

На правах рукописи



Токарев Александр Сергеевич

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СРЕДСТВ КИНОИСКУССТВА В
АРХИТЕКТУРНОМ ПРОЕКТИРОВАНИИ**

Специальность 18 00 01 – Теория и история архитектуры, реставрация и
реконструкция историко-архитектурного наследия

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени кандидата архитектуры



Екатеринбург 2007

Работа выполнена на кафедре основ архитектурного проектирования
Уральской государственной архитектурно-художественной академии

Научный руководитель – кандидат архитектуры, профессор
Иовлев Валерий Иванович

Официальные оппоненты доктор архитектуры, профессор
Кармазин Юрий Иванович,
кандидат архитектуры, доцент
Шипицина Ольга Александровна

Ведущая организация – Государственное образовательное учреждение
высшего профессионального образования «Новосибирская государственная
архитектурно-художественная академия»

Защита состоится 26 октября 2007 г., в 13⁰⁰ часов, на заседании
диссертационного совета К 212 279 01 Уральской государственной
архитектурно-художественной академии по адресу 620075, г Екатеринбург,
ул К Либкнехта, 23, факс (343) 371-57-32

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Уральской
государственной архитектурно-художественной академии

Автореферат разослан «25» сентября 2007 г

Ученый секретарь
диссертационного совета



М.Н Дивакова

© А С Токарев, 2007

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования. Технический прорыв, который совершила современная цивилизация за последние десятилетия XX века, трудно переоценить. Новейшие технологии с каждым днем расширяют круг возможностей для реализации творческих идей. Применение цифровых технологий практически во всех сферах деятельности влияет на восприятие и трактовку реальности и требует изменить точку зрения на, казалось бы, очевидные и привычные вещи.

На помощь естественному видению приходят электронные цифровые визуальные средства, такие как телевидение, виртуальная реальность, сетевые и интерактивные медиа. Современная визуальная культура осваивает публичную сферу человеческих отношений и активно взаимодействует с архитектурным окружением.

Технологическая и концептуальная основа наиболее масштабных преобразований в мировой культуре заложена на рубеже XIX – XX веков открытием и стремительным развитием киноискусства. Установившиеся в начале XX века уникальные для цивилизации социо-культурные условия, позволили пионерам кино открыть революционно новые подходы к работе с новым визуальным явлением. Благодаря этому сегодня мы можем констатировать глобальный и повсеместный переход от культуры текста к культуре изображения. В течение всего последующего столетия эти подходы развивались, однако не менялись принципиально. Результатом стало открытие новых, не свойственных классической культуре категорий, таких как визуальность, динамическое восприятие, скорость как составной аспект образа.

Возникновение визуально-ориентированной культуры существенно повлияло на архитектурный процесс в XX веке. Проектное творчество также подверглось существенным изменениям. Обновление технологий кино незамедлительно проявлялось в архитектурном проектировании в виде технических усовершенствований проектного процесса с применением средств киноискусства. Оно также способствовало активизации концептуальных поисков путей творческого взаимодействия архитектуры и кино.

Появление в 1990-е годы инновационных технологий проектирования на основе разработок киноиндустрии вновь поднимает вопросы о природе архитектурного творчества и роли архитектора в процессе проектирования. Новые технологии позволили поднять эффективность проектного процесса на беспрецедентно высокий уровень.

В то же время, под влиянием технологии, степень творческого и человеческого участия архитектора стремительно уменьшается и вполне возможно вскоре достигнет точки критического минимума. Всевозможные новшества, преподносимые современной наукой, философией и жизненными реалиями, требуют их органичного соединения с принципами предметно-

пространственной и средовой организации, лежащими в основе архитектурного проектирования.

Технологический бум последнего десятилетия предельно обострил проблемы самих основ проектного творчества, а также роли архитектора в этом процессе. Для эффективной работы в современных технических условиях архитектору необходима постоянная критическая оценка средств проектирования.

Именно поэтому сегодня актуально исследование творческих возможностей использования киноискусства в архитектурном проектировании с учётом наиболее современных технологических инноваций, а также творческого и концептуального опыта одновременного развития архитектуры и кино.

Состояние проблемы. Впервые данная тема заявлена в 1926 году К.С. Мельниковым в работе «Архитектура и кино»¹. С тех пор в течении XX века к этой теме неоднократно обращались российские и зарубежные исследователи. В разное время важность разработки данного направления отмечали такие видные деятели мировой культуры как С. Эйзенштейн, Л. Корбюзье, Ф.Л. Райт, Р. Колхаас, Ж. Нувель, В. Вендерс и др.

В 1960-е – 1970-е годы сразу несколько исследований были направлены на поиск оптимальных вариантов использования средств кино в архитектурно-проектном творчестве. Раскадровка и сценарная разработка в проектировании рассматривались в качестве инструментов для создания более подробных, приближенных к реальному восприятию проектов (Э.М. Климов, В.В. Лазарев, Е.Л. Беляева и др.).

В качестве одного из главных способов практического применения кино в архитектуре долгое время рассматривался процесс макетоскопии – съемки макетов при помощи специальных перископических и эндоскопических объективов, позволяющих имитировать эффект реального восприятия. Макетоскопы создавались на основе фото, кино, а затем и VHS-видео камер (Ю.А. Прокофьев, В.А. Высокий, М.Е. Маталасов). Применение возможностей кино в пространственно-временном моделировании исследовалось в 1970-е годы в Свердловском архитектурном институте под руководством В.И. Иовлева. Принцип проектирования не только в пространственном, но и во временном измерении был положен в основу начальной композиционной подготовки студентов.

Пик исследовательского интереса пришелся на последнее десятилетие XX и начало XXI века – период технического прорыва в области высоких технологий и мультимедиа. В силу известных социо-культурных обстоятельств это не нашло отражения в теории и практике российской архитектуры.

В основном этот период отмечен работами зарубежных авторов. Их изучению стиливых особенностей американского искусства одновременно

¹ - Мельников К. Мир художника / К. Мельников – М. Искусство, 1985.

проявившихся в фильмах и архитектурных произведениях этого периода¹, влиянию кинематографа на городскую культуру в XX веке², роли архитектуры в смысловой и образной канве фильма³, исследованию категорий скорости и динамики в современной архитектуре⁴, влиянию технических открытий на культуру в целом и на архитектурный процесс⁵

На сегодняшний день в российской теории архитектуры, несмотря на широкое распространение мультимедиа и цифрового видео, не достаточно изучаются проектные возможности этих технологий. Ряд исследований позволяет зафиксировать перемену в отношении архитектора к компьютеру – переход от популярной в 1980-е темы «диалога с ЭВМ», когда интерес архитектора к компьютеру должен был быть подтвержден высоким уровнем навыков программирования, к теме пользования интуитивно понятными интерфейсами современного высокотехнологичного ПК. Кино в данном случае рассматривается либо как источник ассоциативных рядов, либо в качестве четырехмерного визуализационного модуля (С. Саркисов, Н. Нечаев). Существует ряд исследований, затрагивающих коммуникационный (П. Родькин, М. Маклюен), семиотический (У. Эко), медийный (Н. Луман), психологический (Х. Штейнбах), философский (Ж. Делёз) аспекты культуры, общие для архитектуры и киноискусства. Существует также опыт создания фильмов об архитектуре, popularizing в массовом сознании идеи и персоналии великих архитекторов (проекты ЦСА, фильмы BBC и др.)

В тоже время нужно отметить, что художественный и концептуальный аспекты киноискусства либо остаются без внимания архитекторов и исследователей, либо недостаточно изучены. Технические возможности применения кино в архитектурном проектировании раскрыты в работах 1960-1980-х годов, нуждаются либо в существенном дополнении, либо в полном пересмотре их основных положений с учётом высокотехнологических реалий современного этапа. Использование современных возможностей кино и мультимедиа в архитектурном проектировании сильно заужено и сфокусировано лишь на технологии. Практически не затрагиваются художественные, концептуальные, философские аспекты. В целом вопрос о кино и архитектуре требует сегодня внимательного изучения с учётом современных реалий и более широкого понимания проблемы.

¹ - *Celluloid skyline* / James Sanders – New York: Alfred A. Knopf, publisher 2001. *Cinema builders* E. Heathcote – London: Wiley-academy 2001, *Designing dream: modern architecture in the movies* / Donald Albrecht – London: Thames and Hudson, 1987.

² - *Cinematic city* / David B. Clarke – London: Routledge, 1997, *Cinema and architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia* / Francois Penz – London: Maurine Thomas, 1997.

³ - *Architecture and film* / Mark Lamster – New York: Princeton University Press, 2000.

⁴ - *Zoomscape* / Mitchell Schwarzer – New York: Princeton University Press, 2004.

⁵ - *Architecture and disjunction* / Bernard Tshumi – Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999, *Global cities: cinema, architecture and urbanism in a digital age* / Linda Kraus – New Brunswick: Rutgers University Press, 2003.

Объект исследования: проектная деятельность архитектора в условиях современной высокотехнологичной визуально-ориентированной культуры.

Предмет исследования: использование средств киноискусства в архитектурно-проектной деятельности в современных культурных условиях и с учетом развития технологий.

Цель исследования: обобщить имеющийся опыт и разработать подход к использованию средств киноискусства в проектной деятельности архитектора с учётом возможностей современных технологий и с использованием художественного и концептуального опыта кино

Для достижения цели исследования поставлены следующие задачи

- выявить причины и предпосылки для объединения творческого потенциала киноискусства и архитектуры в условиях современного культурного контекста,

- определить сферу проектной деятельности для применения инновационного подхода с использованием средств киноискусства,

- исследовать основные творческие составляющие кино и архитектуры на предмет их структурной общности,

- выявить варианты наиболее эффективного применения средств киноискусства в ходе проектирования,

- сформулировать предложения по практическому применению художественного и концептуального опыта киноискусства в архитектурно-проектном творчестве

Новизна исследования

- впервые обобщен теоретический опыт исследования наиболее актуальных тенденции современной визуально-ориентированной культуры, с точки зрения их влияния на условия архитектурной деятельности,

- впервые проводится подробное сопоставление и структурный анализ архитектурного и кинематографического процессов, позволяющий констатировать наличие общих для двух видов творчества когнитивных и проектных механизмов сознания,

- впервые на современном этапе технологического развития предлагается практический подход к использованию художественного и концептуального опыта киноискусства в проектной деятельности архитектора

Границы исследования: из всех этапов процесса проектной деятельности рассматривается художественно-конструктивный этап визуального выражения проектной идеи, ее видимого воплощения, образа, опуская этап подробной технологической, конструктивной и нормативно-правовой разработки проекта

Методика работы:

- анализ и обобщение теоретических материалов,

- исследование и обобщение практического опыта использования высокотехнологических средств кино и мультимедиа в российской архитектуре;

- экспериментальное исследование применения кинематографических средств в проектной работе архитектора
- структурный анализ

На защиту выносятся:

- обобщение актуальных культурных тенденций, определяющих специфику условий архитектурно-проектного творчества на современном этапе,
- результаты структурного анализа архитектурного и кинематографического процессов,
- практические рекомендации по применению средств кино и мультимедиа в архитектурно-проектном творчестве

Практическая ценность: основные выводы и положения работы направлены на повышение эффективности использования концептуально-художественного опыта мировой культуры и применения высокотехнологичных кинематографических инструментов, имеющих сегодня в арсенале архитектора

Объём и структура работы: Работа состоит из трёх глав, введения, заключения, библиографического списка в количестве 90 наименований, 37 иллюстраций. Общий объём работы 117 страниц

СОДЕРЖАНИЕ И ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ РАБОТЫ

В первой главе «Кино и архитектура: особенности взаимодействия в контексте современной культуры» определяются основные культурные предпосылки творческого взаимодействия двух искусств

В первом разделе, на основе теоретического опыта российских и зарубежных исследователей, выявляется принципиальная общность задач, стоящих перед архитектурой и киноискусством, единая культурная роль двух искусств, которая заключается в помощи человеку в процессе его самоопределения в мире, посредством формирования и проживания своего жизненного пространства

Реализация этих задач в архитектуре на сегодняшний день носит зачастую поверхностный подход, ограниченный лишь решением технических вопросов. Кинематографический опыт напротив демонстрирует более глубокое понимание и внимательное отношение к таким аспектам городского окружения как «дух», «место», «колорит» и др. В связи с этим возникает необходимость сформировать подход к архитектурному творчеству, который позволил бы реализовывать в проектах ценный опыт кино.

Во втором разделе определяются глобальные тенденции культурной динамики, влияющие на ход архитектурного процесса на современном этапе, диктующие необходимость инновационных поисков в сфере архитектурно-проектного творчества. Удаётся выявить четыре основные тенденции, определяющие характер и логику развития мировой культуры

Первая тенденция – беспрецедентные возможности для реализации индивидуального потенциала личности, как на локальном, так и на

глобальном уровне мировой динамики. Это становится возможным благодаря феномену «сетевого равенства» возникшему в результате глобального распространения современных коммуникационных технологий

Творческая воля проектировщика, реализующаяся в контексте материального и символического окружения, впервые за всю историю приобретает решающее значение.

Географическая оторванность от очагов деловой, научной, художественной активности, компенсируется для творческой личности богатыми возможностями виртуального присутствия, которое по информационной и смысловой насыщенности практически не уступает реальному. Кардинально меняется понимание категорий скорости и расстояния, времени и места – принципиальных для архитектурного творчества

Вторая тенденция – ставка на креативность, как одно из основных качеств личности во всех сферах человеческой деятельности Креативность постепенно становится главным деловым качеством творческого человека и профессионала в условиях высокой конкуренции, вызванной равными возможностями для самореализации, представляющимися все большему количеству людей.

Такие свойства как гибкость, способность творчески организовывать ресурсы и т.д. могут характеризовать не только отдельных людей но и сообщества, команды, чьи решения и действия могут иметь последствия в том числе и для городского развития.

Творческий подход и ставка на индивидуальность проявляются сегодня в самых разных сферах деятельности, создавая отчасти парадоксальную ситуацию, при которой оригинальность начинает становиться массовым явлением

В сфере архитектурно-проектного творчества, залогом креативности и конкурентного преимущества, является наличие у зодчего персонального творческого почерка и оригинального подхода к решению проектных задач с учетом самых свежих веяний современной культуры вместе с глубинным пониманием истоков этих инноваций

Третья тенденция – визуально-ориентированная культура Уход современной культуры и массовой коммуникации от преобладания текстовых методов к визуально-изобразительным.

Тенденция к визуализации – новый виток развития культуры связанный с появлением технологий и принципов коммуникации на основе экранной ретрансляции изображения. Такой прорыв визуальной коммуникации произошёл благодаря принципиально новым технологиям и подходам к созданию и восприятию зрительного образа, появившимся с открытием кинематографа.

Технология и художественная практика стремительно развиваются и к началу XXI века возникают беспрецедентные по творческим возможностям и доступности средства создания и модификации зрительных образов: цифровая технология, трёхмерное моделирование, высокоскоростные сети,

делающие возможным одновременную трансляцию образа и интерактивность и др.

Инновационные технологии, смелые художественные эксперименты и коммерческая конъюнктура в XX веке создают условия для формирования принципов создания ретрансляции и потребления зрительных образов, превращая этот изначально экзотический и элитарный процесс в эстетическую и социальную норму

Средства и принципы кино – лежащие в основе экранной коммуникации формируют предпосылки для возникновения телевидения и мультимедиа. Понимание особенностей функционирования визуальных средств коммуникации чрезвычайно важно для успешного и обоснованного творчества, особенно в сфере архитектурного проектирования

Четвертая тенденция – визуально-ориентированный город – процесс, когда средства визуальной культуры достигнув достаточно высокого уровня технического развития, начинают играть активную роль в формировании городского окружения, начиная конкурировать с традиционными архитектурными средствами

Высокотехнологичная архитектура современного города требует уделять все больше внимания именно визуальным качествам проектов. Трудно подходить к этому вопросу, руководствуясь принципом гармонии, в достаточно жестких социально-экономических условиях, но это единственный путь к созданию целостных решений и преодолению визуальной хаотичности

Естественный процесс формирования медиасреды в городе невозможно повернуть вспять. Тем не менее, в силах архитектора повлиять на ход этого процесса, переводя его из стихийного русла – в композиционное и проектное

Ясно обозначается проблемная суть данной тенденции: яркие, увлекательные и эфемерные мультимедиа создают значительный противовес апатичному окружению традиционной архитектуры

Внося предложения по более эффективному и обоснованному подходу с точки зрения композиции и тектоники городского окружения, архитектор имеет возможность свести к минимуму деструктивные последствия использования медиаобъектов и распространения медиасреды, полнее использовать позитивный потенциал этих вновь открывшихся областей проектного творчества

В третьем разделе определяются условия, необходимые архитектору для создания современных проектных предложений современных культурных условиях

Помимо чисто архитектурного профессионализма, для работы в контексте обозначенных тенденций архитектору необходимо техническое и концептуальное понимание особенностей функционирования и развития визуально-ориентированной культуры, основные особенности и принципы которой были заложены в момент открытия и становления киноискусства

Исходя из создавшегося культурного контекста, определена специфическая область проектирования – *архитектурная визуальность* –

позволяющая интегрировать в процессе проектирования различные аспекты образности и восприятия архитектуры. Ранее труднодоступные для проектной разработки факторы зрелищности, времени и движения восприятия в архитектуре учитываются в определении визуальности, опирающемся на концептуальную и техническую базу мультимедиа и гиперкоммуникации

Кино и архитектура предоставляют оригинальный творческий тандем, но обнаруживая скрытый потенциал в теории и практике проектирования, связанный с недостаточно разработанной концепцией движения. На практике эта проблема актуальна для целостного проектирования среды

Поиск возможностей применения средств кино в архитектуре представляется задачей, вполне сравнимой по масштабу, значимости и объёму творческой работы с областью средовой разработки. Взаимодействие двух искусств на современном техническом уровне имеет серьезный потенциал для разработки в архитектурных проектах визуальности и средовой составляющей, с учётом категорий движения и времени

Во второй главе «Кино и архитектурное творчество: поиск сфер эффективного взаимодействия» формулируются основные особенности кинематографического подхода к архитектурно-проектному творчеству

В первом разделе исследуется роль киноискусства в формировании современных культурных условий художественной деятельности и архитектурно-проектного творчества

Открытие кино – изобретение принципа быстрого, покадрового отображения и с изобретением соответствующего механизма – определяется как узловое звено развития культуры. В этой точке аккумулируется энергия основных изобретений европейской цивилизации, в результате чего киноискусство оказывает колоссальное влияние на мировую культуру

Влияние кинематографа на архитектуру в силу специфики архитектурного творчества не переросло в прямой творческий диалог «в реальном времени». В силу инертности проектного процесса, связанной с его многоступенчатостью, новым веяниям понадобилось время, для того чтобы проявиться в реальных архитектурных объектах

В то же время именно в силу этой специфики взаимодействие кино с архитектурой намного основательнее и глубже, чем с другими видами творчества. Установление характера и точных направлений взаимных референций кино и архитектуры является весьма трудной задачей. Небоскребы и шикарные интерьеры в крупных городах США в первой половине XX века появляются практически одновременно с фильмами, действие которых происходит на их фоне либо на фоне блестяще стилизованных и выполненных декораций. Если и можно выстроить эти произведения в хронологическом порядке, то установить логику влияний и заимствований намного сложнее. Зачастую дизайн декораций фильма и архитектурное решение интерьера или вида здания принадлежали руке одних и тех же мастеров.

Взаимодействие кино и архитектуры не ограничивается чисто декоративной стороной. Работа с архитектурными категориями сопровождает творческий поиск мастеров киноискусства. С.Эйзенштейн, Дзига Вертов, А. Довженко, Б. Китон, Ч. Чаплин, Ф. Ланг, Я. Одзу, Ж.-Л. Годар, С. Кубрик, А. Тарковский, А. Герман – вот далеко неполный список режиссеров высокохудожественно и точно использующих в своих фильмах фактор архитектурного окружения

Обратная волна интереса – от архитектуры к кино – не менее важна. Мастера архитектуры с большим вниманием относятся к кинематографическим аспектам архитектурного творчества. Значительный пласт выражения действительности посредством пространственно-временных построений, коим является кинематограф, не может остаться без внимания архитекторов. Работой с кинематографическими аспектами архитектурного творчества в разной степени заняты такие современные архитекторы как Ле Корбюзье, Фрэнк Ллойд Райт, Жан Нувель, Норман Фостер, Заха Хадид, Фрэнк Гэри, Рем Колхаас и др.

Сила влияния киноискусства на архитектуру заключается, в первую очередь, в трансформации самих условий существования архитектуры и проектного творчества. Кинематограф инициирует кардинальные изменения реальности в таких ее качествах как монументальность-эфемерность, динамика-статика, подлинность-иллюзорность и даже присутствие-отсутствие

Выявлено, что наиболее существенное влияние кино на архитектуру заключается в неизбежном вовлечении последней в сложный культурно-художественный диалог и невозможность дальнейшего неизменного существования в рамках традиционной образности

Во втором разделе выявляются области профессионального сознания, имеющие скрытый потенциал, который может актуализироваться в результате применения средств киноискусства

Изобретение новых и усовершенствование традиционных средств реализации способностей проектировщика является одной из основных задач архитектурной теории. Появление средства, максимально раскрывающего потенциал той или иной способности проектировщика, это результат целенаправленной работы специалистов разных областей и цепи непредсказуемых стечений обстоятельств. В связи с этим открытие нового средства можно считать редким событием и большой удачей.

Применение творческих возможностей киноискусства в архитектурном проектировании сегодня, в эпоху цифровых технологий, безусловная инновация, однако речь вовсе не идет о революции в проектном сознании архитектора. Скорее речь о некоторой переоценке и переосмыслении давно присущих проектному сознанию качеств. *Основными категориями проектирования, на работу с которыми направлены средства кино, являются движение и динамика восприятия*

Способность архитектора мыслить динамически, создавая то, что будет восприниматься только в движении, в течение всей истории архитектуры

вымещается в область абстрактного и умозрительного, создавая немалые трудности для проектной практики. Именно эта способность проектировщика настойчиво ищет выхода и способа реализоваться в насыщенной практике. именно

Убедиться в актуальности и настойчивости попыток реализовать этот потенциал, можно на примере традиционной техники архитектурного рисунка. Нужно напомнить о крайне неоднозначном положении архитектурной графики, а именно набросков архитекторов в системе мирового искусства. Они не вписываются во всевозможные классификации изобразительных искусств, являясь в разной степени незавершенными, и по той же причине не могут рассматриваться в качестве полноценной проектной документации.

Следует отметить, что зачастую критике подвергаются отдельные рисунки, которые на самом деле являются частью серии из 3 – 10 и более набросков. Помимо Ле Корбюзье, в чьем творчестве эта проблема проявляется наиболее остро, серии набросков мы можем найти у многих всемирно известных мастеров архитектуры, таких как О. Нимейер, И. Леонидов, А. Сиза, С. Холл и др.

Существует принципиальное отличие серии набросков от единичного рисунка *только в числе прочих кадров в серии, исходный кадр проявляется в полной мере и в новом качестве, как часть последовательности, как моментальный срез движения*

В отличие от единичного рисунка, выявляющего силуэт, пропорции, цвето-тональное решение объекта, серия набросков в первую очередь апеллирует к присущей сознанию идее движения. Потенциал движения оказывается вовсе не в способе воспроизведения изображения, а в непроявленной способности проектного сознания архитектора мыслить, распознавать и проектировать движение.

Технологические средства и творческие стратегии киноискусства раскрывают и переводят эту особенность в реальную проектную категорию.

Вводится определение *кинематографичности серийных набросков* архитекторов, вполне соответствующее основному принципу определения архитектурно-проектной образности через категории другого искусства, что позволяет в полной мере раскрыть весь спектр позитивных возможностей данного направления архитектурной графики.

В третьем разделе выявляются основные особенности кинематографического подхода к архитектурно-проектному творчеству, определяются границы применения этого подхода.

Основные особенности кинематографического подхода к проектированию следуют из принципиальной разницы между воображаемым движением, движением, восстанавливаемым средствами анимации из серии набросков и движением, изначально созданным кинематографическими средствами.

В первом случае кино предоставляет техническую возможность проверки соответствия воображаемого движения реальному восприятию, что

позволяет уже на ранних стадиях проектирования выявить ошибки и неточности, например, устранить неоправданные акценты и устранить монотонность *Кинематографический подход в данном случае выполняет функцию экспертизы или верификации*

Во втором случае, движение восстанавливается из графических серий средствами анимации, что устраняет недосказанность, давая зрителю возможность самому увидеть «как это может быть на самом деле» Кинематографический подход в данном случае представляется как способ изучения творчества мастеров архитектуры, выяснения психологической и культурной подоплеку того или иного проектного решения.

Такой подход, однако, не позволяет использовать всей полноты возможностей средств киноискусства. Моменты представленные в серии набросков выбраны из пронсящейся в воображении непрерывности Они особенным образом структурированы, кадрированы, композиционно выверены, исходя из уникальных индивидуальных представлений мастера.

Серия набросков предлагает нам набор готовых пиковых или «привилегированных» моментов, в то время как кино предлагает целостную непрерывность движения.

В третьем случае определяется вариант подхода, основанный на собственной уникальности кино как искусства, работающего с категориями движения и времени Он исходит из того, что «какой угодно» момент отображённого движения может быть воспринят как «привилегированный» Бесконечная длительность окружающей действительности пронизывается и рассекается движениями и каждый моментальный срез движения, недоступный или неважный для воображения, для зрения и восприятия может оказаться ценным «привилегированным» моментом

Фактически это возвращает возможности выразительности, отсечённые предварительным рисованием пиковых набросков на основе воображаемого движения. Таким образом, кинематографическая разработка динамического видеоряда, используемая в качестве изначального, исходного проектного действия может обеспечить наиболее высокое качество пространственно-временного динамического решения *Кинематографический подход в таком случае выступает в наиболее полном и свойственном ему качестве, как способ целостного средового решения архитектурного проекта*

Далеко не каждый этап и область проектирования требует использования средств киноискусства, однако в ряде случаев это необходимо в области жилого, общественного психологически и социально значимого проектирования налицо необходимость новых интуитивно понятных средств отображения, моделей, позволяющих разрабатывать средовые и реалистические качества объектов.

В третьей главе «Возможности использования кинематографического подхода в проектной практике архитектора» выявляются приоритетные области практического применения кинематографического подхода в архитектурно-проектном творчестве.

В первом разделе исследуются возможности применения средств киноискусства в ходе предпроектного исследования.

Информация об исходной ситуации может быть существенно дополнена кинематографическим исследованием эстетических и социо-культурных особенностей, не включаемых в стандартную документацию технического задания. Помимо этого у архитектора появляется возможность зафиксировать индивидуальное эмоциональное отношение к ситуации, которая с этого момента начинает восприниматься не только как площадка, но и как место – средоточие этно-культурных, исторических, природных обстоятельств. Сочетание слов «гений места» прижилось в архитектурной теории и на практике это качество места может быть весьма ощутимым. В то же время его чрезвычайно трудно зафиксировать доступными архитектору средствами. Из традиционных способов – вербальный – фиксирование ассоциативного ряда слов, характеризующих особенности места.

Кино в данном случае представляет более эффективное решение – изображение намного информативнее и насыщеннее самого внушительного видеоряда. Кроме возможности зафиксировать то или иное явление, кино располагает большими возможностями построения повествования. Основные инструменты кинематографа – монтаж, кадрирование и движение камеры, сегодня доступны и для архитектора.

Форма *видеодневника* предлагается в качестве дополнения к основным средствам ситуационного исследования.

Определено, что, в зависимости от назначения и подхода к его созданию, видеодневник выполняет либо функцию напоминания – когда человек просматривает собственноручно отснятые кадры, либо – информирования, когда, просматривая кадры, человек знакомится с информацией «с нуля».

Задача архитектора, создающего видеодневник, принципиально отличается от кинематографической задачи и состоит в раскрытии состояния «внутреннего взгляда» посредством системы внешних визуальных интерпретаций – выбора ракурса, кадрирования, композиции внутрикадрового пространства, темпо-ритма, монтажных соединений.

Выбор ракурса и кадрирование. Процесс кадрирования – с выбором ракурса и выстраиванием композиции – представляется как весьма ценный способ «освежить» восприятие давно знакомого или привычного места.

Кинематографический кадр позволяет «вобрать» место в его наиболее важных и выразительных ракурсах и состояниях, либо в основных болевых точках – центрах средоточия проблем. Уже сам по себе процесс кадрирования является актом интерпретации: кадр отсекает второстепенное, оставляя лишь самое существенное в композиционно организованном виде с расстановкой акцентов соответствующих состоянию архитектора и его отношению к месту.

Съемка. Камера на сегодняшний день является едва ли не самым мощным и доступным изобразительным средством. Процесс освоения и съёмки во многом сходен с освоением и использованием уже знакомых

архитектору технологий художественного творчества, в частности – с архитектурным рисунком, составляющим основу профессии.

Устройство камеры, так же как набор для рисования, предлагает архитектору определённую последовательность действий, которая в результате грамотного пошагового использования, позволит запечатлеть некий фрагмент реальности. Как для рисования, так и для съёмки важным условием является твердая постановка руки приходящая с опытом. В рисунке это отразится уверенными линиями, а в видеоряде – траекториями движения камеры. И в рисунке и в работе с камерой важно композиционное чувство акцента. И в том и в другом случае важным условием мастерства является практический сочетание практического опыта, с постоянным изучением мастерски сделанных произведений.

Точно выстроенный кадр, расставленные в определённом ритме образы архитектуры, закадровый комментарий позволяют передать то, что невозможно зафиксировать при помощи традиционных средств – блокнота и фотоаппарата.

Монтаж или работа над видеодневником как над кинематографической формой. Основным и наиболее распространённым инструментом создания кинематографической формы является монтаж – последовательное соединение отдельных кадров. Является ли при этом монтаж художественной основой кино – один из самых главных и спорных вопросов киноискусства.

В работе приводится обзор наиболее важных тенденций в развитии понимания и подходов к созданию кинематографической формы – от творчества разных киношкол до наиболее ярких примеров современного немонтажного кино.

Делается вывод о сравнительной простоте задачи архитектора по созданию кинематографической формы по отношению к задачам режиссёров авторского кино. Тем не менее, эта простота заключена не в более низкой степени ответственности, а самом материале – кадрах архитектурного окружения.

Отмечается, что техническая сторона создания видеодневника не требует от архитектора больших затрат времени и ресурсов технологии, программное обеспечение, богатейший культурный опыт в виде фильмов сегодня доступны любому желающему.

В тоже время, даже простейший опыт создания видеодневника позволит оценить, одновременно техническую простоту процесса и достаточно высокую сложность творческой задачи, которая потребует минимального приобщения к опыту искусства кино. Данный опыт имеет большое значение для формирования профессионального сознания архитектора.

Во втором разделе исследуются возможности применения кинематографического подхода в преобразовании визуальных качеств городской среды. В качестве средства рассматривается видеоряд, оформленный в качестве проектного предложения по расстановке пространственно-временных акцентов в заданном участке городской среды. Роль архитектора в данном случае заключается не в разработке конкретных

объектов, средовых узлов, малых форм и т.д., а в самых общих «маркерных» пометках, позволяющих задать основные функциональные и композиционные ограничения. Архитектор может обозначить границы участков, поверхностей, пространственных пробелов, для размещения объектов – а также сформулировать общие рекомендации по характеру, жанру и принципу исполнения предполагаемых объектов.

В результате предлагаемый видеоряд имеет форму *визуально-средового паттерна* (от англ. pattern - трафарет), позволяющего выразить все претензии и пожелания архитекторов по распространению медиасреды в виде проектных предложений, представляющих с одной стороны предельную конкретику пространственного размещения и в тоже время сохраняющих достаточную свободу для творчества

Визуально-средовой паттерн (visual media pattern) предназначен для повышения эффективности сотрудничества практикующих архитекторов с городскими менеджерами и кураторами в области культуры и искусства, а также с художниками, по вопросам формирования и регулирования медиасреды города.

Следует отметить, что на сегодняшний день это взаимодействие не имеет постоянного и конструктивного характера – по крайней мере, в российских городах. Об этом свидетельствуют многочисленные примеры, когда в новой застройке или давно сформировавшихся кварталах не удаётся преодолеть монотонность и тривиальность средовых решений, при том, что появляющиеся практически в тот же момент выразительные и креативные произведения публичного искусства размещаются в отдалённых переулках и уголках иногда в каких-то кварталах от проблемных мест.

В качестве потенциальных участников сотрудничества не следует рассматривать только лишь медиахудожников, работающих с высокотехнологичными цифровыми средствами. Предпочтительно участие художников монументалистов, скульпторов, профессиональных осветителей, дизайнеров ландшафта, мастеров перформанса – всех деятелей культуры, чьё творчество так или иначе может проявиться в публичной сфере городского пространства.

В третьем разделе выявляется потенциал средств кино в проектном моделировании. Выводятся рекомендации по практическому применению кинематографического подхода в создании пространственно-временных моделей.

Моделирование является профессиональным языком архитектора. Идея, зарождающаяся в сознании, должна обрести пространственно-временное выражение, форму, силуэт, пропорции – все то, чем обладает осуществленный в реальности архитектурный объект. Архитектор не имеет возможности непосредственного самовыражения – его творчество связано масштабной и материальной условностью. Модель становится необходимым средством проектирования, а от её точности и информативности, вкупе с сокращением дистанции условности – зависит полнота и качество архитектурного объекта.

Динамичная модель уже на ранних стадиях проектирования позволяет проявиться временному аспекту проектируемого объекта. Время для архитектурного проекта вовсе не является чем-то дополнительным. Для архитектора на сегодняшний день это максимальное приближение к реальности проекта на стадии его разработки.

Для наиболее полной оценки возможностей кино в архитектурном моделировании использована концепция идеального средства моделирования. Предлагается представить идеальную среду для архитектурного моделирования, позволяющую без использования материалов-посредников работать с формой, пространством и средой объекта, возникающего перед глазами проектировщика как бы «по мановению руки» «Идеальный медиум манипулятор», который позволил бы отказаться от стандартных макетно-графических технологий, не может обойтись без необходимости движения и моделирования ситуации, в которой архитектор оказывается рядом с объектом, определяя архитектурный масштаб произведения.

Применение средств кино представляется не только в качестве технологии моделирования, но и как начало освоения новых категорий творчества, что в итоге является стимулом для принципиального обновления, технического совершенствования и общего развития процесса архитектурного проектирования.

Кинематографический подход к моделированию может применяться одновременно с графическим и макетным поиском по принципу выбора технологий моделирования – от графики к макету и затем к видео и анимации. В таком виде он применим к разработке типологических проектов в структуре сложившейся застройки. Назначение такого подхода – экспертиза или верификация проектного решения представленного в виде макета или трехмерной модели. Техническое обеспечение – макетоскоп на основе любой доступной камеры, либо модуль визуализации программы трёхмерного моделирования.

Более радикальный подход к моделированию – от видео к графической проработке – предполагает полноценное и максимальное использование выразительных возможностей кинематографического образа. Движение моделируется в различных средах, либо монтируется в виде ассоциативного ряда кинообразов соответствующих по смыслу, эмоциональному эффекту или художественному наполнению проектным задачам. Руководствуясь изначально достаточно простыми ассоциациями-примитивами, такими как «быстро», «медленно», «равноускоренно», визуальный ряд усложняется смысловыми, образными ассоциациями – «расцвет», «неприятие», «стремление к большему» и т.д. Просмотр видеоряда позволяет оценить динамичное сочетание образов разной насыщенности, скорость и темпоритмические особенности их восприятия с тем, чтобы на их основе формировать структуру динамично воспринимаемого архитектурного произведения.

ОСНОВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И ВЫВОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

1. Исследование влияния глобальных тенденций на ход архитектурного процесса позволило выявить предпосылки для активного взаимодействия между различными сферами творческой деятельности и в том числе между архитектурно-проектным творчеством и киноискусством:

- условия «сетевого равенства» выводят на глобальный уровень творческую индивидуальность, обеспечивая высокий потенциал для самовыражения и возможности влияния на ход культурного и общественного развития;

- креативность – превратившаяся в один из основных конкурентных качеств, в том числе и в сфере архитектуры, диктует необходимость оригинальных предложений, персонального творческого почерка, понимания основных культурных тенденций,

- визуальная коммуникация, распространяясь практически во всех сферах культуры, создает принципиально новые условия для творческой деятельности,

- визуализация города, происходящая в результате появления и стихийного распространения визуальной медиасреды в городском окружении, существенно влияет на логику проектирования и условия существования архитектурных объектов.

Данные тенденции формируют принципиально новую сферу проектной деятельности архитектора – *архитектурную визуальность*, в которой, отражается целый ряд аспектов, таких как эфемерность, интерактивность, непрерывное динамичное становление среды

2 Целостная оценка влияния киноискусства на мировую культуру позволила констатировать кардинальные изменения, затронувшие практически все сферы творчества и значительно повлиявшие на условия архитектурно-проектного творчества. По принципу заимствования и взаимовлияния киноискусство изменило изобразительный язык всех искусств. Архитектура в данном случае ощутила заметное и серьезное влияние киноискусства в силу схожести масштабов задач, особенностей выразительных средств и технологичности

Структурная и сущностная общность киноискусства и архитектуры выявлена в ходе сопоставления основных этапов развития киноискусства и специфического направления архитектурно-проектной графики – «серийных набросков». Характерная особенность и уникальность кинопроекционного аппарата, который воспроизводит не движение как таковое, а серию моментальных изображений, апеллирующих к присущей человеческому сознанию «идее движения», можно сравнить с постоянным стремлением архитекторов выразить эту идею графическими средствами.

Установлено, что серийность набросков демонстрирует не что иное как кинематографичность архитектурной графики. Кинематографичность графики в свою очередь позволяет говорить о существенном, но не вполне раскрытом потенциале профессионального проектного сознания архитектора,

имеющего потребность реального освоения категорий движения и времени, но не имеющего достаточно адекватного и технологичного средства для такой работы.

3 В связи с этим делается вывод о необходимости разработки кинематографического подхода к архитектурно-проектному творчеству с целью повышения его эффективности и художественного уровня

Выявлено несколько сфер применения кинематографического подхода, исходя из особенностей архитектурно-проектного творчества и специфики кино

- в первом варианте кинематографический подход может быть использован в качестве средства экспертной проверки и верификации качества и проработанности в проектном решении временного и динамического аспектов;

- во втором варианте кинематографический подход используется в процессе проектирования одновременно с традиционными средствами, дополняя и развивая проектное решение,

- в третьем случае кинематографический подход максимально предваряет графические поиски, с тем чтобы наиболее существенные ракурсы и выразительные кадры выбирались не умозрительно, а из отснятых видеорядов

4 Предложения и рекомендации по использованию кинематографического подхода и практическому применению средств киноискусства в процессе архитектурно-проектного творчества расширяют возможности архитектора в следующих направлениях

- на этапе предпроектного исследования это обеспечивает возможность получить максимальную информацию о ситуации проектирования как о месте, обладающим своеобразием и собственным «гением». В форме видеодневника архитектор имеет возможность пристально изучить и зафиксировать на пленке информацию о культурном наполнении среды, собственное эстетическое отношение, и первое впечатление от места,

- в ходе проектной разработки средовой визуальности архитектурного окружения это обеспечивает возможность более эффективного сотрудничества проектировщика с городскими менеджерами и деятелями культуры в вопросах регулирования медиасреды. Форма визуально-средового паттерна играет роль проектного предложения по акцентированию пространства, характеру и интенсивности распространения медиасреды в городской застройке

- применение кинематографического подхода к проектному моделированию, расширяет возможности профессионального языка архитектора в работе с динамическими пространственно-временными композициями. Кроме того, необходимое техническое обеспечение и творческую стратегию получает сфера средового моделирования.

В целом разработку подхода по применению средств кино и мультимедиа в архитектуре нельзя назвать завершённой. Концептуально-

теоретический опыт прошлых лет, переосмысленный в контексте высоких технологий, открывает обширное поле для творческих экспериментов

В тоже время данное исследование – это важный шаг, позволяющий вновь обратиться к теме расширения и пополнения возможностей архитектурно-проектного творчества на новом этапе технологического и социо-культурного развития общества.

ОСНОВНЫЕ ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМЕ ДИССЕРТАЦИИ

Публикации в изданиях, рекомендуемых ВАК РФ

- 1 Токарев А.С. Сидорин А.М. Архитектура и мультимедиа От противостояния к диалогу / А.С.Токарев, А.М.Сидорин // Архитектура и строительство России – №8. 2007 С. 2-19 (1,1 усл печ листа)

Публикации в других изданиях

- 1 Токарев А.С. Проблемы архитектурной визуальности в условиях современной культуры [электронный ресурс] / А.С.Токарев // «Архитектон известия вузов» – №18 – 2007 – Режим доступа http://archvuz.ru/magazine/Numbers/2007_22/template_article?ar=K41-60/k44 (0,28 усл печ листа)
- 2 Токарев А.С. Исследование возможностей насыщения культурного содержания архитектурного пространства [электронный ресурс] / А.С.Токарев // «Архитектон. известия вузов». – 2006 - №14 – Режим доступа http://archvuz.ru/magazine/Numbers/2006_022/template_article?ar=K41-60/k50 (0,34 усл. печ листа)
- 3 Токарев А.С. Возможности архитектурного моделирования в эпоху цифровых технологий [электронный ресурс] / А.С.Токарев // «Архитектон известия вузов» – 2006 - №15 . – Режим доступа: http://archvuz.ru/magazine/Numbers/2006_03/template_article?ar=TA/ta7 (0,55 усл. печ листа)