

РАЗДЕЛ 8. ДИЗАЙН И ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЕ В ПОЛИКУЛЬТУРНОМ МИРЕ

SECTION 8. DESIGN AND DESIGN EDUCATION IN MODERN MULTICULTURAL WORLD

ВЛИЯНИЕ ЭСТЕТИЧЕСКИХ КОНЦЕПЦИЙ ПОСТМОДЕРНИЗМА НА АРХИТЕКТУРУ ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XX ВЕКА

THE INFLUENCE OF AESTHETIC CONCEPTS OF POSTMODERNISM ON THE ARCHITECTURE OF THE SECOND HALF OF THE 20TH CENTURY

Г.П. Адамейко-Першенкова

G. Adameiko-Perchenkova

Белорусский государственный университет,
Минск, Беларусь, *AdameikoPershenkova@bsu.by*
Belarusian State University,
Minsk, Belarus, *AdameikoPershenkova@bsu.by*

В статье рассматривается проблема определения границ постмодернизма в архитектуре второй половины XX века. В широком понимании эстетические концепции постмодернизма оказали глубокое влияние на большинство архитектурных направлений второй половины XX века, в том числе на хай-тек, метаболизм, деконструктивизм, нелинейную архитектуру, электронное барокко, а также способствовали формированию нового облика реальности.

Ключевые слова: архитектура; постмодернизм; деконструктивизм; хай-тек; электронное барокко.

The article examines the problem of defining the boundaries of postmodernism in the architecture of the second half of the twentieth century. In a broad sense, the aesthetic concepts of postmodernism had a profound influence on most architectural movements of the second half of the twentieth century, including high-tech, metabolism, deconstructivism, non-linear architecture, electronic baroque, and also contributed to the formation of a new look of reality.

Keywords: architecture; postmodernism; deconstructivism; high-tech; electronic baroque.

Проблема определения границ постмодернизма в различных видах искусства (архитектуре, музыке, изобразительном искусстве) тесно связана с неопределенным, расплывчатым характером художественно-эстетической системы постмодернизма. В музыковедении, теории архитектуры и теории изобразительного искусства прослеживаются различные точки зрения на определение принадлежности тех или иных художественных явлений к постмодернизму. В целом для искусствоведения

характерна тенденция более узкого (по сравнению с философией и культурологией) понимания постмодернизма как одного из локальных направлений в искусстве второй половины XX века, активно использующего, в первую очередь, стиливые игры и приемы коллажа. Однако рассматривая искусство второй половины XX века на основе теоретических концепций постмодернизма, можно обнаружить более широкий диапазон его влияния на специфику средств выразительности и принципов формообразования данного периода.

В архитектуре появление постмодернизма как направления датируется началом 1970-х годов. Архитектурный постмодернизм сформировался как антитеза формалистической тенденции, сопровождавшей модернизм. Важной для постмодернизма явилась перестановка акцентов с функциональных, социальных и технических проблем проектирования на эстетические. Архитекторы постмодернизма попытались внести в архитектуру другие законы в противовес функциональному соответствию, аскетизму архитектурных форм и серийному подходу в проектировании – связь с историческим городским контекстом, игру с архитектурными формами предшествующего периода, сложные образные ассоциации, которые говорят об отношении к архитектуре не столько как к пространственному искусству композиции, сколько как к языковому феномену. «Говорящая архитектура постмодернизма впитала дух алогизма, абсурдизма и мистицизма концептуального искусства 60 – 70-х, прорвав критическую черту нулевой информативности, свойственную некоторым концептуальным опусам в сфере искусства того времени» [1, с. 73–74].

Программными для определения стиливых особенностей постмодернизма в архитектуре стали работы Р. Вентури «Сложности и противоречия в архитектуре» (1966) и Ч. Дженкса «Язык архитектуры постмодернизма» (1975), где отмечаются такие признаки постмодернизма, как эклектизм (игра стилей и цитат), ироничность, двойное кодирование, декорирование поверхностей, акцентирование символической и информативной роли архитектуры, ставятся под сомнение логика, простота и порядок. Однако в 1996 году, суммируя основные идеи постмодернизма в архитектуре, Ч. Дженкс формулирует 13 позиций, в которых можно проследить расширение диапазона постмодернизма от локального направления в архитектуре 70-х годов к включению новых эволюционных изменений. Ч. Дженкс отмечает уместность обращения к современным информационным теориям, теории хаоса и самоорганизующейся Вселенной, необходимость учета экологической («зеленая архитектура и космический символизм») и социальной реальности (учет этнических групп в современном городе глобального типа – гетерополисе,

адхокизм в проектировании). Такой подход согласуется с многими архитектурными течениями второй половины XX века. Хотя Ч. Дженкс отстаивает чистоту постмодернистского направления, все же, как отмечает И. Добрицына, «в более поздних работах, посвященных нелинейной архитектуре, Дженкс показывает, каким образом некоторые черты постмодернистской и деконструктивистской поэтики встраиваются в поэтику архитектуры 90-х» [1, с. 73].

Наиболее обобщенную характеристику образно-выразительных средств постмодернизма дает американский критик Р. Стерн, выделяя три принципа архитектурного постмодернизма, как направления в искусстве 70 – 80-х годов: «контекстуализм», подчиняющий здание факторам, исходящим от окружающей среды; «аллюзионизм», введение в композицию исторических ассоциаций; «орнаментализм», возвращающий архитектуре элементы, несущие значение, но не участвующие в работе конструкции или осуществлении утилитарной функции [2, с. 221].

Несмотря на то, что большинство исследователей выделяют постмодернизм как одно из направлений (либо как тип творчества) в архитектуре второй половины XX века, все же стилевые носители постмодернизма бесконечно ускользают. Можно выявить такие признаки, как плюрализм, децентрализация, неопределённость, фрагментарность, изменчивость, контекстуальность, однако корректнее говорить не о постмодернизме, а о «ситуации посмодернизма». Важно также отметить, что «метод, родившийся на стадии эпатажного постмодернизма 70-х годов и эволюционировавший до 90-х – диалог, дистанцирование, деконструкция, переописание, интерпретация – присущ практически всей архитектуре последней трети XX века. Различие может содержаться лишь в сюжете и средствах выразительности» [1, с. 101]. То есть многочисленные архитектурные направления второй половины XX века можно рассматривать как трансформацию художественно-эстетической системы постмодернизма. К таким направлениям можно отнести: хай-тек, деконструктивизм, нелинейную (дигитальную) архитектуру, «электронное барокко», метаболизм в японской архитектуре, а также многочисленные локальные течения и школы, возникшие во второй половине XX века в различных странах мира.

Постмодернистские черты можно проследить в таком направлении архитектуры и промышленного дизайна как хай-тек, сложившимся в 70-е годы. По оценке Т. Маклаковой: «Хай-тек – символическое отражение века «высоких технологий», ракетно-космических объектов в архитектуре крупных общественных зданий. В известной мере хай-тек является последним в XX в. этапом эстетического освоения новых технических форм, начатого конструктивистами 20-х гг. и продолженного

структуралистами в 60-х» [3, с. 141]. Современный хай-тек – это синтез архитектуры и науки, в образном отношении представляющий собой олицетворение мечты человека о преодолении пространства и времени. Эстетическое восприятие технического прогресса конца XX века, вошедшего в повседневную жизнь человека, футуристический пафос – основная характеристика направления хай-тек, в котором технологические элементы приобретают символическое значение, отделенное от функционального, и становятся знаками, свободно включаемыми в различные контексты. Постмодернистские черты хай-тека проявляются во внефункциональном декоративном использовании элементов техники и конструкций, приемах двойного кодирования, в откровенно театрализованном технологическом «шоу». В классическом примере архитектуры хай-тек – Центре Жоржа Помпиду в Париже, построенном Р. Роджерсом и Р. Пиано (1971–1977) – все коммуникации (лестницы, кабели, стальные каркасы) расположены с наружной стороны стеклянного фасада, что трансформирует их значение, превращая в элементы дизайна. Яркими представителями этого направления являются Р. Роджерс, Р. Пиано, Н. Фостер, М. Хопкинс.

Стилистика хай-тека не однородна – различают некоторые его разновидности: индустриальный (символическое решение индустриальной темы), геометрический (основанный на поисках сложных каркасных систем и новой геометрии здания), био-тек (архитектурная бионика, основанная на использовании в конструкциях зданий выразительности природных форм, биоморфных криволинейных оболочек). Многогранная система постмодернистских средств выразительности нашла свое отражение в такой разновидности хай-тека, как слик-тек, архитектуру которого А. Иконников характеризует как «здания-призраки» [2, с. 235]. Для направления слик-тек, получившего наибольшее распространение в 1970-е годы, характерно преимущественное использование стекла и в особенности светоотражающего стекла, что дает эффект «дематериализации» здания, а также стихийной текучести формы ввиду отражения меняющегося внешнего мира. Кажущаяся анонимность и растворенность в окружающей среде слик-тековых объектов отвечает постмодернистскому принципу ненавязчивой архитектуры «здания-сарая», который предлагался Р. Вентури. По оценке А. Иконникова, наиболее впечатляющие проекты с зеркальными криволинейными поверхностями и цилиндрами разработал в конце 70-х годов Дж. Портмен. Среди них – «Ренессанс-центр» в Детройте и отель «Бонавантюр» в Лос-Анджелесе, завершенные в 1977 году: «Исключительно зрелищны, полны неожиданностей интерьеры этих зданий с высокими центральными пространствами, насыщенными футуристическим смешением балконов,

консольных кабин, изогнутых лестниц, лифтов, открыто снующих вверх и вниз» [2, с. 242]. Над экспериментами со светоотражающими фасадами в США также работала так называемая «серебряная» группа, возглавляемая архитектором С. Пелли.

Имеет соответствие с постмодернистской эстетикой, в частности с характерной для нее открытостью структуры, такое архитектурное направление, как метаболизм, развивающееся с 60-х годов XX века в японской архитектуре. Метаболистические архитектурные проекты можно определить как дома-организмы и даже города-организмы, которые не строятся раз и навсегда, а, подобно живой нелинейной структуре, могут изменяться. Архитекторы-метаболисты развивают принципы конструктивизма согласно концепции «изменяемого пространства»: конструктивная долговременная основа сооружений сочетается с заменяемыми элементами, благодаря чему композиции приобретают подвижный, вариационный характер (проекты плавающего города, города-башни, капсульные дома). В этом направлении начинали работать такие архитекторы как К. Танге, К. Курокава, К. Кикутакэ, А. Исодзаки, М. Отака, Ф. Маки. Хрестоматийными примерами метаболизма считаются «Дом неба» (Sky House) архитектора К. Кикутакэ (проект 1958 года), напоминающий традиционное японское жилье «минка» с ячеистой планировкой, а также знаменитая башня архитектора К. Курокава Nakagin в Токио (1972), в которой небольшие комнаты-капсулы по мере износа можно обновить свежими ячейками. Примечательно, что приемы открытой формы характерны и для других видов искусства второй половины XX века: в музыке открытая форма наиболее выразительно прослеживается в алеаторной технике композиции, в изобразительном искусстве зачастую становится концептуальной основой инсталляций, энвайронментов, а также является неотъемлемой частью большинства акций.

Постмодернизм характеризуется достаточно противоречивыми признаками, которые, зачастую, сложно идентифицировать как стилевые детерминанты. Так, деконструктивизм, возникший как направление в архитектуре в 1980-х годах, зачастую называют неомодернизмом, так как данное направление противопоставило себя постмодернистскому эклектизму и продолжило авангардистско-модернистскую линию. Здесь важно отметить, что включение в эстетическую систему постмодернизма авангардистских экспериментов можно проследить в различных видах искусства: системное применение авангардных техник композиции в музыке второй половины XX века, в изобразительном искусстве такие виды художественной практики как, например, «аккумуляции», «компрессии», «выставки пустоты», также во многом

основываются на авангардных формах выразительности. Но для эстетической системы постмодернизма вполне приемлемым является переосмысление открытий исторического авангарда, что можно проследить на примере архитектурного деконструктивизма, на становление которого во многом повлияли пространственно-конструктивные и эстетические идеи русских конструктивистов (И. Леонидова, Э. Лисицкого, Я. Чернихова).

Хотя архитектурный деконструктивизм не в полной мере соотносится с деконструкцией как философским методом, однако важно то, что в построении теоретических концепций и в творчестве деконструктивисты (П. Эйзенман, Ф. Гери, Р. Кулхаас, Б. Чуми, З. Хадид, Д. Либескинд и другие) берут за основу и переосмысливают на языке архитектуры идеи Ж. Деррида, М. Фуко, Ж.-Ф. Лиотара, Р. Барта. Так, П. Эйзенман понимает архитектурную форму лишь «как серию фрагментов-знаков, независимых от означаемого, без какого бы то ни было отношения к нему» [1, с. 110], что соотносится с постмодернистскими понятиями симуляции и гиперреальности. Один из примеров деконструктивизма – Векснер-центр визуальных искусств в Колумбусе П. Эйзенмана (1983–1988) – основан на прообразе лабиринта и представляет собой «пространство неопределенности». Критик Р. Сомол связывает образ этого сооружения с рассыпающейся структурой некоего замка: «подобный сетке замок или подобная замку сетка делает невозможным его восприятие» [1, с. 113]. В целом для деконструктивизма в архитектуре характерно использование ломаных, разделенных на части форм; сложных многослойных геометрических построений; демонстрация внутреннего содержания и функций объектов; отрицание орнаментации; одновременное использование изображения и текста, допускающее множественные интерпретации.

Один из интересных и нестандартных примеров реализации приемов деконструкции в архитектуре приводит Н. Маньковская: «Совместно с архитектором П. Эйзенманом Деррида создал проект «Хоральное произведение», включающий в себя литературный и архитектурный дискурсы. При этом Деррида выступил в качестве дизайнера, а его соавтор – как литератор. В результате возник образец многоголосой, многоязыкой «архитектуры-полиглота» – псевдосад без растений, где соединяются твердое и жидкое, вода и камень. «Словесный дизайн» включает в себя хореографию, музыку, пение, ритмические эксперименты. Выступление хора мыслится как архитектурное событие; со ссылкой на «Собор Парижской Богоматери» В. Гюго: книга приравнивается к храму, разрушается иерархия внешнего и внутреннего, активного и пассивного, видимого и невидимого, временного и пространственного.

Субъект творчества рассеивается, и перформанс в целом наделяется не-антропоцентрическим, постгуманистическим смыслом. Теоретический вывод Деррида из такого рода экспериментов заключается в широком, свободном понимании эстетики, давно прорвавшей оболочку своего античного имени – каллиграфии, каллистики» [4, с. 33-34]. Нехарактерная для архитектуры форма перформанса открывает пути не только для расширения видовых границ искусства, но и для построения концептуально новых пространств, а также виртуальной реальности.

Одну из таких возможностей представляет нелинейная архитектура (либо дигитальная, топологическая, техногенная), моделируемая при помощи компьютера. Нелинейная архитектура получила распространение в 90-е годы, когда архитекторы обратили свое внимание на возможности использования инженерных и авиастроительных программ для моделирования искривленных, текучих внутренних и внешних пространств здания. Наиболее удачны опыты Ф. Гери с протяженными фракталами (Музей Гуггенхейма в Бильбао), П. Эйзенмана – с сопряжением «волны» и сетки (Аронофф-центр в Цинциннати), криволинейная архитектура Г. Линна. Как отмечает И. Добрицына: «Практически каждый проектировщик-экспериментатор выдвигает свой теоретический манифест, концептуальную версию, поддерживающую его собственный опыт формообразования. Общим же для всех является обращение к философии Жиля Делёза, Феликса Гваттари, Анри Бергсона, к философскому опыту Гастона Башляра» [1, с. 267]. Нелинейная архитектура рассматривается не как вещь, не как объект, а как некая топологическая структура, имеющая фрактальное строение.

Наиболее радикальные трансформации в архитектуре как виде искусства обнаруживаются в «электронном барокко». «Электронное барокко» – феномен архитектуры 90-х годов, существующей в виртуальном пространстве, в информационном поле мировой сети Интернет, которое развивается параллельно физическому миру. Виртуальная реальность стала основным местом для развития эстетических поисков в области нелинейной архитектуры, так как осуществление ее замыслов столкнулось с технологическими трудностями и большими материальными затратами. Поскольку эксперимент со свободной, нежесткой, текучей и криволинейной формой оставался главным образом в пределах виртуальной реальности, он получил имя «электронное барокко». По оценке И. Добрицыной: «Виртуальные миры нельзя рассматривать просто как альтернативу реальному миру или как замену реальности, в них следует видеть некую сверхразмерность, то есть выход за пределы привычной трехмерности ...» [1, с. 265].

С «электронным барокко» связаны имена таких архитекторов, как М. Новак, С. Перелла, К. Паре, А. Эллоуини, Х. Лалвани, К. Оостерхейз, Б. ван Беркель, Л. Спайбрук; группы Асимптота, дЕКОи, MVRDV, Колатан-Макдоналд и другие. Интерактивность и погружение становятся важнейшими элементами освоения виртуальной реальности, а единицы информации своего рода «строительным материалом». Актуализируется интерес к формам, реализация которых возможна лишь за чертой евклидовой геометрии: солитонам, фракталам, гиперкубам, лентам Мёбиуса, торам и тороидам. Произведением архитектуры становятся виртуальные инсталляции с использованием неархитектурных форм (например, текста), особые виртуальные среды, выращиваемые в ходе интерактивного контакта; криволинейные поверхности и объемы, представляющие собой целые «здания» (например, один из первых проектов сооружения в сети Интернет – виртуальное здание музея Гуггенхайма группы Асимптота (Нью-Йорк, 1999 – 2002), который может менять свою форму в зависимости от запроса посетителя). Важно отметить, что развитие нелинейной и виртуальной архитектуры опирается на освоение компьютерных техник других дисциплин, в том числе музыки, биологии, экологии. Так, М. Новак обратился к музыкальным компьютерным программам и использовал принцип формообразования, аналогичный принципу сотворения звука в синтезаторе. Существуют также попытки реализации опыта виртуальной архитектуры в жизни: например, проект самотрансформирующейся формы здания Национального парламента для новой японской столицы, предложенный архитектором Макото Сеи Ватанабе (2003): «Он воспринимается как объект иного искусства, а если все же видеть в нем архитектуру, то она ассоциируется с внеземной реальность, лишенной проблем гравитации» [1, с. 382].

Постмодернистская архитектура не является гомогенной в стилевом отношении и представляет собой многообразие направлений и большое количество авторских художественных языков, имеющих общую точку соприкосновения в постмодернистской эстетике. Для этой архитектуры характерно использование в художественном конструировании таких приемов, как коллаж, интертекст, морфинг, интерактивность, складка, активная деформация пространства, выход за пределы физического пространства, восприятие времени в качестве активного элемента формообразования, синтез пространства, времени и информации. Постмодернистские опыты можно охарактеризовать как попытку увидеть архитектурную поверхность не как устойчивый разграничитель пространства, а как подвижное пространственно-временное образование, предстающее перед нами для пристального разглядывания, рассмотрения, а

также допускающее свободный выход за пределы функциональности, что соответствует постмодернистским установкам на трансгрессивный переход в иное измерение. Одновременно с постижением нового (нелинейного) метода архитектор постигает и моделирует новый тип реальности.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Добрицына И.А.* От постмодернизма – к нелинейной архитектуре: Архитектура в контексте современной философии и науки. М.: Прогресс-Традиция, 2004.
2. *Иконников А.В.* Зарубежная архитектура: От «новой архитектуры» до постмодернизма. М.: Стройиздат, 1982.
3. *Маклакова Т.Г.* Архитектура двадцатого века: учеб. пособие для вузов. М.: Изд-во АСВ, 2000.
4. *Маньковская Н.Б.* Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000.

ТРИЛОГИЯ О НЕУСТОЙЧИВОМ РАЗВИТИИ ТОНИ ФРАЯ: КОНЦЕПЦИЯ РАДИКАЛЬНОГО ДИЗАЙНА

TONY FRY'S TRILOGY OF UNSUSTAINABLE DEVELOPMENT: A CONCEPT OF RADICAL DESIGN

Х.С. Гафаров

H.S. Gafarov

Белорусский государственный университет,
Минск, Беларусь, hassangafarov@gmail.com
Belarusian State University,
Minsk, Belarus, hassangafarov@gmail.com

В статье характеризуется трилогия Тони Фрая, посвященная проблеме радикализации дизайна. Трилогия является важным вкладом в развитие теории устойчивого развития и теории дизайна. Все три работы направлены на осмысление взаимосвязи теории и практики дизайна, политического активизма дизайнеров и роли дизайна в эволюции человечества. Согласно Фраю, мир является продуктом дизайнерской деятельности. Города и инфраструктура, социальные и политические институты, символический и предметный мир созданы людьми и не являются естественными феноменами.

Ключевые слова: радикальный дизайн; футуринг; дефутуринг; перенаправление; устойчивое развитие; развитие Устойчивости.

This paper characterizes Tony Fry's trilogy dedicated to the problem of radicalization of design. The trilogy is an important contribution to the development of sustainability theory and design theory. All three works are aimed at understanding the relationship between the theory and practice of design, the political activism of designers and the role of design in the evolution of humanity. According to Fry, the world is a product of design activity. Cities and infrastructure, social and political institutions, the symbolic and objective world are created by people and are not natural phenomena.

Keywords: radical design; futuring; defuturing; redirection; sustainable development; development of the Sustainment.