

С.А. МАЛАХОВ

КАТЕГОРИЯ ОТВЛЕЧЕННОЙ ФОРМЫ В СТРУКТУРЕ КОМПОЗИЦИОННОГО МЕТОДА ПРОЕКТИРОВАНИЯ

CATEGORY ABSTRACT FORM IN THE STRUCTURE OF THE COMPOSITE DESIGN METHOD

Рассматривается категория отвлеченной формы, т.е. феномен «разъединения» бинарной формулы «функция-форма» в интересах формы не на уровне отвлеченных и общепринятых рассуждений, а в дискурсе ее действительной и продуктивной для проектного метода субстанциональности. Поэтому автор предлагает легализовать отвлеченную форму как жанр искусства и специфический тип моделей, хотя фактическое применение этих моделей возникло еще в эпоху пропедевтических экспериментов БАУХАУСа и ВХУТЕМАСа. Для разрабатываемого автором композиционного метода проектирования отвлеченная форма (форма как самостоятельная субстанция деятельности) означает принципиальное условие восстановления в архитектурной деятельности целостного отношения к ландшафту и развития столь актуальной для профессии игровой реальности автора.

Ключевые слова: композиционный метод проектирования, приоритет формы над функцией, субстанциональность формы, отвлеченная форма, пространство моделей, параллельная авторская реальность, игра, генезис отвлеченной формы, переход к проектным моделям.

Композиционный метод проектирования, концепцию и основные категории которого разрабатывает автор данной статьи, основывается на идее приоритета формы над функцией. Метод проектирования не возникает в опыте моментально, а является результатом спроектированного генезиса. Первоначальный этап этого опыта можно отнести к периоду получения университетского образования, в то время как следующий этап повышения мастерства владения формой можно считать практически бесконечным.

Овладение формой – условие полноценной профессиональной деятельности, профессионального мастерства как ее квинтэссенции. Для композиционного метода форма является главной задачей. Так или иначе, критерии успешного выполнения ар-

Discusses the abstract category of form, i.e. the phenomenon of «separation» binary formulas «function-form» in the interests of the form not at the level of abstract reasoning and generally accepted, and in the discourse it is valid and productive to the project method of substantially. Therefore, the author proposes to legalize an abstract form as an artistic genre and a specific type of models, although the actual application of these models emerged in the era of the propaedeutic experiments of the Bauhaus and the VKhUTEMAS. Developed by the author for composite design method abstract form (form as a separate substance activity) means a fundamental prerequisite for the reconstruction of architectural activity in a holistic relationship to the landscape and development as relevant to the profession's reality of the author.

Keywords: compositional technique design, priority of form over function, the substantiality of form, abstract form, model space, the author's parallel reality, the game, the Genesis of abstract form, the transition to design models.

хитектурной задачи выстраиваются таким образом, что сначала оценивается качество формы, а потом – всего остального. Отсюда и исходный тезис композиционного метода, который можно определить следующим образом: «Если нет хорошей формы, то не существует и нормальной человеческой функции».

Форма определяет любой процесс. Без формы нет результата. Результат деятельности становится очевидным, когда определяется «форма произошедшего» (достигнутого), или просто «форма». Чем совершенней форма, тем эффективней «результат». Совершенная форма взаимодействует с хаотической системой и придает ей цивилизационную устойчивость и глубину. Форма не только предопределяет действия по наведению порядка в хаотичной среде, но и создает необходимое деятельностное простран-

ство для авторского эксперимента. Сочинение «новой формы» может рассматриваться как специфически организованный процесс, опирающийся на чувственную, а не прагматическую природу. В определенном смысле это процесс искусства, опережающий многие другие эксперименты в архитектуре. Гармоничная или необычная форма привлекает внимание к архитектуре на разных уровнях ее предъявления.

Архитектурная форма не субстанциональна, т. е. не существует сама по себе, а является неким «снятым смыслом» объекта. Важно также и то, что форма как «снятый смысл» всегда подразумевает присутствие в объекте своей бинарной оппозиции в виде некоего второго «снятого смысла», контекста, а именно – символической, или утилитарной функции. Однако мышление проектировщика с опорой на эту оппозицию существенно затрудняет понимание и освоение формы, а значит и метода проектирования. Поэтому с понятием формы связывается «отдельная проблематика» и специально разработанный тип архитектурных объектов, а скорее – их масштабных моделей. Эти модели используются в искусстве и в пропедевтике. Одни из этих моделей применяются, чтобы «в чистом виде» продемонстрировать «законы композиции», другие носят характер «свободных поисковых экспериментов».

Институализация определенных моделей как «форм» («формы») позволяет избежать философского парадокса, когда «все знают», что такое форма, но никто не дает определения (при этом существуют многочисленные дефиниции типа «хорошая форма», «динамичная форма», «архитектурная форма» и пр.). Следует еще раз напомнить, что форма не существует вне деятельности, а соответственно вне функции, равно как и деятельность и функция вне формы. «Отвлеченная форма» оказывается в ряду подобных условно определяемых «моделей формы», но, на наш взгляд, модели отвлеченной формы «накрывают» чрезвычайно значительный ареал творческой деятельности в архитектуре и искусстве, а точнее – в архитектуре, понимаемой как искусство. И связано это с тем, что из самой деятельностной процедуры, определяющей процесс создания моделей «отвлеченной формы», намеренно или в силу жанра изъят прагматический замысел, программа, аналитический алгоритм, функциональные сценарии «Большой Реальности» (БР), но зато активно с помощью этих моделей и внутри них самих открывается невидимая до этого «Параллельная Реальность» (ПР). Можно также сказать, что это «ре-

альность авторской игры», или, как выразился бы Иоханнес Иттен, - реальность «субъективных форм». Причем мы бы стали настаивать, что игра проявляется в диапазоне от интуитивного воспроизведения телесного опыта («творческий автоматизм» - Иттен) [1], нарушающего все предписания «логики», до сознательного построения фантастического сценария (у А. Бродского, например).

Композиционный метод предлагает позиционировать форму как первичный дискурс проектного мышления, что во многом обуславливается задачами восстановления целостности среды, и здесь чрезвычайно важны навыки и воображение, наиболее эффективно аккумулированные в процедурах и в «моделях отвлеченной формы». Процедура «отвлечения от функции» проявляется в расстановке приоритетов внутри проектного метода, а также в опоре на «автоматические», телесные действия руки, обладающей природным ритмическим опытом («думающая рука» Юхани Паласмаа [2]). Фактически этот приоритет означает введение субстанциональности для понятия формы, и эта особая субстанциональность обеспечивается особым жанром моделей в виде так называемых «моделей отвлеченной формы», а также приоритетами внутри творческих процедур. Именно поэтому для профессионального овладения методом необходимо освоить категорию «отвлеченной формы», феномену которой посвящена данная статья.

Отвлеченная форма существует и как категория, и как жанр моделей, и как приоритет в последовательности проектных процедур. Существовая в виде особых моделей, ОФ максимально раскрывает чувственный опыт, способствует развитию игрового сценария, транслирует в визуальное поле ценности собственного авторского мира («параллельной реальности»), но предполагает последующую взаимосвязь с БР. К этим типам моделей можно отнести и пропедевтические «композиции». Композиционные упражнения, особенно если они носят чисто пропедевтическую направленность, можно не связывать, как это демонстрирует нам пропедевтический и концептуальный опыт авангарда, с какими-либо темами, содержащими рассуждения по поводу функции. Куб, склеенный из картона или нарисованный на бумаге, возможно, является моделью того, что может быть воплощено в реальности. При этом куб, находящийся на рабочем столе, тоже является реальностью, но его реальность – совершенно особая, для обычных людей – мало осязаемая. С одной стороны, модель куба выполняет роль уменьшенного прототипа, модели

одного из возможных объектов БР, с другой стороны, эта модель предполагает свободный полет авторского воображения с множеством продолжений. Наше воображение в состоянии придать этому кубу любые смыслы, любое положение и размер в реальном физическом пространстве (в БР). Мы настолько сливаемся в своих действиях с моделями, что не замечаем разницы между «пространством моделей» и «Большой Реальностью». Внутри пространства моделей автор проживает особую «параллельную жизнь», предполагая зачастую, что это и есть его настоящая жизнь. Особую прелесть этому образу жизни придает отвлечение от функциональных программ и стереотипов БР. Куб воображается и как здание, где могла бы быть чья-то студия, и как монумент, и даже как город. Разнообразие воображаемых функций раскрепощает автора модели и позволяет сконцентрировать внимание на эстетических эффектах формы. Форму, которая не обусловлена заранее заданной функциональной программой, мы можем назвать «отвлеченной формой» (ОФ), а деятельность с подобными моделями – «игрой с отвлеченной формой».

«Отвлеченная форма» – категория, введенная в дискурс пропедевтических дисциплин в эпоху становления системы упражнений, направленных на развитие навыков архитектурного формообразования, но не столько на примере проектных разработок, сколько в виде отвлеченных от функциональных и конструктивных факторов абстрактных объемов, выполненных в виде «настошных моделей» из различных «скульптурных материалов» (глины, гипса, дерева, металла). Форма, «отвлеченная от функции», позволяла раскрепостить чувственную, интуитивную природу автора, сосредоточиться на таких свойствах формы, которые проявляются на уровне подсознательно, или рационально выстраиваемой ритмической, ассоциативной, символической темы («мелодии»).

Мы можем получить иллюстрацию подобного отвлечения, например, в классической работе И.В. Ламцова и М.А. Туркуса. «Элементы архитектурной композиции» [3], изданной в 1938 г. на основе более ранней работы, где указанные авторы выступали совместно с В.Ф. Кринским («Элементы архитектурно-пространственной композиции»). Авторы выделили форму в самостоятельную категорию, при этом использовали принцип обобщения реального облика архитектурного объекта. В результате обобщения они получали объемы, с которыми оперировали в пространстве настольных моделей. Эти модели должны были характеризовать «форму

объектов», но при этом сами являлись «формами», обуславливающими возникновение чувственного или рационального отклика. Эти формы-обобщения были отвлечены от всех свойств реальных объектов, кроме тех свойств, на которые авторы хотели бы обратить внимание, например, на так называемые «основные свойства архитектурно-пространственной формы»: геометрический вид, величину, положение в пространстве и пр. Авторам представлялось, что формы-обобщения являются аналитическим продуктом, но незаметно для себя переходили к чисто чувственному моделированию. Например, в разделе, описывающем «зависимость объемности от освещения». Понятно, что не в «объемности» мы ищем (равно как и авторы) эффект восприятия формы, а в ее чувственной и символической аттрактивности. Этим и прекрасны сами по себе взаимоотношения света и тени на поверхности модели отвлеченной формы. Этим и значима «отвлеченная форма», что мы в первую очередь воспринимаем эстетические характеристики модели.

В дальнейшем развитии пропедевтики, например, на базе Московского архитектурного института, модели отвлеченной формы практически сложились в самостоятельный жанр искусства, но при этом продолжали позиционироваться как пропедевтические упражнения. Профессор Дмитрий Мелодинский обстоятельно раскрывает особенности этого жанра в своей книге «Ритм в архитектурной композиции» [4].

Таким образом, отвлеченная форма предьявлена в опыте «дидактической практики» первой половины XX в., и далее – в опыте архитектурных школ второй половины, как на уровне «объяснительных моделей» (формы-обобщения), так и в виде самостоятельных арт-субстанций, вольно или невольно «втягивающих» автора в игровое взаимодействие с реальностью, поскольку прагматическая реальность (функциональный контекст) сознательно отстранена, изъята как нечто препятствующее высшему эстетическому предназначению формы (и – в этом смысле – ее «высшему функциональному предназначению»).

Как свидетельствует С.О. Хан-Магомедов [5], разнообразным «рабочим группам» архитекторов ВХУТЕМАСа соответствовали пропедевтические дисциплины, каждая из которых отстаивала свое направление в интерпретации концепции отвлеченной формы, мотивируя ее освоение задачей «выявления общих художественных закономерностей» формообразования вне рамок конкретной типологии или стиля. Отсюда и специфический «абстрактный

язык» – линии или объемы, в графике или в макете (у А. Родченко – в графике, у А. Лавинского – в макетах). Направление «Пространство» курировали Н. Ладовский, Н. Докучаев, В. Кринский; «Цвет» – Л. Попова и А. Веснин; «Объем» – Б. Королев и А. Лавинский (одна из моделей именовалась «Взаимодействие объемов в композиции из геометрических тел»).

Композицией в этих экспериментах называлась отвлеченная форма, скульптурная модель, а не «способ взаимосвязи частей в интересах целого» (классическая формулировка) [6]. Все модели умещались на рабочей поверхности (стол, верстак, скульптурный станок, подмакетник). За ними предполагалась некая «Большая реальность», и в этом смысле субъективная позиция автора модели может быть понята как позиция субъекта, вовлеченного в игру «про воображаемую реальность». Модели образовывали собственное игровое «пространство моделей», не во многом зависящее от «Большой реальности». Зато по мере все более изощренного манипулирования реальностью моделей, опыт автора все меньше соответствовал парадигме «форм-обобщений». Мир моделей постепенно расширял диапазон отвлеченной формы – вплоть до таких явлений, как «бумажная архитектура» А. Бродского и И. Уткина, проявляющая изощренную мифологическую и концептуальную подоплеку, присутствующую культуре раннего постмодернизма [7]. В результате генезис отвлеченной формы выстраивается в диапазоне от абстрактной (телесной) скульптуры до мифо-метафорического произведения.

Отвлеченная форма возникает как игровая модель, так как ее «серьезные функциональные обязательства» намеренно изымаются из процесса. В результате игра становится для автора самоцелью. Мы можем усматривать в этом прогрессировании игры важный итог применения отвлеченной формы в архитектурном процессе, пусть вначале лишь на стадии пропедевтики. Игра обычно противопоставляется утилитарно-практической деятельности и характеризуется переживанием удовольствия от деятельности. Отвлечение от утилитарно-практических функций позволяет полнее ощутить, раскрыть художественные и пластические свойства формы. Но возможно, что приоритетно в игре с отвлеченной формой другое: постижение позиции автора, собственной реальности, возникшей в авторском замысле. Итогом усиления роли игры и отвлеченной формы следует считать развитие параллельной игровой реальности автора. Игровое состояние поддерживается поисковым макетированием как особым ти-

пом моделей отвлеченной формы. Для поисковых макетов свойственно вступать в диалог с автором, постоянно обновляя его собственный интуитивный опыт. «Арп считал, - свидетельствует Александр Еромолаев, - что формы его рельефов рождаются в тот момент, когда он вырезает их из картона или дерева. Решение подсказывает материал, инструмент, ситуация, настроение» [8].

Отвлеченная форма не остается навсегда «отвлеченной». Ее задача заключается в постепенном переходе к «проектной форме», а точнее – к модели, соединяющей отвлеченную форму с функцией. Сближение «игровой реальности» и проектной происходит по мере соединения отвлеченной формы с факторами контекста, включая реальный масштаб, конструкции, функциональную программу, исторические коды, язык, территорию, проблемные аспекты задач [9, 10]. При этом игровая реальность в композиционном методе сохраняется как первичная.

Модель, создаваемая автором в соответствии с его вымышленными мирами, предполагает перевод отвлеченной формы в проектное качество, хотя этот перевод не задан отвлеченным моделированием априори. Проектное качество отвлеченной формы предполагает возможность обитания «внутри нее» человека или сообщества.

Однако, в связи с тем, что отвлеченная форма, разработанная с помощью автоматических действий руки (первый этап ее генезиса), выстраивается за пределами осознаваемых алгоритмов (программ), потенциальное проектное качество такой формы оказывается в зоне «неясной функции». Можно предположить, что возникновение подобной неясности, противостоящей прагматическому пониманию функциональной программы, является одной из самых существенных ценностей телесно-чувственной формы. Здесь мы возвращаемся к исходному моменту – овладению мастерством. Освобождение от прагматического, жестко осознаваемого понимания функциональной программы через игру с отвлеченной формой не просто выводит автора в его вымышленный мир. Происходит освоение собственных, скрытых способностей и возможностей естественного преобразования пространства с опорой на чувствование естественных возможностей формы. Впрочем, «неясная функция» может быть результатом не только «телесной игры» (спонтанного скульптурного моделирования), но и возникать как следствие игры с культурными кодами. «Я скорее за богатство значений, – пишет Роберт Вентури,

– чем за ясность значения; за неявную функцию так же, как и за явную функцию». Я предпочитаю «и то, и другое», а не «или то, или другое» [11]. Неясность скульптурного движения и неясность семантических ассоциаций – игровое состояние, где жесткая аналитическая модель теряет свою ценность. Отвлеченные модели задают тональность обоим типам игры. *Игра же с формой и композицией скрытым, подсознательным образом зачастую, своей интригой, задает автору уникальное понимание создаваемого им объекта. Автор закладывает объекту не функцию, а смысл, пусть и скрытый, но позволяющий автору предвосхищать историю объекта.*

Весь профессиональный опыт, в котором композиционный метод реализует приоритет формы по отношению к функции, выстраивается, как было сказано выше, в диапазоне от простых чувственных уровней восприятия до интеллектуально осмысленных концепций. Начало архитектурной деятельности больше связано с артикуляцией телесных качеств формы, приобретением навыков работы с формой как отвлеченной массой, напоминающей природный ландшафт или тело живого существа, в первую очередь – человека. На первом этапе важно развить интуитивное тактильное построение ритмически организованной формы, освободиться от сковывающих условностей, возникающих в опыте в силу чрезмерного воздействия информации. Интеллектуальные модели чрезмерно доминируют в современном обучении и практике, поэтому не образуется навыков непосредственного контакта с материалом. Между тем, архитектура всегда имеет отношение к телесным свойствам ландшафта, а это подразумевает, что составляющие ландшафта во многом и являются архитектурными объектами.

Недопонимание этой парадигмы приводит к разрыхлению материала среды, распаду формы, утрате естественной гармонии. Поэтому стартовать в архитектурном образовании необходимо с восстановления естественного опыта, реабилитации подсознания, подъема внутренней энергетики автора моделей, освоения скульптурной пластики и простого инструментария. При этом надо понимать, что ресурс телесного опыта ограничен, так как он в значительной степени зависит от накопленного ментального опыта. Рука человека способна к самостоятельным действиям, автоматическому взаимодействию с материалом и добивается прекрасного качества. Но телесный опыт, если его не обновлять на уровне новых идей, начинает сбиваться на по-

вторы. Повторы – это и есть нормальное ремесло. Однако для продвижения архитектурных сценариев нужны следующие важные стадии опыта, а именно – развитие концепций. Телесное, скульптурное начало демонстрирует ряд выдающихся архитекторов, формальные поиски которых восходят как к ассоциативным интерпретациям человеческого тела (Ле Корбюзье) [12], так и произвольным пластическим сюжетам (Фрэнк Гери). «Ф. Гери уникален в своей страсти использовать странные формы, – замечает архитектор Филипп Джонсон... - Его здания шокируют, но они заставляют вас проникнуться таинственным чувством восторга», а архитектурный критик Пол Голдберг добавляет: «Фрэнк Гери – это архитектор, который «балансирует на грани, разделяющей архитектуру и искусство, но никогда не позволяет себе упасть» [8].

Выводы. Архитектурная форма – важнейший приоритет профессионального метода и ключевая парадигма композиционного метода проектирования. Понятие формы не субстанционально, так как всегда подразумевает наличие сущностной программы любого объекта в виде бинарной или дуальной формулы «функция – форма» («содержание – форма»).

Приоритет формы, необходимый для восстановления эстетических качеств среды (ее целостности, идентичности и интриги), означает необходимое «разъединение» бинарной формулы, условность которого преодолевается созданием особого типа моделей – «моделей отвлеченной формы». Этот тип моделей характеризуется широким диапазоном: от «бессознательных» с доминирующей ролью руки – до концептуальных, требующих построения авторского сценария на уровне мифо-метафорической (идеально-идеалистической) интерпретации реальности.

Общим императивом моделей отвлеченной формы является безусловная связь с искусством и игровое погружение автора в мир моделей.

С дискурсом «практической пользы» отвлеченной формы связываются три следующих обстоятельства: 1) модели отвлеченной формы соединяются постепенно с проектными (культурными) кодами и приобретают свойства «проектной формы»; этим обстоятельством характеризуется построение программы учебного проектирования; 2) отвлеченная форма реализует себя как деятельностный приоритет практического проектирования (композиционный метод) – с разной степенью «отвлечения от функции» в зависимости от типа задачи и стадии проектирования; 3) отвлеченная форма реализует

себя как самостоятельный жанр «архитектурного искусства», максимально воплощающий параллельную авторскую реальность в «собственном пространстве моделей».

Форма не может «следовать функции» по одной простой причине, что каждый эпизод деятельности должен быть каким-либо образом «оформлен», иначе действия приобретут хаотический характер и окажутся безрезультатными. Любая функция распознается через обретенную форму. Композиционный метод артикулирует акт обретения формы как первичную деятельностьную процедуру.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. *Иттен Иоханнес*. Искусство формы. Мой курс в Баухаусе и других школах. М.: Издатель Д. Арнонов, 2001.

2. *Pallasmaa Juhani*. The Thinking Hand. Existential and Embodied Wisdom in Architecture. John Wiley and Sons Publication, England, 2009.

3. *Ламцов И.В., Туркус М.А.* Элементы архитектурной композиции / Главная редакция строительной литературы. М.-Л., 1938.

4. *Мелодинский Д.Л.* Ритм в архитектурной композиции. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2013.

5. *Хан-Магомедов С.О.* Архитектура советского авангарда. Кн. 1. Проблема формообразования. Мастера и течения. М.: Стройиздат, 1996.

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

6. *Степанов А.В., Мальгин В.И., Иванова Г.И., Кудряшов К.В., Мелодинский Д.Л., Нестеренко А.А., Орлов В.И., Сатилевская И.П.* Объемно-пространственная композиция / Под ред. проф. А.В. Степанова. М.: Стройиздат, 1993.

7. *Nesbitt Lois, Brodsky and Utkin*. The Complete Works. Princeton Architectural Press. NY, 2003.

8. *Ермолаев А.П.* Очерки о реальности профессии архитектор-дизайнер. Имена, суждения, анализы. М.: Архитектура-С, 2004.

9. *Малахов С.А.* Архитектурная композиция как профессиональный метод / КуИСИ. Куйбышев, 1986.

10. *Малахов С.А.* Архитектурное изображение в курсе основ архитектурного проектирования. Методика и процедуры анализа / КуИСИ. Куйбышев, 1989.

11. *Вентури Роберт*. Сложность и противоречия в архитектуре. М., 1966.

12. *Ле Корбюзье*. Тайны творчества. Между живописью и архитектурой. 1887- 1965 / Сост. и науч. ред. каталога Ж.Л. Коэн. М.: ГМИИ им. А.С. Пушкина, 2012.

13. *Малахов С.А., Репина Е.А.* Идеальный дом и идеальный город: оппозиция методологических парадигм, а не категорий архитектурной историографии // Научное обозрение. 2015. №9.

14. *Дженкс Чарльз*. Язык архитектуры постмодернизма. М.: Стройиздат, 1985.

© **Малахов С.А., 2015**

MALAKHOV Sergey

PhD in Architecture, Associate Professor, Head of the Innovation Design 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.* Категория отвлеченной формы в структуре композиционного метода проектирования // Вестник СГАСУ. Градостроительство и архитектура. 2015. №4 (21). С. 37-42.

For citation: *Malakhov S.A.* The category of abstract form in the structure of compositional design method // Vestnik SGASU. Town Planning and Architecture. 2015. № 4 (21). Pp. 37-42.