

УДК 69:1

С.А. МАЛАХОВ

## ОБЩАЯ СТРУКТУРА И ПРИНЦИПИАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ КОМПОЗИЦИОННОГО МЕТОДА ПРОЕКТИРОВАНИЯ

GENERAL STRUCTURE AND PRINCIPAL CONTENTS OF COMPOSITIONAL DESIGN METHOD

*В статье выдвигается и анализируется концепция нового проектного метода, соединяющего в единый процесс опыт двух самостоятельных дисциплин: композиции и проектирования. Система предлагаемого «композиционного метода проектирования» одновременно рассматривается как завершенная теоретическая модель и как процесс обретения соответствующих профессиональных возможностей; то есть теория метода и его генезис в практической деятельности являются одним и тем же явлением, развивающимся поэтапно от уровня телесно-чувственного моделирования формы - через инвариантные проектные коды - до концептуального выражения и метаобъекта.*

**Ключевые слова:** композиция, проектирование, телесно-чувственный опыт, проектные коды, объект-инвариант, три ордера, пространство как функция, принцип бинарности, дом-город, метаобъект.

Композиционный метод (КМ) проектирования был впервые опубликован в 1986 г. в книге «Архитектурная композиция как профессиональный метод» [1]. В результате последующих многочисленных экспериментов и научной систематизации опыта первоначальное содержание и структура КМ получили существенное уточнение, что позволило автору увидеть композиционный метод как систематизированную научную модель творческой деятельности и сформулировать ее основные принципы и задачи. Основное свойство этого метода заключается в приоритете непосредственного чувственного опыта работы с формой и в преодолении разрыва между композицией и проектированием. Действие и смыслы метода легко проверяются практическим опытом. Поэтому изложение композиционного метода как самостоятельной теоретической модели совпадает с этапами его практического освоения [2-5].

В исследовании композиционного метода выделено пять этапов.

**Первый этап** (стадия генезиса опыта и теоретической конструкции КМ) связан с представлением

*This article puts forward and analyzes the concept of a new design method, that joins together into one common process the experience of two independent disciplines – composition and design. The system of suggested «compositional design method» is seen at the same time as a finished theoretical model, and as a process of acquiring relevant professional skills, i.e. the method's theory and its genesis in practical activity is the same phenomenon, that develops step by step from the level of corporal-sensuous modeling of shape – via invariant project codes – to conceptual expression and metaobject.*

**Key Words:** composition, design, corporal-sensuous experience, project codes, object-invariant, three orders, space as function, principle of binarity, house-city, metaobject.

о взаимосвязи телесного опыта с идеологией отвлеченной формы. Артикуляция этой взаимосвязи производит актуальный блок смыслов, сближающих архитектурный и художественные процессы. Общая цель этого этапа может быть понята как намерение возродить приоритет чувственного отношения к архитектурной форме и подготовить переход к проектному моделированию без утраты чувственного начала.

**Второй этап** посвящается изучению «проектных кодов», без понимания которых «отвлеченная телесная форма» взаимодействует лишь с верхним «энергетическим полем» функционального дискурса, что можно считать недостаточным для полноценного перехода от композиционного упражнения к «проектной форме». Эти «проектные коды» должны, следуя логике КМ, органично соединиться с отвлеченной формой и стать причиной возникновения архитектурного объекта в виде инвариантной функциональной модели. Подобное соединение формы и проектного кода требует некоторой смены акцентов в действиях автора модели, потому как сами по себе

«проектные коды» (объекты-инварианты) вначале анализируются как «ментальные концепты».

**Третий этап** возвращает нас к самому процессу формообразования за пределами ментального моделирования. Руки и чувства становятся вновь главным смыслообразующим фактором построения проектной формы. Достижение результата обеспечивается применением метода поискового моделирования с использованием графики и макета, но теперь уже на основе синтетичных исходных моделей, объединяющих свойства телесной формы с усвоенными проектными кодами. Итогом третьего этапа можно считать формулирование общих принципов архитектурного объекта внутри ценностных установок КМ.

**Четвертый этап** решает задачу по переходу от телесно-чувственного опыта к концептуальному. Переход от одного типа опыта к другому, на самом деле, означает, что телесный опыт продолжает оставаться приоритетом, но возникает также существенный концептуальный дискурс, восходящий к разным идеям. В основе этих идей лежит концепция идеальной реальности, обусловленной идеалистическим контекстом проектных кодов, в частности – идеей, что архитектурный процесс стремится к упорядочиванию хаоса, его культурному осмыслению как «человеческого дома». Соответственно и сама человеческая жизнь начинает рассматриваться как метафорически осмысленное пространство, и все «классические элементы» этого «сценария судьбы» могут быть на метафорическом уровне поняты как «пространственные элементы», символизирующие странствие человека внутри «пространства судьбы». Эти «элементы» (метафорические сюжеты) становятся концепциями («идеями») архитектурного объекта, понятого как «дом». А в целом содержанием «главной метафорической подоплеки» становится «поиск дома» как контролируемого автором проекта пространства, и этим определяется, кроме смысла КМ, сущность «классической архитектурной работы» (моно-авторское мышление).

**Пятый этап** определяет общие принципы композиционного метода, но при этом начинает образовывать внутри КМ некоторые основания для перехода от «классической архитектурной работы» к «архитектурному проектированию будущего» – как к средовому проектному процессу, основанному на принятии за основу деятельности новых этических норм, восходящих к идее спонтанности. И тогда выясняется, что концепция «поиска города» уместным образом завершает построение теории композици-

онного метода, потому что город – это есть то, к чему «классическая архитектурная работа», основанная на ценностях композиции, будет со временем переходить, но для этого необходимо сформировать и утвердить иные этические парадигмы. А именно: коллективно организуемую естественно развивающуюся среду, по отношению к которой утрата моно-авторского начала уже не будет рассматриваться как ущербность. Собственно это уже и происходит внутри постмодернистской культуры, рассматривающей спонтанный город как новую ценность (хотя «не спонтанного города», с точки зрения КМ, не бывает). В связи с этим композиционный метод всего лишь воссоздает утраченную часть архитектурного опыта и теории с тем, чтобы вкупе с контекстуальным (аналитическим) методом, а также другими возможными методами подготовить научно обоснованную модель будущей архитектурной работы и средового проектирования в целом.

Рассмотрим в сжатом виде принципиальное содержание вышеназванных этапов генезиса КМ.

Итак, **на первом этапе** рассматривается опыт телесно-чувственной формы. Область предпринятого моделирования так или иначе происходит из деятельности, традиционно описываемой и понимаемой как композиционная пропедевтика [6]. Действительно, обучающиеся архитектуре и дизайну «проходят» разные варианты пропедевтического цикла, в том числе трактуемого как упражнения с отвлеченной формой.

Отвлеченная форма позволяет, согласно замыслу основателей композиционной дисциплины во всех ее вариантах, понять основные ритмические законы формообразования, а также научиться передавать определенные переживания автора. Главной проблемой этого этапа обучения чаще всего становится последующий разрыв «опыта отвлеченной формы» с содержанием и задачами проектной деятельности. В чем он выражается?

Разрыв между «композицией» и «проектом» главным образом проявляется в резком ослаблении формального («композиционного») начала в общей структуре «проектной формы», что приводит к ее эстетической деградации. Но, как выясняется, в результате «разрыва» ослабевает не только эстетическая, но и функциональная составляющая, из которой вымывается дух композиционной игры, естественность пространственных измерений, взаимосвязь с природным началом, а в итоге – обедняется весь функциональный сценарий. В этой связи

в выдвигаемой гипотезе композиционного метода, понимаемого именно не столько как пропедевтической, сколько как проектной деятельности и дисциплины, актуализируется идея неразрывности формы и функции, т.е. синтетичности опыта. А это значит, что перед субъектом деятельности (студентом, профессионалом) ставится задача постоянного сближения всех типов опыта, более того - постижения непривычного для традиционной методологии учебного проектирования – отказа от дискретного восприятия формы и функции.

Так как сознание всегда опирается на язык, его главной познавательной процедурой всегда будет оставаться «разделение на смыслы» (более того, только на «известные или понятные смыслы»), а это во многом осложняет, или даже делает недоступным, целостное восприятие опыта отвлеченной формы как опыта оперирования формофункцией («архофункцией» - термин КМ). Поэтому альтернативой дискретному образу действий становится композиционный метод с его ориентацией на приоритет «ручного», автоматического моделирования, опирающегося на «телесно-чувственный опыт».

Рука в КМ выдвигается на первый план деятельности в качестве ключевого креативного инструмента, в то время как тело и телесные переживания представлены в роли исходного (непосредственного, ассоциативного и опосредованного подсознанием) источника и прототипа формообразования.

Работа с отвлеченной формой теперь обретает свой постоянный источник в виде непрекращающегося движения внутри демонстрируемой бинарной оппозиции любой пары актуальных смыслов, как, например, между геометрически определенной и природоподобной, спонтанной формой; между относительно простой и относительно сложной формой; между двумя типами ритмических сеток: исходной ортогональной и нерегулярной, «природоподобной»; между порядком и хаосом; между реалистическим изображением и абстрактным; между предельно ясным и неясным; в итоге на символическом уровне, например, между «кубом» и «некубом», «вещью» и «невещью».

Бинарный принцип одновременно оказывается «композиционным законом» и смыслообразующей аксиомой. Любая «сложная вещь» в композиционной дисциплине интерпретируется и «объясняется» через «простую модель».

Интерпретация прототипа («сложной вещи») тренируется в навыке обращения учащегося с «от-

влеченной формой» (формой, «будто бы «отвлеченной от функции», но на самом деле с ней априори слитой). Работа с формой, априорно предполагающей «встроенную функциональность», оставляет за автором модели свободу формального поиска без риска «утратить функциональность».

Интерпретация любого прототипа, с чем обычно связан процесс формообразования в искусстве и в архитектуре, неизбежно опирается на использование «своего языка», например – «архитектурного». В освоении композиционного метода мы поэтому с самого начала при создании «моделей интерпретации» можем использовать такие «архитектурные языки», которые позволяют руке «не задумываться надолго». Рука, интерпретирующая свойства тела и его движений, наилучшим образом транслирует в форму телесно-чувственный опыт, если все предполагаемые культурные коды «заранее встроены» внутрь ее опыта. Перерывы в движении руки могут означать подключение сознания, и чем дольше пауза, тем менее естественными становятся последующие движения автора.

Цель первых этапов освоения композиционного метода заключается в том, чтобы на основе «встроенных культурных кодов» сохранить как можно более длительное автоматическое движение рук на пути создания телесно ориентированных моделей, оперирующих бинарной оппозицией «смыслов» и заданным «архитектурным языком». «Принцип телесности», воплощаемый в моделях первого этапа освоения композиционного метода, в целом может быть сформулирован в виде установки напрямую и опосредованной передачи в моделях телесно-чувственного опыта.

Прямая передача ориентирована на следующие четыре способа «архитектурного формообразования»: 1) форма-автопортрет; 2) форма как тело; 3) поисковый макет (человек внутри модели); 4) ойкумена как тело (представление себя как обитаемого пространства).

Опосредованная передача принципа телесности заключается в применении «обученной руки», т.е. рука (ладони и пальцы) автора «подсознательно» «слушает» и интерпретируется в модели телесно-чувственный опыт. Рука одновременно является «думающим соавтором автора», но при этом сохраняет роль «технического исполнителя» (инструмента) его авторской воли. О роли «думающей руки» есть замечательное исследование Юхана Палласмаа [7]. Роль телесно-чувственного опыта глубоко и разнообразно

выявлена в авторских многолетних исследованиях и произведениях Александра Еромолаева и его последователей [8].

**На втором этапе** отвлеченная «архитектурная форма» как бы набирает дополнительные «культурные коды», в результате чего в форме возникают новые «проектные коннотации».

Важным «проектным кодом» является оппозиция двух типов движения автора модели: интровертного, направленного внутрь модели, и экстравертного, разворачивающего действия изнутри вовне. Модель предстает в этой оппозиции как бинарная интровертно-экстравертная форма, опосредованно передающая, как выясняется, два типа контрастных движений тела: свернутого и распростертого.

Одно движение символизирует защиту и является своеобразным «знаком защиты», а другое – обозначает готовность к движению, к взаимосвязи с внешним миром и может быть понят как «знак коммуникации». «Знак защиты» символизирует максимальный контроль субъекта (автора) над происходящим, а «знак коммуникации» символизирует идею стихии.

В бинарной формуле оба элемента оппозиции, оба знака существуют одновременно, но это дает основание утверждать, что если бы модель подобной оппозиции была выражена как противостояние каких-либо базовых архитектурных смыслов, то эта бинарная формула явила собою фундаментальное содержание архитектурного объекта. Такими базовыми архитектурными смыслами композиционный метод предлагает считать дом и город, потому что дом в своем изначальном и концентрированном контексте представляет идею защиты от внешней среды, а город, напротив, взаимосвязь с внешней средой. То есть дом – это максимальный контроль, а город – некое подобие стихии.

Но самое интересное заключается в том, что в архитектурной модели оба знака оказываются в «зоне авторского контроля», что свидетельствует об игровом, метафорическом предназначении одного из них. Иными словами, рассматривая содержание архитектурного объекта как принципиальную оппозицию «Дом-Город», мы не должны забывать о том, что один из элементов этой оппозиции выполняет функцию «игрового двойника» реального города или реального дома. Но при этом весь архитектурный объект в целом в традиционной проектной деятельности, когда автор выполняет функцию «единственного все контролирующего субъекта», на

имманентном уровне может быть понят как «стремление спроектировать Некий Дом», а все то, что остается вне сферы его влияния, так или иначе можно считать Неким Городом, стихией, хаосом, Всем Остальным.

Сближение отвлеченной формы с проектным контекстом происходит последовательно по мере интеграции кодов от более универсальных, инвариантных до более концептуальных, конкретных, ситуативных. В процессе проведения творческих экспериментов были выявлены две контрастные инвариантные модели, источниками которых могут быть признаны две разные культурно-исторические системы: традиционная культура с ее концепцией Единого Автора и «культура авангарда», основанная на идее художественного, а во многом и жизненного самоопределения субъекта на основе собственного «авторского сценария бытия».

Существует и третий вариант культурной идентичности социума, но он, в большей степени, относится к сфере прогноза по поводу будущего. Все три культурные системы определяются в исследовании на уровне системы взаимосвязанных мировоззренческих парадигм, или – «трех ордеров» (Функциональный Ордер – ордер традиционной культуры; Супрематический Ордер – культура авангарда; Спонтанный Ордер – мировоззрение будущего), обуславливающих возникновение «своих Объектов-Инвариантов» и последующий выбор автора проекта в отношении приоритетной инвариантной модели.

Ордер в композиционном методе определяется как этико-эстетическая система, характеризующая культурные модели социума. Функциональный Ордер характеризуется устойчивыми моделями эволюционного типа, инвариантные изображения которых в равной степени относятся как к деятельности вообще, так и к архитектурному формообразованию в частности. Объект-Инвариант Функционального Ордера изображается в виде геометрически (лингвистически, масштабно, семантически и др.) неопределенной формы, но при этом такое изображение ясно формулирует саму идею пространственной организации деятельности в виде иерархической системы. Для перевода этой модели в архитектурный дискурс ей задается «архитектурный язык», как, например, «узнаваемые» изображения дома и города.

При воссоединении отвлеченной формы с Объектом-Инвариантом Функционального Ордера многие действия с формой продолжают выполняться автоматически, так как из автоматического, под-

сознательного «ручного» действия «руки, обученной инварианту», не последует «грубых ошибок» в отношении потенциальной «проектности» формы. Но зато возникает ряд преимуществ, на которых как раз и настаивает КМ: во-первых, сохраняется естественный «телесно-чувственный след», а во-вторых, начинает возникать артикулированный «мир идеального». Идеалистичность формы, реагирующей на «культурные коды», объясняется ценностными установками мировой культуры, всегда ориентированной на идеалы: по крайней мере, «не забывающей» свидетельствовать об их существовании. Вторым важнейшим кодом проектной деятельности является Объект-Инвариант Супрематического Ордера, художественной версией которого можно считать различного рода формальные эксперименты авангарда, как бы обосновывающие «иное устройство мирового космоса». Например, известная работа Ван Дуйсбурга под названием «Дом Художника» (5), представляющая собой аксонометрическое изображение нескольких цветных плоскостей, пересекающихся под прямым углом друг к другу, демонстрирует не только формальные, но и смысловые коды авангардной концепции проектной организации формы.

Любой объект Супрематического Ордера – это своеобразный ступок бесконечной ритмической сетки, соответственно «супрематический космос» становится главной функцией объекта. Оба типа движений автора модели – интровертное и экстравертное – позволяют структурировать пространство объекта «навстречу друг другу»; в результате Объект-Инвариант Супрематического Ордера может быть выражен условной моделью в виде немасштабного изображения куба, ритмически расчлененного ортогональной пространственной сеткой. Структурный Куб в роли Объекта-Инварианта является потенциальной основой для бесконечного количества ритмических интерпретаций изображения, восходящего к аксонометрии Дуйсбурга. Но это и является процессом построения «супрематических архитектурных объектов» за исключением одного «простого факта»: в жизни художественная версия супрематического объекта неизбежно вступает в компромисс с Объектом-Инвариантом Функционального Ордера в силу многих естественных обстоятельств, включая инерцию в поведении человека.

При всех свершающихся компромиссах Супрематический Ордер сохраняет, тем не менее, свое значение как свершившийся дискурс современного проектного поиска, главным достижением которого

является выдвижение «архитектурного пространства» в качестве главной ценности и задачи архитектурного формообразования.

На третьем этапе идея компромисса между инвариантными моделями двух ордеров получает свое закономерное развитие на пути дальнейшего соединения телесно-чувственного опыта формообразования с проектными кодами.

Разворачивание творческих процедур построения архитектурных объектов соответствует основному содержанию композиционного метода, ориентированного на неразрывность практики и теории. При этом образуется существенный акцент в отношении роли «развернутого творческого процесса» как специфического смыслообразующего дискурса – «параллельной реальности автора», или «пространства моделей». Концепция поискового моделирования предполагает, с одной стороны, синтез предыдущего опыта построения «телесной формы» с артикулированными «входящими кодами» объектов-инвариантов и бинарной формулы «Дом-Город», а с другой – с самой технологией поискового моделирования, основанной на «процедуре воображаемого проникновения автора в пространство модели и ее мета-границ».

Интерпретация, показанная в методе как относительно произвольная «игра форм», «работа от достигнутого», диалог автора и модели – эти принципы «технологии поисковой работы» характеризуют не только сам путь к решению, но и этико-эстетическую парадигму супрематической формы объекта. Автор «творит свой мир», играя со смыслами и с формой, но эта игра – всего лишь его личный выбор, обусловленный практикой и пониманием композиционного метода, в то время как сам проектный итог воплощается как компромисс. Об этом свидетельствует классический образец авангарда – Дом Шредер Ритвельда, а также выполненные в заданном масштабе модели учебных проектов, таких как – модели «объектов-инвариантов», эксперименты по темам «Традиционный дом», «Классический храм», «Дом куклы», «Стена», «Гостиная и гнезда». В связи с тем, что архитектурный поиск распространяется за пределы объекта, границы объекта на уровне КМ переформулируются в аспекте «мета-границ».

Архитектурный объект получает в итоге завершенный «блок принципов», демонстрирующий новое понимание «теории архитектурного объекта», что позволяет рассматривать композиционный метод как «общую теорию архитектурной деятельно-

сти», включающую несколько «внутренних теоретических моделей». Теория композиционного метода проектирования, являясь «общей» лишь все же в выбранном дискурсе перехода от телесно-чувственного опыта к мифо-метафорическому, вынужденно обуславливает построение нескольких входящих теоретических подсистем, включая «предварительную теорию архитектурного объекта». Сквозь призму КМ, таким образом, начинают пересматриваться различные ранее сложившиеся понятия архитектурной теории, что может быть воспринято и как инновация, и как развитие существующего теоретического знания о профессии.

На четвертом и пятом этапах генезиса композиционного метода, коротко освещенных в начале статьи, «параллельная авторская реальность», соединенная с общими задачами метода по построению «идеального дома», углубляется в силу установки на выявление метаобъекта. Среда выдвигается на первый план, а сам объект становится всего лишь средством в построении гармоничного мира.

Оттенок идеализма, присутствующий в КМ и не скрывааемый, а, наоборот, артикулируемый автором, подготавливает основу для контрастной бинарной оппозиции композиционного метода с аналитическим (или «контекстуальным»), включение которой в общую теорию архитектурной деятельности представляется совершенно необходимым.

В процессе выполнения экспериментального проекта «Дом Шредер-2» автор поставил задачу объяснить «параметры», по которым, в том числе, будут выстраиваться следующие деятельностные модели, относящиеся к «третьему порядку» (Спонтанному Ордеру), ключевой задачей которого станет объекти-

зация «новой этики» - «этики естественной формы города», когда на смену (или наравне) «монометоду» придет диалог и технологии коллективной игры как поведенческой парадигмы.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Малахов С.А. Архитектурная композиция как профессиональный метод. Куйбышев: Куйбышевский государственный университет, 1986.
2. Малахов С.А. Методы композиционного и контекстуального проектирования как важнейшие элементы бинарной оппозиции профессиональной деятельности архитектора // Вестник СГАСУ. Градостроительство и архитектура. 2011. Вып. № 3. С. 107-113.
3. Малахов С.А., Репина Е.А., Спириголова А.Н. Архитектурная типология как инструмент проектирования современного культурно-досугового центра // Вестник СГАСУ. Градостроительство и архитектура. 2012. Вып. № 3(7). С. 30-34.
4. Малахов С.А. Композиционный метод как эксперимент по возникновению новой функции и нового языка // Вестник СГАСУ. Градостроительство и архитектура. 2012. Вып. № 4(8). С. 48-52.
5. Малахов С.А. Композиционный метод как причина исчезновения традиционного языка и традиционной функции. Этапы генезиса метода // Вестник СГАСУ. Градостроительство и архитектура. 2013. Вып. № 4(12). С. 19-23.
6. Мелодинский Д.Л. Ритм в архитектурной композиции. Изд. 2-е. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2013.
7. Палласма Ю. Мыслящая рука: архитектура и экзистенциальная мудрость бытия. М.: Классика-XXI, 2013.
8. Ермолаев Е.П. Главная книга средового существования. Серия «Быть посредником». М.: Щербинская типография, 2004. Вып. № 9.

© Малахов С.А., 2014

Об авторе:

### МАЛАХОВ Сергей Алексеевич

кандидат архитектуры, доцент, заведующий кафедрой инновационного проектирования, профессор кафедры градостроительства Самарский государственный архитектурно-строительный университет  
443001, Россия, г. Самара, ул. Молодогвардейская, 194, тел. (846) 340-02-31  
E-mail: s\_a\_malahov@mail.ru

### MALAKHOV Sergey

PhD in Architecture, Associate Professor, Head of the Innovative Design Chair, Professor of the Town Planning Chair Samara State University of Architecture and Civil Engineering 443001, Russia, Samara, Molodogvardeyskaya str., 194, tel. (846) 340-02-31  
E-mail: s\_a\_malahov@mail.ru

Для цитирования: Малахов С.А. Общая структура и принципиальное содержание композиционного метода проектирования // Вестник СГАСУ. Градостроительство и архитектура. 2014. Вып. № 3(16). С. 31-36.