

Малахов Сергей Алексеевич, Репина Евгения Александровна  
Самарский государственный технический университет  
Malakhov Sergey, Repina Evgenia  
Samara State Technical University

## К ВОПРОСУ О ПРЕДМЕРЕ В ДИЗАЙНЕ СРЕДЫ ON THE SUBJECT IN ENVIRONMENTAL DESIGN

*Направление «Дизайн среды» открылось в СГАСУ в 1997 г. по инициативе доктора архитектуры Е.А. Ахмедовой, которая поручила авторам разработать предварительную программу и концепцию вступительных экзаменов. В работе Ахмедовой архитектура, дизайн и искусство объединяются общими основами эстетической организации формы, образа, что свидетельствует о целостности среды на уровне гуманитарных принципов жизнедеятельности [1]. Повествование этой истории – о событиях, связанных с возникновением нового для университета вида творческой деятельности и фактически – новой профессии – интересно в силу как раз тех многочисленных экспериментов, благодаря которым начинали выработываться контекст, предмет и задачи этого направления.*

*The «Environmental Design» department was opened in SGASU in 1997 on the initiative of the Doctor of Architecture Elena Akhmedova, who instructed us to develop a preliminary program and the concept of the entrance exams. In her work, Akhmedova united architecture, design, and art by common aesthetic foundations of the form, image, indicating the integrity of the environment at the level of the humanitarian principles of life [1]. The narration of the story about events, related to the emergence of a new kind of creative activity for the university, and, in fact, a new profession, is interesting due to many experiments, thanks to which the context, subject, and tasks of this direction began to be developed.*

**Ключевые слова:** предмет в дизайне среды, синтез ценностей и подсистем

**Keywords:** subject in environmental design, the synthesis of values and subsystems

Было понятно с самого начала, что у дизайна среды (ДС) могут быть две принципиальные линии развития. Первая – назовем ее «дополняющая» – ориентировалась на некие вторые роли по сравнению с архитектурой и происходила из убеждения, что существует, если рассуждать схематично, «пустое пространство» между «домами», для которого необходимо разрабатывать проектные предложения, как-то соотносимые с «миссией эстетического осмысления пустоты» (интервалов между объектами). Принцип преобразованной «остаточной пустоты» мог также распространяться на дизайн интерьера, которому иногда отводили место в структуре программы дизайна среды, или выделяли его в отдельный профиль. Например, С.М. Михайлов в своей известной работе «Основы дизайна» констатирует сложившееся разделение «дизайна среды» на два направления (или «специализации»): «дизайн интерьеров и дизайн внешней архитектурной среды». К последней, по мнению Михайлова, относятся «организация предметно-пространственной среды города, его свето-цветовая и графическая среда, система визуальных коммуникаций и ландшафтный дизайн» [2, с. 64].

Вторая предметная линия – назовем ее «системной» (или линией «тотального дизайна») –

предполагала параллельное и равноправное существование дизайна среды и архитектуры, при этом и архитектура и ДС в этом параллельном существовании выбирали среду как общий для них объект. Этой линии развития средового дизайна придерживался В.Т. Шимко [3, 4], считавший дизайн среды новым типом проектной деятельности, предопределяющим интерес к «комплексному формированию объектов и систем окружающей нас «второй природы» как гармоничного, художественно осмысленного единства всех его компонентов».

Несмотря на то, что среда в идеале выступает как общий объект и для архитектуры, и для ДС, была возможна и необходима дифференциация приоритетов. Архитектура, как подтверждает наш практический опыт, в большей степени ориентирована на композиционно-конструктивное и функционально-типологическое построение средового фрагмента как целостной материальной системы, а дизайн среды – способен продвигать концепции тотальной взаимосвязи средовых подсистем: человека, вещи, природы, процессов жизнедеятельности, культурного контекста и архитектуры на основе сценариев, рассматривающих среду как событийное культурное пространство.

Предметы архитектуры и ДС, таким образом, могли быть вначале разведены, в соответствии с приоритетами, а далее – соединены на междисциплинарной основе в единый предмет проектирования под общим названием – гармоничная среда.

С момента открытия специальности нам было ясно, что вторая линия («вторая предметная парадигма ДС») является более актуальной и позволяет готовить специалистов, способных чутко реагировать на любые средовые проблемы, не избегая тех существенных императивов, которые предопределяет гуманистический характер предмета. Этими императивами являются концепции взаимосвязи средовых элементов и подсистем, гуманистические ценности и формирование событийной атмосферы. Проведение и систематизация экспериментов в области поиска предмета ДС зафиксированы в монографии авторов, опубликованной в издательстве Tatlin в 2014 г. [5].

Определение методологических параметров и приоритетов в рамках становления «второй предметной парадигмы ДС» сопровождалось разработкой широкого диапазона учебных заданий, охватывающих средовые системы в самом широком диапазоне. Последовательность освоения проектного опыта обучения обеспечивалась диагональной матрицей («диаграммой генезиса проектной деятельности в ДС»), обозначающей постепенное восхождение программы от тактильно-чувственного и художественного образа действий к исследовательскому, аналитическому, вербально-концептуальному. По горизонтальным векторам «матрицы» выстраивались ключевые приоритеты кафедры инновационного проектирования, открытой на факультете дизайна десять лет спустя после старта ДС. В состав этих приоритетов (сквозных горизонтальных векторов программы) входят композиция, исследование, контекст и концепция [5, с. 26].

Со временем становилось понятно, что у ДС существует потенциал взаимопроникновения современного искусства внутрь прагматических проектных программ. Это проникновение искусства значительно видоизменяло «креативную природу» проектной программы, создавая событийную атмосферу внутри проектной модели и соответствующих поисковых процедур. Таким образом, дизайн среды расширял предметно-смысловые границы города – как высшей формы «средового перформанса». В тотальный предмет ДС соединились реальные улицы и округа, путешествия и заводы, шествия и застоля, квартиры

обывателей и кофейный сервис, транспортные системы и космос, – отразившись вместе в деятельности мастерской, где с помощью интеллекта и рук возникали проектные модели. Эти модели проживали предназначенную им судьбу внутри камерного пространства мастерской, зачастую – всего лишь на рабочем столе, или пролонгируя бытие концепции в пространстве выставки или книги.

Показательными являются примеры проектов, приведенные в монографии о мастерской. Переход к концепции тотального проектирования среды осуществлялся в серии последовательных экспериментов, включающих не только разработку пространственных подсистем и вещей, но и событийные «целостности», когда в определенном месте, например, в природном пространстве, авторы сами становятся элементами проектного сценария.

Перформансы на волжских островах, впервые предпринятые в конце 90-х гг., предопределили ситуацию включения автора в акт тотального проектного преобразования среды в виде однодневного погружения в создаваемый микрокосм: сам автор становился частью своего проекта, меняя внешность и поведение, – как этого требовали сценарий, пространство острова и архитектурные объекты – декорации в масштабе 1:1. Глубина и последствия перформансов проявлялись на этапе постпроектирования, когда создавались чертежи, аннотации, общая репрезентация произошедшего [5, с. 30-39].

Первые проекты, следующие парадигме «второй предметной линии ДС», нащупывали структуру программы, ее основные векторы, взаимосвязи смысловых эпизодов. Обязательное условие – соединение задания с метаконтекстом, т.е. создание сообщения для пространства культуры. В любом самом небольшом задании должны были отразиться трансцендентные категории, как, например, в упражнении «Путь и Пустыня», где сопоставлялись формальные компоненты – линейные и плоские объекты, но при этом линия становилась «нитью судьбы», а плоскость – «пространством выбора».

Мастерство владения формой в подобных проектах основывалось на синтезе контекстуального и композиционных подходов. Композиционный метод проектирования предполагал активное развитие телесно-чувственных практик тактильного моделирования, происходящего, в свою очередь, из опыта ассоциативной, или формальной интер-

претации прототипов. В культуре, в системе которой прототипы были собраны в виде «предыстории формы», проектный поиск инициирует выявление предпосылок любого проектного нововведения. Понимание этой взаимосвязи позволяло контролировать возникновение качественных результатов в учебных проектах. Применение практики интерпретации прототипа активно внедряется в учебно-методические разработки кафедры ДАС МАРХИ (А. Ефимов, А. Ермолаев [6], Т. Шулика [7], М. Соколова, М. Силкина, Н. Панова [8]). «Архетипические ценности организации материи, – пишет Александр Ермолаев, – успешно осваиваются через практическое знакомство с работой Мастеров архитектуры, дизайна, «изобразительного» искусства двадцатого столетия» [6, с. 119].

Отвлечение от ограниченного объектного проектирования и переход к сценарным моделям в ДС с особой очевидностью стал проявляться в проектах нашей мастерской, а затем и кафедры ИП, по мере того, как нам все более становилась понятной задача субъективации автора и формирования в нем ответственности за состояние среды во всем комплексе ее проявлений. Проектная задача все более начинала включать элементы предметной среды в системе с развивающимися во времени сценариями деятельности. Таким, например, явился проект Ришата Гильметдинова на тему «Фестиваль спонтанного кино в Самаре», в котором через весь город распространялась одновременно и система кинопоказа, и инфраструктура спроектированных кино-станций на основе реанимированной промышленной железной дороги [5, с.144]. В проекте переосмысливались основания взаимодействия сценария, этической парадигмы события и средовых компонентов, способных задать новый архитектурный процесс.

Подобные проекты к середине 2000-х все более набирали синергетическую платформу, сплавливающую городское пространство, заботы жителей, культурный прорыв и новую архитектурную форму (проекты Д. Макаренко, К. Сергеевой, В. Пшеничникова, И. Суховой, Е. Мамкиной и др.).

Глубокие сомнения в том, что архитекторы могут решать задачи регенерации городской территории, оставаясь в рамках традиционной методологии, присущей профессии, породили различные альтернативные проекты последних лет, продемонстрированные, например, на Венецианской Архитектурной Биеннале в 2012 г. [9], в проектно-организационных действиях МОСУРБАНФОРУМа [10], или в экспериментальных воркшопах некоторых зарубежных мастерских,

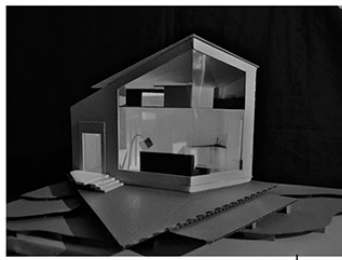
как, например, концептуальные разработки студентов Йельского факультета архитектуры под руководством Ника Джонсона (FAT Architects) [11].

Было очень интересно обнаружить, что обычным архитектурно-планировочным чертежам, разработанным КСАР для лондонской территории Bishopsgate Goods Yard, Ник Джонсон и студенты противопоставили сценарный проект, раскрывающий способы взаимодействия жителей прилегающих территорий, совершенно разных по статусу, и добиваясь тем самым не только новой архитектурно-средовой формы, но и необычного преобразования всей проектной программы [11]. Тот факт, что архитекторы выступили инициаторами трансформации содержания профессионального архитектурного сюжета, говорит о происходящей смене парадигмы архитектурной профессии, которая начинает смещаться в сторону средового подхода.

«Дизайнер сегодня, – пишет Т.О. Шулика, – более чем когда-либо, переосмысливает, переопределяет значение потребляемого человеком объекта, дизайнер становится посредником, резонатором между человеком и его объективно-информационной средой, становится создателем не только предмета, но и сопутствующего этому предмету человеческого опыта. Осмысливая новые функции дизайнера как функции по созданию опыта, стилей жизни, средств установления межличностных контактов, дизайн тем самым включается в решение острых социальных проблем и проблем личности.... Предмет дизайна расширяется до проектирования, конструирования стиля и образа жизни, синтезирования общечеловеческих ценностей» [7, с. 59].

Но и понимание целостности и даже междисциплинарности подхода к своему предмету не обеспечивает ДС попадание в сущность происходящего средового процесса. С одной стороны, новое понимание предмета нуждается в обострении «нарративной» (П.В.Капустин [12]) и тактильной чувствительности (Р.Сеннет [13]), с другой стороны, становится все более актуальным сменить профессиональную парадигму в том смысле, чтобы допустить компромисс в формообразовании вещей и объектов, культуры в целом, исходя из разделения инициатив между проектировщиками и обитателями среды (горожанами).

Последние проекты мастерской и кафедры ИП, включая те, что были представлены на Московской Биеннале Архитектуры в 2016 г., демонстрируют связь предмета ДС с идеологией



бунгало

чашка черного кофе

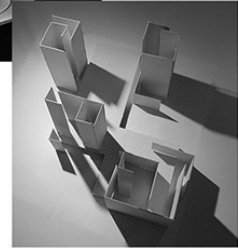


макет:  
пространство  
микрорайона

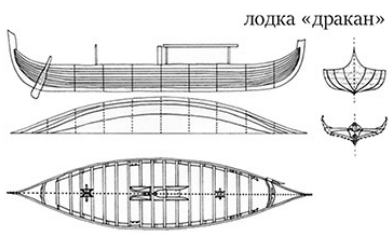
девушки с сумками



а.п. чехов  
с тростью



карта местности-старосемейкино

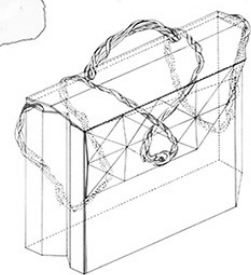


лодка «дракан»

композиция: сумка и лодка

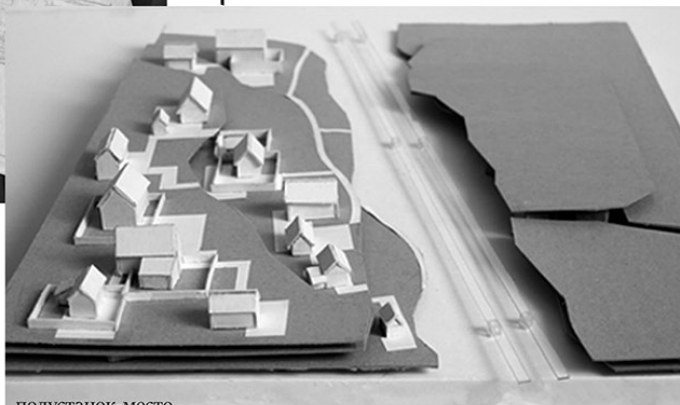


бунгало аксонометрия



сумка-рюкзак

дарья ершова  
диана аванесян  
елена фокина  
галина аракелян  
полина малкина

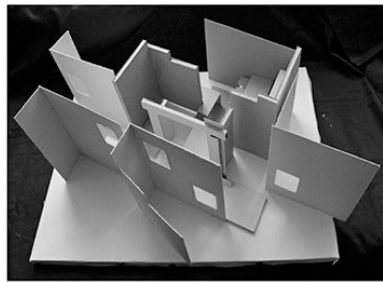


полустанок-место



бунгало-ночь

Разрез бунгало



Модель «макет»: пространство кафе на улице барокко

«После двенадцати мы сидели в кафе на улице Сен-Жак, это был обычный весенний день, такой же, как все. Я немного скучала, потихоньку; пока Бертран обсуждал лекцию Спайра, я бродила от проигрывателя к окну. Помню, облокотившись на проигрыватель, я засмотрелась на пластинку, как она медленно поднимается, потом ложится на сапфировое сукно, прикасаясь к нему нежно, будто щека к щеке. И, не знаю почему, меня охватило сильное ощущение счастья: в тот момент я вдруг физически остро почувствовала, что когда-нибудь умру, и рука моя уже не будет опираться на этот хромированный бортик, и солнце уже не будет смотреть в мои глаза.»

Отрывок из книги: Франсуаза Саган. «Смутная улыбка».

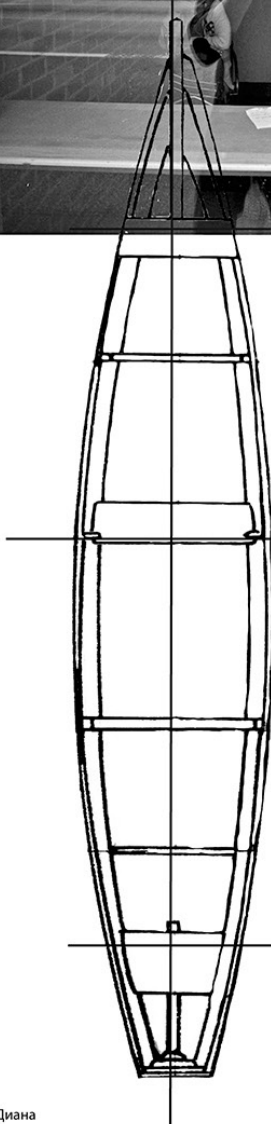
Поэтика уличного окна



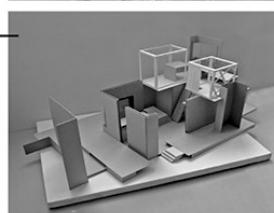
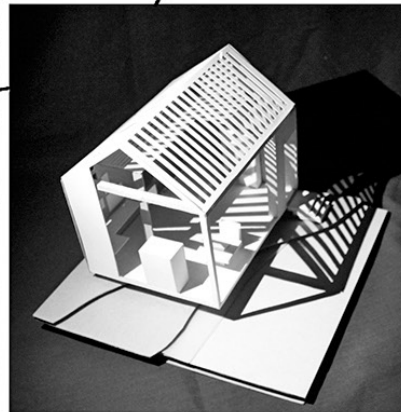
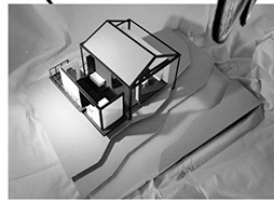
Англичанин на велосипеде



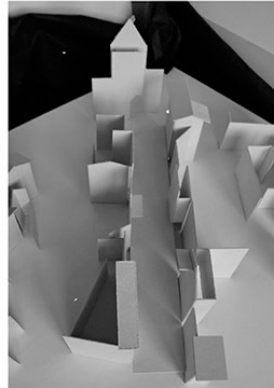
Сумка



Макет бунгало



Карта и план местности



Модель «макет»: пространство улицы барокко и средневековой улицы

Аванесян Диана  
Фокина Елена  
Малкина Полина

средового подхода и концепцией мастер-планирования, опираясь на принципы Стратегии Пространственного Развития (СПР) исторической среды и ее основные уроки.

В качестве иллюстраций к предлагаемой статье приводятся модели, демонстрирующие стартовые учебные задания первого года обучения группы 20ДС. Концепция программы соответствует парадигме «второй предметной линии» – тотальному дизайну, максимально отражающей актуальные ценности ДС. Можно сказать, что в этой парадигме предмета ДС – человек, как центр процесса, – аккумулирует потенциал физических изменений места при условии целостного системного восприятия его компонентов. При этом автор интегрирует себя в фигуру героя, «потребителя» проекта, не просто сливаясь с ним в сопереживаемый «модус бытия», но и через выявляемые и достраиваемые «проектные истории», обращенные в поэтическую и архетипическую картину реальности. Подобный подход для обозначенной парадигмы предмета – первичен, материал и конструкции – вторичны. Но это только лишь усиливает их действительные эффективность и красоту.

Таким образом, целостность предмета ДС, несмотря на полемичность темы и продолжающиеся эксперименты, выражается формой пространственной матрицы, одна из граней которой продолжает линию арт-экспериментов и инноваций в системе предметно-пространственной и событийной части среды, а другая, пересекающаяся с первой, основывается на меняющейся парадигме субъектности проектировщика и новом представлении об источниках и процедурах устойчивого городского развития и естественных основаниях эффективной среды.

#### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. *Ахмедова Е.А.* Эстетика архитектуры и дизайна / СГАСУ, Самара, 2007.
2. *Михайлов С., Михайлова А.* Основы дизайна. Казань: «Дизайн-квартал», 2008.
3. *Шимко В.Т.* Комплексное формирование архитектурной среды. Книга 1. «Основы теории». М.: СПЦ-принт, 2000.
4. *Шимко В.Т.* Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории. М.: «Архитектура-С2, 2006.

5. *Малахов С.А., Репина Е.А.* Учебная мастерская Сергея Малахова и Евгении Репиной, 1999- 2014. TATLIN MONO. Екат.: изд. TATLIN, 2014.

6. *Ермолаев А.П.* Главная книга средового существования. М., 2004.

7. *Шулика Т.О.* Методология проектно-художественного синтеза в архитектурно-дизайнерском образовании. М.: «Издательство-С», 2016.

8. *Соколова М.А., Силкина М.А.* Элементы благоустройства и навигации в городской среде. М.: Архитектура-С, 2016.

9. Biennale Architettura 2012. Common Ground. Venice Marsilio 2012. P.108-109.

10. *Муратов А., Толкачева К.* Основные тенденции мастер-планирования // Стратегический мастер-план: инструмент управления будущим. М.: Стрелка, 2014. С. 302-311.

11. Yalle School of Architecture. Edward P. Bass Distinguished Visiting. 10. Architecture Fellowship. Urban Integregation: Bishopsgate Goods Yard Nick Johnson/FAT Architects. NY, 2010.

12. *Капустин П.В.* Опыты о природе проектирования. Воронеж, 2009.

13. *Сеннет, Ричард.* Плоть и камень. Тело и город в западной цивилизации М.: STRELKA PRESS, 2016.

Для ссылок: *Малахов С.А., Репина Е.А.* К вопросу о предмете в дизайне среды // Innovative project. 2016. Т.1, №3. С. 58-63.

DOI: 10.17673/IP.2016.1.03.11

For references: *Malakhov S.A., Repina E.A.* On the subject in environmental design // Innovative project. 2016. Vol.1, №3. P. 58-63.

DOI: 10.17673/IP.2016.1.03.11