

DOI: 10.34031/article_5d35d0b7327ae1.05497138

^{1,*}Горожанкин В.К.¹Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова

Россия, 308012, Белгород, ул. Костюкова, д. 46

*E-mail: gorozhankin.vk@bstu.ru; vk.goro@yandex.ru

АКСИОЛОГИЧЕСКОЕ УПРАВЛЕНИЕ АРХИТЕКТУРНЫМ ПОИСКОМ

Аннотация. Статья сопоставляет схему двойного кодирования, разработанную в теории пост-модернизма, со схемой зрелищной коммуникации, заимствованную из области театроведения. Предпосылкой к анализу коммуникативных схем послужила идея «критической архитектуры», которую авторы интерпретируют как интерактивное движение, организованное аксиологическими программами, сопрягающими позиции сознания, мышления и рефлексивного управления в жанровом самоопределении, предписания темы и стиля архитектурного произведения с целью ценностного управления проектным поиском. Авторы выделяют предмет ролевой диспозиции, в котором архитектор акцентирует драматургическую роль составителя или стилиста художественного текста. Рассмотрен метод и организационные формы диспозиционного мышления одной из которых является критическая архитектура, рационализирующая проектирование декларациями художественных направлений.

Ключевые слова: аксиологическая программа, диспозитивная рефлексия, проектное инсценирование, сценарные предписания, критическая архитектура, симулякр.

«Критический дискурс» в теории архитектуры.

Дискурс, взявший начало в публичной беседе Питера Айзенмана и Рема Колхаса в Лондоне 2006 года, после которой теоретики современной архитектуры Джеффри Кипнис и Роберт Сомол демонстрировали мастерское владение интерпретативной критикой и, развивая темы беседы, сделали заявления их авторов предметом открытого обсуждения. Текст беседы, сопровождающие её фотографии и документы дискуссии были изданы Архитектурной Ассоциацией Лондона в 2010-м году. А через 7 лет, авторский коллектив Кирилла Асса, перевёл материалы книги на русский язык и называл их амбициозным манифестом. «Критическая архитектура», которая «не только возводит дома, но и изучает устройство окружающей нас реальности» – авторская дефиниция переводчиков из аннотации русского издания [1]. Это толкование, вероятно, не полно выражает смысл дискурса о критической архитектуре как новом этапе профессионального мышления.

Ценностные установки архитектора всегда лежат в основе проектного поиска, но, в беседе Колхаса и Айзенмана, речь идёт об активной позиции проектировщика-креатора (создателя проектной новации) и креативного теоретика, создающего аксиологические программы для проектной практики. Эти смыслы «креативности» (активного творчества) название скрывает, но эти значения неустраняемы из контента «критики». Подобный парадокс имён нередкое явление. Например, второй том семиотической архитектуры К.Н. Леду, в рукописи им названный «Я и Солнце», концепт, отразивший место написания

монографии в тюрьме, спустя годы, тоже содержание переосмыслено критиками в метафоре «говорящая архитектура» [10]. На протяжении XX века вёлся поиск новых языковых средств индустриальной архитектуры и, параллельно, уточнялось название её «семиотической» онтологии; возможно, «критическая архитектура» займёт своё место, когда концепты «критики» станут очевидными значениями «аксиологических программ» архитектуры.

Ролевая диспозиция архитектурного дискурса.

Семантику критической архитектуры проясняют позиции презентантов архитектурной формы: «профессионал», использующий профессиональный код и «потребитель», дешифрующий сообщение профессионала [4]. Подчёркивая отстранённость профессионала в дистанцировании кодов, архитектор использует «двойной код», которым отправитель текста (архитектор) «шутит» в пересказе метафизического содержания (рис. 1), либо шутя «героизирует» обыденную обстановку (рис. 2).

Неорганизованный (в сообщество) потребитель не отправляет сообщений профессионалу; поэтому, профессиональное воображение создает: один раз, – образ недоученного, невоспитанного клиента (рис.2), либо, в другой раз, – оно представляет образованного, чувствующего искусную природу потребителя, способного вместе с профессионалом шутить над мифами архитектуры (рис. 1).

Чарльз Дженкс схематизировал рыночный спрос в семантике ситуаций архитектурного формообразования для: «массового потребле-

ния», «игры с репрезентацией социального статуса» или «художественного потребления знака искусства» [7]. В само-определении проектировщик моделирует ценности общения с клиентом, тем самым он задаёт тип коммуникативной ситуации и ей соответствующий жанр «сообщения».

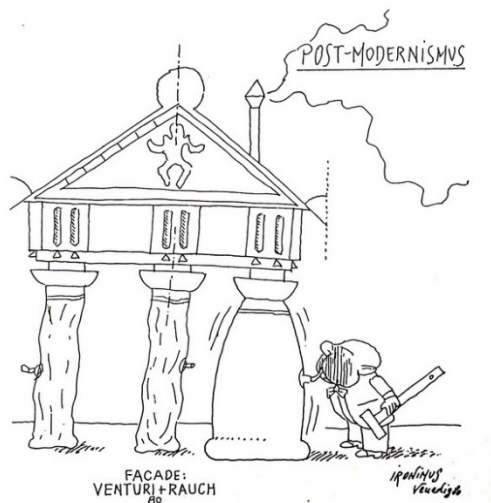


Рис. 1. Архитектор шутит над мифами профессии («дугый энтазис») в постройках Вентури и Рауха

В работе «Организация архитектурного проектирования» В.Л. Глазычев систематизировал аксиологические ситуации по степени определённости проектных задач, называя их полюсами «открытые» типы, требующие максимального творчества, и «закрытые», которые обстроены проектными аналогами и закреплены традициями [5]. Дж. Кр. Джонс, М. Бархин и другие методисты относят «задачный метод» проектирования к числу основных. Он заключён в дроблении общей цели проектирования на ряд «мелких» задач, большинство которых имеет алгоритмы решений [8]. Происходит сужение рамок открытости поиска и, симметрично, любая «закрытая» задача может быть преобразована в проблему, открытую для творческого поиска.

При отсутствии прямого контакта проектировщика с клиентом например, в случае конкурсного отбора проекта, профессионал моделирует восприятие или «игровое поведение потребителя» на «архитектурном фоне», который является частью проектного замысла – образа у архитектора о потребителе своего искусства. Уместно вспомнить высказывание А. Толстого: «образ читателя возникает в моей голове одновременно с темой произведения». Подобно этому, архитектор фиксирует своё отношение к творимому им сообщению и к его потребителю в жанре произ-

ведения, в развитии представлений о функциональных местах и исполняемых «ролях» в спектакле репрезентации. Эта область проектного моделирования является предметом ролевой *диспозиции*.

Метод аксиологического управления.

Известный театровед прошлого века Н. Евреинов схематизировал театральность, основанную на «инстинкте преображения» и «радости самоизменения», в трёх ролевых позициях «автор», «актёр», «зритель» и их образах, которые создаёт автор в замысле зрелища и игры, которая зиждется на «воле человека от жизни дарованной, к жизни им себе созданной» [9].

В работе «Театр как таковой» (1914 год) Евреинов определяет театральность способностью человека в каждый момент жизни пребывать в ролях автора, исполнителя, зрителя и отражать свои действия в адекватных образах (рис. 3). Таким образом, психотехника человека позволяет ему строить программу своей «игры», думать об образной структуре сценического предмета, о содержании игрового поведения и жанре постановки (рис. 4). Авторский образ игровой ситуации понимается в теме и жанре игры – *интегрированная тематизация* или *инсценирование*. – Либо, образ авторского замысла представляется в оформленном тексте – *сценария* игровой постановки [6].



Рис 2. Архитектор героизирует среду обыденного (дом Стоуни-Крик, Вентури и Айзенур)

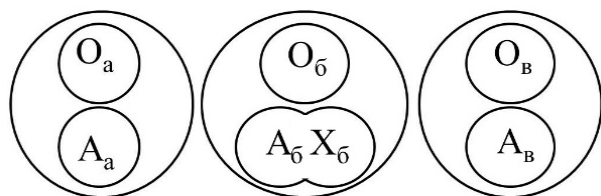


Рис. 3. О.И. Генисарецкий: схема зрелищной коммуникации: лицо A_a – автор; O_a – авторский образ; лицо A_b – актёр; X_b – сценический предмет; O_b – образ игры; лицо A_b – зритель; O_b образ зрителя

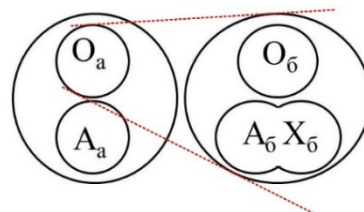


Рис. 4. Программирование сценической игры и проектирование игрового предмета: авторский образ игровой ситуации

Диспозитивная рефлексия и «инсценирование».

В 60-е годы телевизор стал доминирующим средством массовой культуры, вдохновляющих художников на поиск новых образов и новых средств художественной выразительности. Известный художник группы «Флюксус» Вольф Фостель в 1958 году разработал художественную стратегию, им названную «деколлажем», которая в искажениях изображения имитирует электронные помехи. Этот пионер энвайронмента осуществил ряд проектов, объединенные названием «ТВ-деколлаж»; наиболее известной среди них была инсталляция «Эндогенная депрессия». Впервые представленная в 1975 году, была повторена в Центре им. Ж. Помпиду в 1980-м. (рис. 6) – Зрители через витрину наблюдали обыденное поведение индюков, бродящих между забетонированных телеприёмников в поисках корма [2].

Изобретение нового художественного жанра, связанное с интерпретацией средств художественной выразительности, у Вольфа Фостеля проходит ряд рефлексивных позиций. *Первая позиция – «рефлексия сознания»* – перемещает автора в состояние зрителя, созерцающего процесс телепросмотра: он замечает вводящие в депрессию искажения экрана; обращает внимание на «питание у экрана» и на переключения каналов...

Во-второй позиции – «рефлексивного мышления» – автор находит различия и схожесть моделей социального поведения у людей и биологических повадок у птиц – «клюв воздушной кукурузы», на имитацию процесса переключения каналов в поли-телеэкране забетонированных приёмников ... *В третьей позиции – «рефлексивного управления»* автор самоопределяется в жанре, выбирая материал исполнителей роли, – в нашем примере им объявлен «игровой артистизм» индюков [12].

Сценарии архитектурного проектирования и организационные формы диспозиции

Принципы разрушения и искажения целостности художественной формы, деформации её

несущего материала, даже, изъятия её материальных частей – это процедуры, подобные приёму «деколлажа» В. Фостеля (рис. 5), они же наглядно выражены и в деконструкциях П. Айзенмана (рис.7) и в декорациях Р. Вентури (рис. 1).

Оформительские и формообразующие процедуры, становящиеся или поставленные на архитектурной сцене подобно спектаклям, нуждаются и, порой, невозможны без «сценариев». В большинстве случаев процедуры диспозиционной рефлексии не выходят за пределы проектирования и интегрированы в голове одного человека или одного проектного коллектива. Существует три типа сценариев: первый, «постановочный» – предназначен для осуществления единичного, конкретного зрелища. При разработке постановочного сценария тематическое самоуправление и жанровое самоопределение процедур архитектурного формообразования происходит спонтанно или осмысленно проектным мышлением в назначении сюжета и разработки программы зрелища архитектуры – сценария постановки. Но, кроме форм интегрированной (в проектный процесс) тематизации, диспозиционное мышление может приобрести самостоятельные, выделенные из проектирования формы, выдавая собственные продукты в виде указаний, рекомендаций и жанро-тематических предписаний. Так как речь идёт о действиях в театре проектирования [13], назовём эти, две различные организационные формы мышления процедурами интегрированного и выделенного сценирования (рис. 8).

Третья очевидная форма – объёмлющее сценирование, которое регламентирует длящийся в истории процесс исследований и разработки проектов как некую декларированную в концепциях и объявленную в теориях целе-ценностную программу – направление творческих поисков.

Примерами объёмлющего сценирования может служить футуризм в архитектуре прошлого века (рис. 9) и экологическая архитектура наших дней. Объёмлющее сценирование, осознанное мастерами как рациональная организация целеосмысленных и целенаправленных проектных

поисков, сопряжённых с теоретическим дискурсом, предоставили нам феномен «критической архитектуры».



Рис. 5. Вольф Фостель. Кока-Кола. Жанр деколлажа, 1965



Рис. 7. Питер Айзенман. Хауз II: дом Фалька. Направление «деконструкция». Вермонт, 1970



Рис. 6. Вольф Фостель. Инсталляция «эндогенная депрессия», 1975–1980

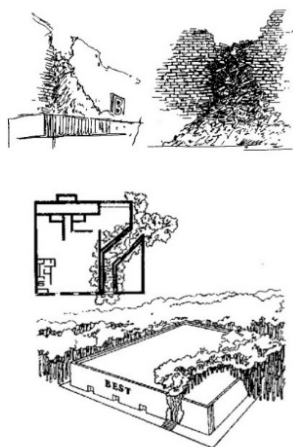


Рис. 8. Тема руины для универмагов «Бест» концепция группы Сайт.

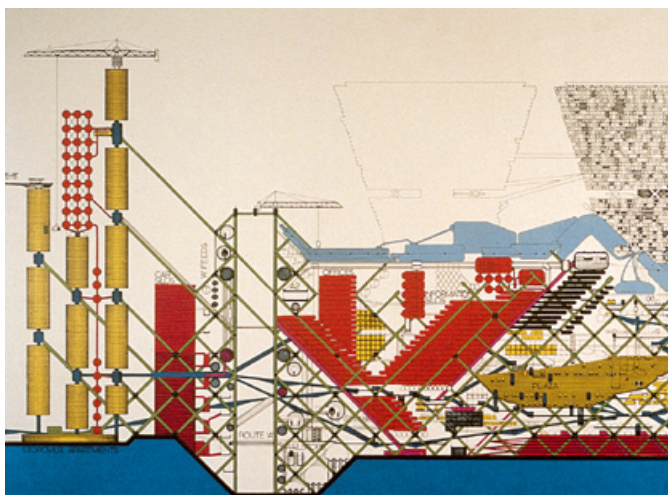


Рис. 9. Сценарий мобильной жилой ткани «штепсель и розетка», разработанный группой Аркигрэм

Источник финансирования. Программы развития опорного университета на базе БГТУ им. В.Г. Шухова.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Айзенман Питер, Колхас Рэм. Суперкритика. М.: Strelka Press, 2017. 218 с.
2. Андреева Е.Ю. Постмодернизм. Искусство второй половины XX – начала XXI века. СПб.: Азбука-Классика, 2007. 488 с.

3. Бодрийяр Жан. Симулякры и симуляция. М.: Постум, 2018. 320 с.
4. Вентури Роберт, Скотт Браун Дениз, Айзенур Стивен. Уроки Лас-Вегаса: забытый символизм архитектурной формы. М.: Strelka Press, 2015. 212 с.
5. Глазычев В.Л. Организация архитектурного проектирования. М.: Стройиздат, 1977. 187 с.
6. Горожанкин В.К., Лоншаков Д.А., Пусный Л.А. Экспозиционное моделирование // Вестник БГТУ им. В.Г. Шухова. 2017 №11. С. 64–69.
7. Дженкс Ч. Язык архитектуры постмодернизма. М.: Стройиздат, 1985. 136 с.
8. Джонс К.Дж. Инженерное и художественное конструирование. Современные методы проектного анализа. М.: Мир, 1976. 375 с.
9. Евреинов Н.Н. Театр для себя. С-Пб.: Нева, 2005 №7. 90 с.
10. Замбьен В. Архитектура говорящая, архитектура характерная, архитектура написанная // Архитектура Мира. Материалы конференции “Запад-Восток: личность в истории архитектуры. Выпуск 4. НИИ Теории архитектуры и градостроительства. М.: ARCHITECTURA, 1994. с. 141-149.
11. Ле Корбюзье. Новый дух в архитектуре. М.: Strelka Press, 2017. 120 с
12. Лефевр В.А. Конфликтующие структуры. М.: Советское радио, 1973. 158 с.
13. Сидоренко В.Ф., Кузьмичёв Л.А., Генсаретский О.И., Переверзев Л.Б. Организационное программирование дизайн-систем // Труды ВНИИТЭ, Техническая эстетика №26: Проблемы организации деятельности по созданию дизайн-программ. М.,1980. С. 11–42.

Информация об авторах

Горожанкин Валентин Константинович, старший преподаватель кафедры архитектуры и градостроительства. E-mail: gorozhankin.vk@bstu.ru; vk.goro@yandex.ru. Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова. Россия, 308012, Белгород, ул. Костюкова, д. 46.

Поступила в мае 2019 г.

© Горожанкин В.К., 2019

^{1,*}**Gorozhankin V.K.,**

¹Belgorod State Technological University named after V.G. Shukhov
Russia, 308012, Belgorod, st. Kostyukova, 46

*E-mail: gorozhankin.vk@bstu.ru; vk.goro@yandex.ru

AXIOLOGICAL MANAGEMENT OF ARCHITECTURAL SEARCH

Abstract. *The article compares the double coding scheme developed in the theory of postmodernism with the scheme of spectacular communication, borrowed from the field of theater studies. The idea of “critical architecture” has become a prerequisite for the analysis of communicative schemes. The authors interpret it as an interactive movement organized by axiological programs that combine the positions of consciousness, thinking and reflexive control in the genre self-determination, the prescription of theme and style of the architectural work for the purpose of value management of the project search. The authors identify the subject of role disposition, in which the architect emphasizes the dramatic role of the compiler or stylist of the literary text. The method and organizational forms of dispositional thinking, one of which is a critical architecture, rationalizing the design of declarations of artistic directions are considered.*

Keywords: *axiological program, dispositive reflection, design staging, scenario prescriptions, critical architecture, simulacrum.*

REFERENCES

1. Isenman Peter, Koolhaas Ram. Super critic [*Superkritika*]. М.: Strelka Press, 2017. 218 p. (rus)
2. Andreeva E.Yu. Postmodernism. Art of the second half of the twentieth - the beginning of the XXI century [*Postmodernizm. Iskustvo vtoroj poloviny HKH – nachala XXI veka SPb*]. ABC-Clas-sic, 2007. 488 p. (rus)
3. Baudrillard Jean. Simulacra and Simulation [*Simulyakry i simulyaciya*]. М.: Postum, 2018. 320p. (rus)
4. Robert Venturi, Scott Brown Denise, Eisenour Stephen. Las Vegas lessons: forgotten symbolism of architectural form [*Uroki Las-Vegasa: zabytyj simbolizm arhitekturnoj formy*]. М.: Strelka Press, 2015. 212 p. (rus)
5. Glazychev V.L. Organization of architectural design [*Organizaciya arhitekturnogo proektirovaniya*]. М.: Stroyizdat, 1977. 187 p. (rus)

6. Gorozhankin V.K., Lonshakov D.A., Pusny L.A. Exposition Modeling [*Ekspozicionnoe modelirovanie*]. Bulletin of BSTU named after V.G. Shukhov. 2017. №11. Pp. 64–69. (rus)
7. Jenks C. The language of architecture of post-modernism [*Yazyk arhitektury post-modernizma*]. M.: stroiizdat, 1985. 136 p.
8. Jones C.J. Engineering and artistic design. Modern methods of project analysis [*Inzhenernoe i hudozhe-stvennoe konstruirovanie. Sovremennye metody proektnogo analiza*]. M.: Mir, 1976. 375 p. (rus)
9. Evreinov N.N. Theater for yourself [*Teatr dlya sebya*]. St. Petersburg: Neva, 2005 No. 7. 90 p. (rus)
10. Zambien V. Talking architecture, characteristic architecture, written architecture [*Arhitektura govoryashchaya, arhitektura harakternaya, arhitektura napisannaya*]. Arhitektura Mira. Materialy konferencii “Zapad-Vostok: lichnost' v istorii arhitektury. Vypusk 4. NII Teorii arhitektury i gradostroitel'stva.. M.: ARCHI-TECTURA, 1994. p. 141-149. (rus)
11. Le Corbusier. New spirit in the architecture tour [*Novyj duh v arhitekture*]. M.: Strelka Press, 2017. 120 seconds. (rus)
12. Lefevre V.A. Conflict Structures [*Konfliktuyushchie struktury*]. M.: Soviet Radio, 1973. 158 p. (rus)
13. Sidorenko V.F., Kuzmichev L.A., G.Gisaretsky O.I., Pereverzev L.B. Organizational programming of design systems [*Organizacionnoe programmirovaniye dizajn-sistem*]. Trudy VNIITE, Tekhnicheskaya estetika №26: Problemy organizacii deyatel'nosti po sozdaniyu dizajn-programm. M., 1980. Pp. 11–42. (rus)

Information about the author

Gorozhankin, Valentin K. Senior lecturer. E-mail: gorozhankin.vk@bstu.ru; vk.goro@yandex.ru. Belgorod State Technological University named after V.G. Shukhov. Russia, 308012, Belgorod, st. Kostyukova, 46.

Received in May 2019

Для цитирования:

Горожанкин В.К. Аксиологическое управление архитектурным поиском // Вестник БГТУ им. В.Г. Шухова. 2019. № 7. С. 89–94. DOI: 10.34031/article_5d35d0b7327ae1.05497138

For citation:

Gorozhankin V.K., Sementsov S.V. Axiological management of architectural search. Bulletin of BSTU named after V.G. Shukhov. 2019. No. 7. Pp. 89–94 DOI: 10.34031/article_5d35d0b7327ae1.05497138