаций».

22) «Взорванная проекция» квартала «2А» свидетельствует о настойчивом проникновении «технологических» образов в форму квартала и мегаобъекта в целом. Можно догадаться, что подобное сходство с «устройством» позволяет надеяться, что авторам удастся контролировать степень допустимого «оцифровывания» живо- го за счет одновременных уступок непременно

1. Кластер «Обучение»		
2. Кластер «Культура»		
3. Кластер «Наука»		
4. Кластер «Спорт»		
5. Кластер «Архив»		
6. Кластер «Кино»		

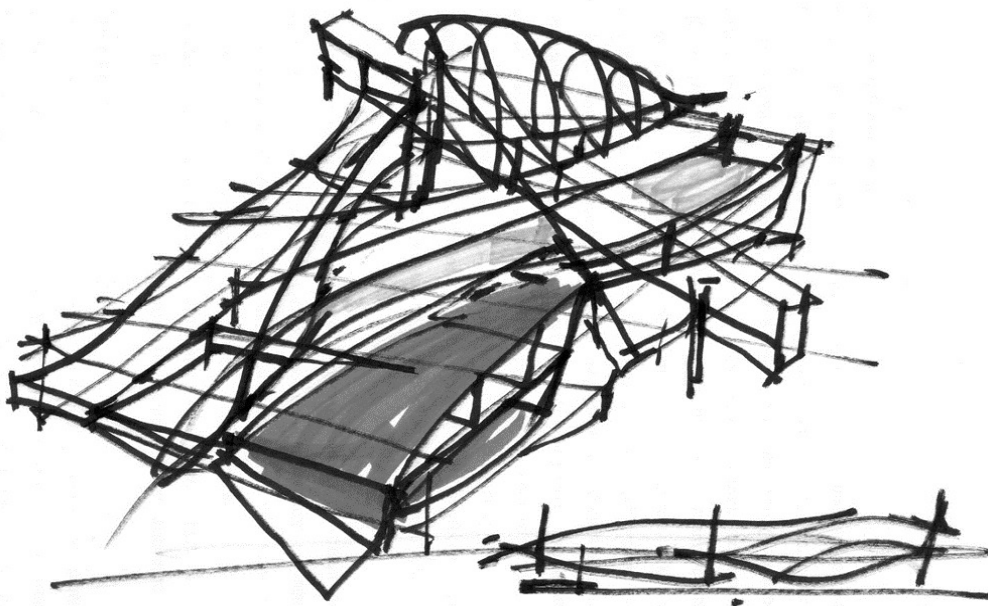


Рис. 35. Поиск методологии детальной проработки квартала «2А» комплекса «Стрелка-Форум»

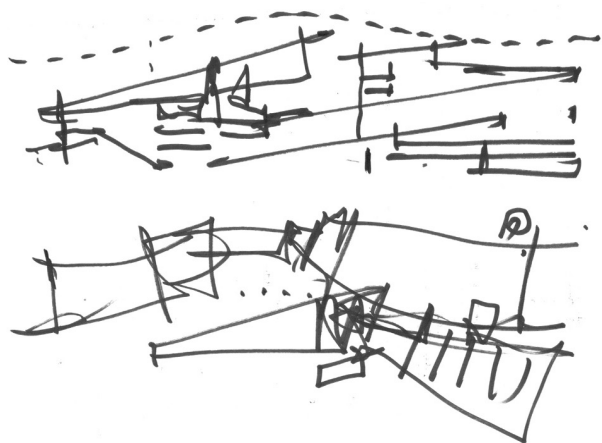


Рис. 36. Эскизы, предшествующие пластическому проектированию квартала «2А» комплекса «Стрелка-Форум»

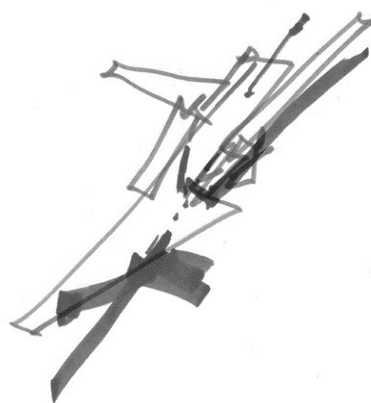


Рис. 37. Эскиз одного из выявленных кварталов

грядущим «технологическим языком» и действий по тактильному телесному моделированию, иррациональному и человеческому по природе.

23) Перспектива общего вида квартала «2А» со стороны акватории. Объекты форума на дальнем плане на вершине искусственного ландшафта. Пространственная сложность и интрига комплекса мегаобъекта, как свидетельствует 3D-модель общего вида, а также аксонометрические модели, достигается не за счет усложнения конструкций и создания параметрических элементов, а на основе комбинирования простых архетипических форм, практически – платоновых тел. Пластическая целостность достигается применением пологих оболочек искусственного ландшафта верхнего слоя и надземных пространственных соединений объектов между собой.

Итоги исследования и эксперимента. К каким основным выводам мы приходим в результате обсуждения выдвинутых концептов и проведенного эксперимента?

1) По сравнению с ранее сформулированными аспектами и гипотезой мегаобъекта как системы взаимосвязи целого и частей в интересах гармоничной организации средового фрагмента [1], в настоящей статье исследованы, во-первых, аспекты метафизического дискурса, а именно – вопрос «замедления скорости передвижения человека в пространстве мегаполиса и судьбы с целью распознавания ценностей места», во-вторых, мы обратили внимание на мегаструктуру, модель которой, выполняя задачи «авторского мегаобъекта», воплощает идеи скульптурного пластического моделирования пространства и его элементов.



Рис. 38. Модель квартала «2А» - «Музейно-выставочный комплекс «Орбита»

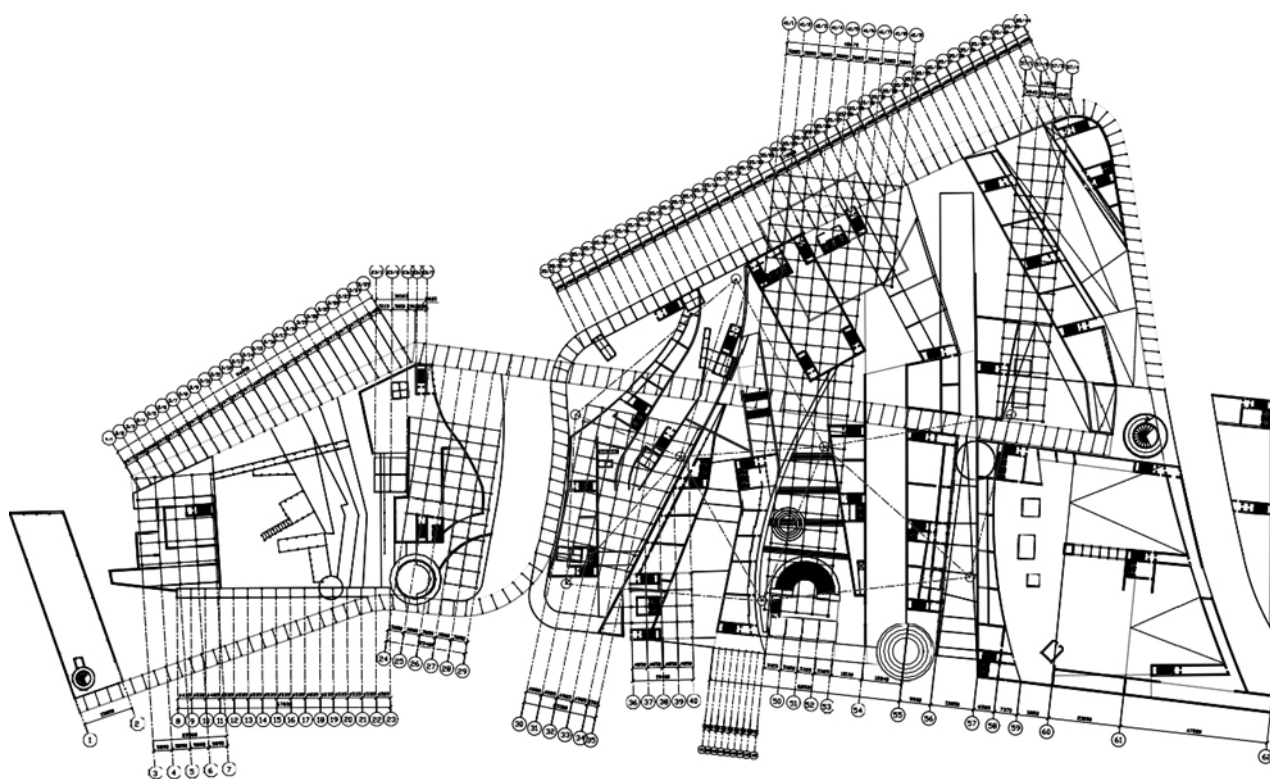


Рис. 39. План квартала «2А» - «Музейно-выставочный комплекс «Орбита»

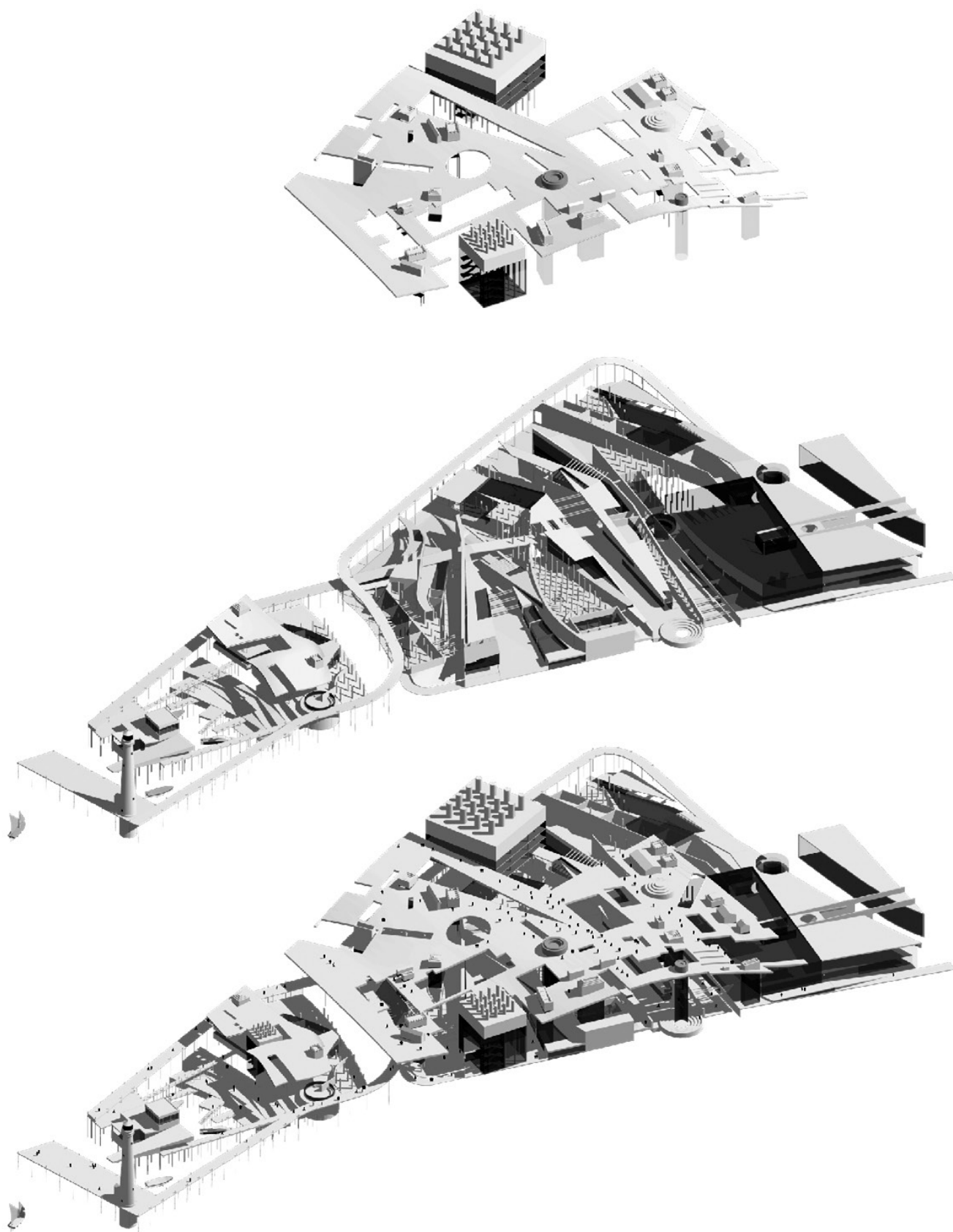


Рис. 40. Суперпозиции итоговой модели квартала «2А» - «Музейно-выставочный комплекс «Орбита»

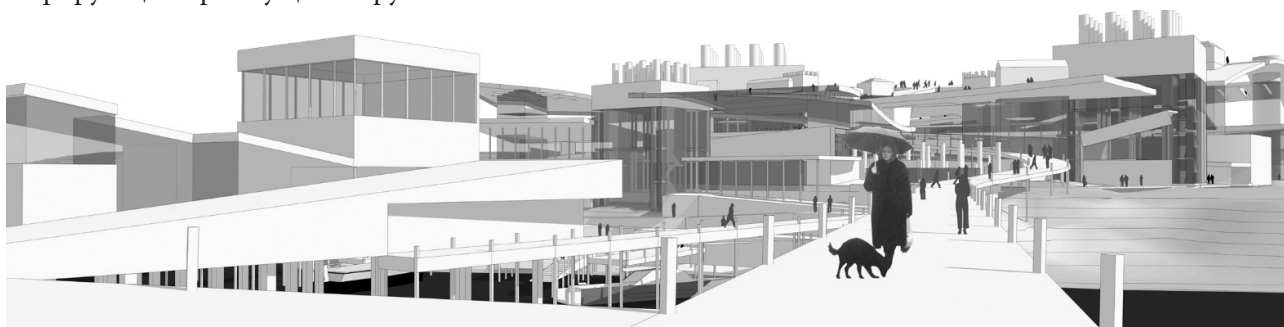
2) Мы постарались показать, что в различных ситуациях подобный тип пластической мегаструктуры приближается к реализации, как в ситуации с «Морфозисом», когда заказчики соглашаются с феноменом необычной архитектуры, а в других – такие эксперименты, как подчеркивают Рув и Коеттер, сохраняют статус важного идеалистического проекта-прогноза, или утопии, выступающей в оппозиции к коллажному городу – продукту современных взаимоотношений субъектов городского пространства.

3) В проведенной работе важно было еще раз показать, что, во-первых, чувственная и метафорическая природа архитектуры может и должна оставаться вектором профессиональной деятельности, на чем настаивает предлагаемый композиционный метод, а, во-вторых, сам проектный процесс должен представлять собой увлекательное построение моделей, в равной степени интегрирующих преимущества ручного тактильного

формообразования и высоко профессионального опыта компьютерной разработки темы.

4) Было важно продемонстрировать собственные высокие качества разработанного проекта «Стрелка-Форум», являющегося, на наш взгляд, существенным вкладом в разработку новой типологии авторского мегаобъекта в жанре скульптурной мегаструктуры.

5) Итогом исследования и эксперимента следует считать метафизический дискурс мегаобъекта, предложенные принципы формообразования, включая концепцию архофункции, а также сам результат эксперимента, потому что у каждой формы есть своя конкретная причина, своя волнующая «объектная история». Таким образом, мы можем заявить, что целью архитектуры во многом является процесс и результат поиска «волнующей человека загадочной природы объекта».



БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Малахов С.А. Композиционный метод: актуализация модели мегаобъекта. значение и процедуры. «Архитектура и градостроительство», СамГТУ, 2017
2. Rowe, Colin and Koetter, Fred. Collage City. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts and London, England
3. New Towns. Guest-edited by Derek Walker. «Architectural Design», #111, 1994.
4. Малахов С.А. Общая структура и принципиальное содержание композиционного метода проектирования. Вестник СГАСУ, 2014. Стр.31
5. Malakhov S.A. The concept of a model of plastic bodily image in architecture. MATEC Web of Conferences. Volume 106, 01025 (2017)
6. Morphosis. 1998-2004. Rizzoli NY, 2006
7. Гомер. Одиссея. Белый город, М.: 2004
8. Morphosis. Buildings and Projects. 1993-1997. Essays by Thom Mayne, Tony Robins, Anthony Vidler. N.Y. Rizzoli, 1999
9. Малахов С.А., Репина Е.А. Учебная мастерская Сергея Малахова и Евгении Репиной. 1999-2014. Екатеринбург, «TATLIN», 2014
10. Колхаас, Рэм. Лекция в ЦДА. «Проект International», №3, 2002.
11. Hertzberger, Herman. Space and Architect. Lesson in Architecture 2. 010 Publishers, Rotterdam 2000
12. Вентури, Роберт. Сложность и противоречия в архитектуре. М.: 1966.
13. 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. «Инновационный проект», том 1, №2, СГАСУ, Самара, 2016
14. Репина Е.А., Лопатина Л.Е. Кампус: модели управления. «Инновационный проект», том 1, №2, СГАСУ, Самара, 2016
15. Головин А.Г., Матейко А.О. Комплекс «Стрелка» и преобразование исторического центра. «Инновационный проект», том 1, №3, СГАСУ, Самара, 2016

Для ссылок: Малахов С.А., Скрынникова Е. Концепция авторского мегаобъекта в системе оппозиции утопии и реальности.

Проект «Стрелка-Форум» // Innovative project. 2016. T.1, №4. С.66-88. DOI: 10.17673/IP.2016.1.04.9

For references: Malakhov S.A., Skrynnikova E. The concept of the author's megaobject opposed to utopia and reality.

The project «Strelka-Forum» // Innovative project. 2016. Vol.1, No 4. P. 66-88. DOI: 10.17673/IP.2016.1.04.9