

КУРСОВЫЕ ПРОЕКТЫ И СТАДИИ АРХИТЕКТУРНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПРИ ПЕРЕХОДЕ НА ГИБРИДНО-ЯЗЫКОВЫЕ МОДЕЛИ

Е. Донгузова,

доцент кафедры «Архитектура» УГНТУ АСИ, кандидат соц. наук,
Уфа, Россия, e-mail: e.donguzova@yandex.ru,

О. Спирина,

доцент кафедры «Архитектура» УГНТУ АСИ,
Уфа, Россия, e-mail: spirina.flo@gmail.com,

О. Гагина,

бакалавр архитектуры БАР-14-02, УГНТУ АСИ,
Уфа, Россия, e-mail: mowgli@mail.ru

В работе были проанализированы методы проектирования при переходе от типологических к гибридно-языковым моделям. Были предложены примеры подходов к выполнению курсовых работ, иллюстрирующие этот метод, был создан архитектурный словарь данного метода.

Ключевые слова: гибридно-языковые модели, интуитивное проектирование, архитектурные неологизмы, нарратив, геймефикация, вариативное и спонтанное проектирование, архитектура метафоры и манифеста, актуальный архитектурный словарь

Курсовые проекты, выполненные на специальности Архитектура УГНТУ отражают новые тенденции в образовании и иллюстрируют переход от типологического метода проектирования [1] к гибридно-языковому. В рамках данной работы предпринята попытка создания нового словаря архитектурного проектирования как результат многолетнего эксперимента и поиска новаторских педагогических технологий. Анализ проведен на материалах курсовых работ студентов-бакалавров групп БАР-14-02 и БАР-16-01. В каждом проекте определены задачи, кратко описана методология, выявлен гибрид, составлен словарь актуальных терминов и неологизмов.

I проект I курса

Новый Супрематизм

1-ый проект первого курса в учебном плане задан как «Графическая композиция». Однако, исходя из задач, которые ставятся перед студентами, композиционная тема интерпретируется в гораздо более широком диапазоне – как взаимодействие геометрических фигур и пространства [2]. Таким образом, с типологической точки зрения проект является арт-объектом в пространстве города (как вариация – функциональный объект). Однако так широко поставленная задача – создание супрематической композиции – позволяет перейти к ее решению и в сфере графического дизайна, например, супрематический плакат, и в сфере проектирования мебели – супрематический стул, и даже в сфере гастрономического дизайна (проект Архифуд). В рамках этого проекта, таким образом, в разные годы были сделаны проекты «Функциональный объект», «Чупа-чупс-спейс», «Башня», Супрематический стул», «Плакат», «Архифуд» и другие проекты. «Чупа-Чупс спейс» обыгрывал взаимодействие круглой формы – шара и 5 плоских форм, проект «Функциональный объект» состоял из шара, консоли, криволинейной сетки, композиционной задачей проекта «Башни» было вертикальное стремление геометрических фигур. Причем финальная презентация могла включать в себя сразу пару подходов – Функциональный объект и плакат, Арт-объект и Архифуд. Такая параллель давала возможность студентам осознать, что композиционные закономерности – это нечто большее, чем типология. В проекте Архифуд студентам было предложено познакомиться с новыми материалами и соединить архитектуру и кулинарию в концепции проекта «арт-объект». Спонтанное, бессознательное и интуитивное мышление с перекрестием других сфер деятельности приносит совершенно неожиданные и разнообразные решения.

Таким образом, гибрид в данном проекте выражается в сочетании, казалось бы, несочетаемых вещей: гастрономии и супрематизма. Например, используя кусок хлеба, мы можем сказать, что это основа, пресный фон, а положенная на него оливка – акцент, как вкусовой, так и композиционный. Сопоставляя в дальнейшем кулинарную композицию с

архитектурной, студенты могут использовать те же самые категории – фон, акцент, главное, второстепенное, динамика, и т. д.

Инструменты: интуитивное проектирование, погружение в игру, снятие ответственности за результат, создание фильма «Новые приключения Шурика и Чупа-чупс спейс», расширение композиционных приемов.

Словарь проектирования – проун, супрематическая композиция, динамическая форма, коллаж, нарратив... Неологизмы данного проекта: Archifood, CHUPA-CHUPS SPACE.

III проект II курса

Трансформации модернизма

3-ий проект 2-го курса в учебном плане – «Индивидуальный жилой дом». Основной задачей этого проекта является актуализация композиционных приемов модернизма, их трансформация для привнесения новых смыслов и личного опыта в проектирование жилья. Сопутствующей задачей проекта является изучение приемов создания архитектурной композиции жилого дома на примере творчества ранних архитекторов – модернистов – Ле Корбюзье, Вальтера, Гропиуса, Константина Мельникова, Алвара Аалто, Миса ван дер Роэ. Композиционные приемы были изучены, выявлены в макетах-схемах и смешаны в случайном порядке в процессе серии игр-воркшопов. Необычные комбинации привели к трансформациям основных принципов и явились вызовами для проектирования новых сценариев освоения жизненного пространства. При сравнении проектов групп БАР-14-02 и БАР-16-01 видно, что в обоих случаях изучаются и используются принципы модернистской архитектуры. В первом случае помимо изучения принципов, было внедрено контекстуальное проектирование с привязкой к определенному месту. Во втором случае была проведена целая серия воркшопов, основанных на прототипах, для создания процесса вариативного проектирования.

Метод гибридизации в некоторых случаях был использован в дальнейшем проектировании. Так Дом-коттедж у студентов БАР-14 был трансформирован в Отель для художников. Изменение функции в рамках уже выбранных композиционных приемов позволило пояснить идею о текучести функции и ее относительной автономности от формы здания. Это был важный личный опыт проектирования свободной функции в рамках обновления и придания постмодернистских смыслов модернистской концепции взаимосвязи формы и функции.

Инструменты: использование принципов модернистской архитектуры, вариативное и контекстуальное проектирование, воркшопы, съемка фильмов.

Актуальный словарь: дом на ножках, ленточное остекление, эксплуатируемые кровли, пространство формы и форма пространства, двор-врезка, кухня-шкаф, перетекающие пространства. Неологизмы – слоистый пирог Ле Корбюзье, дом-«парочка» Мельникова, «комод с выдвижными ящиками» Гропиуса.

Гибрид – форма-функция дом-мастерская, гибрид-случайный микс композиционных приемов раннего модернизма.

I проект III курса

Третье место

Цель проекта – создать общественное пространство для досуга, третье место в городе после дома и работы.

Привычное понятие клуба уже утратило свое значение, произошла смена потребностей. Стало появляться все больше многофункциональных, мобильных пространств

для различных видов деятельности. В данной работе было важно изучить контекст, предложить запоминающийся объем и разработать функционал.

Инструменты: использование принципов конструктивистской архитектуры, контекстуальное проектирование, глубокий градостроительный анализ.

Неологизмы данного проекта: клуб для всех, третье место.

II проект III курса

Говорящая оболочка

Задача – изменить образ гаража с образа «склада машин» на образ нового дизайн-кода городской среды. Спрятать «склад» – оставить знак. На разных курсах эта задача имела различную интерпретацию. На курсе БАР-14 задачей было создать узнаваемый образ уфимской парковки. На курсе БАР-16 – знак новых технологий. Для узнаваемости необходима повторяемость знака на разных по вместимости машин объемах. Анализ градостроительных ситуаций позволил выявить разнообразие в функциях и вместимости гаража и необходимость создания единого визуального дизайн-кода для всех объектов. По сути это было упражнение на тему здания-сарай и здания-утки Р. Вентури. Причем в некоторых случаях возникала необходимость создания гибрида «утка-сарай». Гараж – это тот проект, на котором очень важна проработка технологии, планов и конструкций. Неотъемлемой частью процесса проектирования являлась экскурсия по всем паркингам города с целью изучения их параметров (рампы, проездов, колонн, машиномест и т. д.). Студенты замеряли все необходимые размеры рулетками и заносили их в специальную таблицу. Это стало большим опытом в понимании структуры парковок и их трафика. После процесса изучения группа в формате презентации представила и обсудила особенности выбранных уфимских парковок.

Таким образом, сравнение двух проектов типологии гараж группы БАР-14-02 и БАР-16-01 показало, что в первом случае студенты разрабатывали единый визуальный код паркинга на трех различных площадках, а во втором случае проект паркинга начался с поиска места, нуждающегося в этой парковке. Для создания уфимского кода использовались различные региональные сетки, например, народные украшения, окна деревянных домов и т. д. Каждый студент придумывал свой образ, изучая региональные слои, наполняя паркинг определенными функциями, учитывая все нормы и правила. Во втором случае был проведен анализ города Уфы и выявлены участки, из которых, в последствие, был выбран один.

Основной, общегрупповой концепцией стал футуризм, отражающийся в интерактивных фасадах и интерактивных оболочках. Была выполнена задача создать крытые парковочные места для продолжительного и небольшого промежутка времени, а также упаковать все наземные парковки в одну, многоуровневую, с особыми общественными функциями, которая будет представлять собой визуальный код города.

Гибрид здесь отражен в качестве сочетания функционального оснащения, соблюдения всех норм и фактур (в первом случае – этнических в комбинации с сеткой, во втором случае футуристических в комбинации с сеткой). Данные задания выдавались студентам для развития их креативности, чтобы при разработке всех технических, конструктивных особенностей и проездов поддерживать мотивацию. Гибриды – этника и технологии, парковка – общественные функции, дом-утка – дом-сарай.

Активная лексика: футуристичная оболочка, интеллектуальный фасад, интерактивный фасад, здание-шкатулка, здание – сарай, здание - утка зелёный фасад, парковка-гриб.

Неологизмы – здание утка-сарай, дом для машинок.

IV проект III курса

Гибридизация и палимпсест

Проект жилого квартала. Задача – создать «слоеный городской пирог», состоящий из исторической застройки (существующей и утерянной - палимпсест, из воспоминаний и легенд, из разнообразных функций и стилей – гибридизация. Увидеть город через мету об идеальной Уфе, исторической Уфе, современной Уфе. Создать свой личный многослойный город.

Были проанализированы проекты групп БАР-14-02 и БАР-16-01. Для первой группы был использован квартал, ограниченный улицами Сельская Богородская, Индустриальное Шоссе и Байкальская. Во-первых, была проведена масштабная аналитическая работа в группах, в которую входило: подробный анализ данной территории, исследование морфотипов территории, проведение социологического опроса, съемка фильма, отражающего облик местности. Далее студенты приступили к формированию концепции.

Первой стадией этого этапа являлось формирование концепции интеграции новой застройки в существующую историческую.

Вторая стадия этого этапа - исследование различных морфотипов застройки в целом (концепции соц. Городов, новый урбанизм).

Третья стадия – макетный марафон, в котором воплощаются принципы морфотипов городов. В итоге данного этапа студенты получают готовый макет, который может быть выбран либо один из макетов по морфотипам, либо являться симбиозом двух и более концепций морфотипов. Для группы БАР-16-01 первой задачей было исследовать облик города в целом. Далее был произведен анализ квартала «АРТ-квадрат», ограниченный улицами Карла Маркса, Чернышевского, Мустая Карима, Коммунистической. Далее была предложена концепция геймификации, где студенты придумывали игры и их правила, играли в них, придумывая, таким образом, планировку исторического квартала. Далее шел этап метарассказа (концепции, художественные высказывания, личные интерпретации «вечной» темы человеческого счастья в контексте жизни города). И завершающим этапом было наложение исторической фактуры в виде кварталов, взятых из других городов России. Таким образом, получались гибриды исторической застройки и результаты постмодернистских экспериментов.

Активная лексика: палимпсест, гибридизация, геймификация, морфотип, ментальные карты, ментальный образ города, визуальные коды, партиципация, нарратив, пафос, ирония, множественность, метарассказ, парцелляция, слои, концепт-идея.

Неологизмы – макетный марафон, фраза из фильма «А население здесь проживает разнообразное», игра – «Создай свой квартал», «Счастливый житель счастливого квартала».

Гибридами в этом проекте выступили способы соединения исторических градостроительных сеток в первом случае – Уфы Парижа, Лондона, Амстердама для поиска масштабной сетки, российских городов Магнитогорска, Самары, Екатеринбурга для определения идентичности соц.города и сложного гибрида уфимских, самарских, магнитогорских кварталов для определения российской и региональной градостроительной идентичности.

II проект IV курса

Архитектура метафоры и манифеста

2-ой проект 4-го курса – «Музей».

Задачей этого проекта было спроектировать неуловимое «как-бы» – объект, представляющий метафору самого себя. Пространство-метафора музея может быть одновременно и супермаркетом, в котором торгуют впечатлениями, и парком артефактов, и колесом обозрения – ведь в непрерывном и плавном вращении колеса так ощутима метафора

времени, застывшая в осколках предметного мира. Встреча с прошлым и взгляд в будущее создают неуловимое настоящее.

Традиционный вектор проектирования предусматривает вычерчивание планов, фасадов и разрезов и выполнили задания в полном объеме. Новые подходы позволяют сосредоточиться на сочинении концепт-идеи, создании концептуальной модели без разработки детальных чертежей (конечных планов, фасадов и разрезов).

Таким образом, основной задачей проекта стало создание концептуальной модели.

Инструментарий проекта: бриколаж – создание нового объекта из подвернувшихся под руку моделей современной архитектуры, найденных в готовом виде в интернете или созданных самостоятельно. Изначальное задание построить модели 5-10 «любимых» архитектурных объектов столкнулось с «оптимизацией» и экономией усилий в студенческой среде. Первое, что они сделали – нашли готовые модели в интернете. И только потом некоторые построили модели сами. Текст в данном проекте выступает матрицей визуального образа. В основу создания бриколажа закладывается трансформация текста.

Трансформация текста предлагалась в различных вариантах – перестановка строчек, удаление слов, рандомные сочетания, и проч. Создание формы являлось следствием игры с текстом. На этом пути нас ждали неожиданные открытия: текст мог из двухмерного становиться трехмерным: буквы и строчки разлетались в пространстве, образуя некое подобие конструкций.

При выполнении задания на трансформацию смыслов – неожиданно произошло то, чего не предполагалось в задании: чрезвычайно интересно стало отыскивать смыслы в архитектурных формах. Смыслы – от простого пересказа сюжета текста до сложных аллегорий начали влиять на формы, придавая им литературное содержание. Возникли сюжеты в трансформациях. Это была самая комичная часть работы: «страсти» существования и трансформации архитектурных форм, механически привязанные к текстам, создавали настоящий театр абсурда. Это интриговало и расширяло границы креатива.

Основной девиз – «Мы не боимся быть непонятыми». Он был необходим для снятия тяжести давления «реализма» и ответственности за «формальный» способ проектирования. Результат заранее предполагался неформатный для курсового проекта. Это была некая вседозволенность – свобода от контекста, плана, конструкций, исследования, - словом, от всего, что по нашим понятиям делает архитектуру архитектурой.

Гибридизация произошла на основе, иногда спонтанного, рандомного, механистического смешивания текстов, положенных в основу проектирования форм, смыслов, которые воспроизводились из смешанных текстов, сценариев, в основе которых были положены рассказы выдуманных персонажей, трафиков, которые рисовались в соответствии со сценариями, постмодернистского смещения форм существующей и придуманной архитектуры, и, наконец, собственного гиперболизированного «Я», выраженного в названии ММА – музей моей архитектуры и личного манифеста.

Активная лексика: постмодернизм, метарассказ, нарратив, метафора, бриколаж, сценарий, автоматическое письмо.

Неологизмы данного проекта: арт-супермаркет, универмаг культуры, супермаркет искусств, здания-кумиры, стихийные выставки, трансформация-матрёшка, текст-рыба, девиз «Мы не боимся быть непонятыми».

III проект IV курса

Урбанистический ландшафт 2050-2100. Уфимские берега. Ландшафтный урбанизм

Задачей в данном проекте являлось проектирование нового образа будущего. Эта задача должна была быть решена как на уровне графических фактур, особого графического языка, отражающего его идеалы, так и на уровне новых смыслов, которые могла бы нести архитектура будущего – гуманная, экологичная, социально ориентированная.

Данный проект получил такое название «Берега» за счет задания на проектирование микрорайонов на прибрежных территориях. С точки зрения организации учебного процесса это было групповое проектирование. Вся группа делилась на подгруппы для анализа прибрежных территорий. Данная тема имеет свои подводные камни и требует подробного анализа существующей застройки, почв, воды. Необходимо было провести исторический анализ, социологический опрос. Далее формировалось смысловое облако проекта. После чего начинался этап формирования концепции, первая его часть состояла из поиска и наложения бионических и технических фактур, которые бы отражали новые подходы к формированию архитектурного языка. Далее проект приобрел футуристическую направленность в виде исследования существующих футурологических концепций и утопий на основе книг, фильмов, архитектурных концепций. На основе этих исследования сформировалась концепция Берега 2050-2100 для микрорайона каждой группы. И после этого работы разных групп пошли разными путями. Например, группы, территориями которых являлись Кооперативная и Цыганская поляны создали коллаборацию и стали работать в единой концепции, группа, разрабатывающая побережье Черниковки и состоящая из 5 человек создала 5 разных предложений разрабатываемой территории, основанных на общих принципах, однако различных по графическому языку. Таким образом, гибридность этого проекта отражается в поиске нового языка через смешивание различных графических фактур, футурологических теорий мегаструктур, заимствований из смежных видов искусств – кино, графического дизайна, литературы.

Активный словарь: мегаструктуры, футуризм, облако смыслов, сингулярность, точки бифуркации, контекст, комбинаторные принципы, метаболизм, бесконечность, кибер-технологии, виртуальное пространство, номады, экзоскелет

Неологизмы: нейро-сити, хоппер-таун, воронка активности, глиняная пиала ландшафта, многофункциональная дамба.

IV проект IV курса

Новое культурное пространство

Задачей проекта было создать инструментарий поиска новых типологий на основе анализа потребностей горожан в новых общественных пространствах. Это было продолжение работы над предыдущим проектом. Вообще практика продолжения работы над тематикой предыдущего проекта очень полезна. При этом неважно, что выступает такой тематикой: композиционные моменты, социологические исследования, стилистический аспект или продолжение поиска нового языка – изменение задачи расширяет диапазон архитектурного проектирования. Первостепенным этапом этого проекта было выявление общественного центра в микрорайоне, который еще не построен, то есть его можно было определить по концепции и функциональному зонированию, так же по предполагаемому социальному фону территории. Далее следовал важнейший этап в формировании концепции проекта – исследование старых и создание новых типологий общественных пространств. Таким образом, создавался инструментарий для поиска собственной концепции пространства. Далее формировались сценарии процессов, протекающих в культурном центре на основе новых типологий, сформированных ранее. После формулирования начинки и прописывания сценариев следовал этап непосредственной разработки объекта, здесь студентам была предоставлена полная свобода действий, так как многие продолжали разрабатывать образы и сценарии, взятые из футуристических концепций микрорайона. Но на этапе проработки концепции некоторые студенты отделились и продолжили разрабатывать теоретические модели общественных пространств, таким образом, готовясь к преддипломному проектированию. Из данного ответвления получились такие исследования как: «Утопии: концепции, сценарии, общественные пространства», «Комбинаторика городского развития. Прототипирование», «Новое «агрокультурное» пространство», «Неологизмы в контексте сингулярности» и другие не менее интересные концепции развития

общественных пространств. Здесь гибрид отражен как синтез новых функций, воплощенных в футуристических формах.

Неологизмы данного проекта: ретрофутуризм, кибер-ферма, робо-ферма, микроклимат пространства, город-воронка, расслоенный город, арх-балет, контурное озеленение, кибер-представления, сценарий погружения, парящий ландшафт, театр городской жизни, экспресс-музей.

В заключении хотелось бы отметить, что новая лексика отражает эксперименты и новаторство сегодняшнего дня архитектуры: цифровизация, виар-технологии, 3Д моделирование, нелинейная архитектура, деконструктивизм, слои, метарассказ, парцисипация и другие слова отражают методики, подходы, направления, новые течения и парадигмы современной архитектуры. Новые гибридные явления порождают новые гибридные термины. Однако процесс имеет и противоположное направление – созданные словестные гибриды в рамках экспериментального проектирования являются питательной средой креатива. Нельзя недооценивать значения этих процессов в современной архитектуре [4].

Библиография:

- 1) Бархин М. Б. Методика архитектурного проектирования в системе архитектурного образования: уч. - метод. пособие для архит. вузов и факультетов. — М.: Стройиздат, 1969. - 224 с.
- 2) Хан-Магомедов С. О. Архитектура советского авангарда: В 2 кн.: Кн. 1: Проблемы формообразования. Мастера и течения. — М.: Стройиздат. 1996. -709 с.
- 3) Дженкс Ч., Язык архитектуры постмодернизма/ Ч. Дженкс, Перевод с английского А. В. Рябушина, М. В. Уваровой; Под редакцией А. В. Рябушина, В. Л. Хайта. — Москва: Стройиздат, 1985. — 136 с.
- 4) Донгузова, Е.И., Спирина О.Ф., Гагина, О.Е. Гибридно-языковые модели в методике архитектурного проектирования / Е.И. Донгузова, О.Ф. Спирина, О.Е. Гагина // Материалы XV Международной научно-практической конференции им. В. Татлина 15 февраля 2019 г. – с.30.

COURSE PROJECTS AND STAGES OF ARCHITECTURAL DESIGN AT TRANSITION TO HYBRID-LANGUAGE MODELS

E. Donguzova,

Associate professor, Department of Architecture, PhD (Social sciences),
USPTU, Ufa, Russia, e-mail: e.donguzova@yandex.ru,

O. Spirina,

Associate professor, Department of Architecture,
USPTU, Ufa, Russia, e-mail: spirina.flo@gmail.com,

O. Gagina,

Bachelor of architecture, group BAR-14-02,
USPTU, Ufa, Russia, e-mail: mowgli@mail.ru

The paper analyzes design methods in the transition from typological to hybrid-language models. Examples of approaches to the implementation of term papers illustrating this method were proposed; an architectural dictionary of this method was created.

Key words: hybrid-language models, intuitive design, architectural neologisms, narrative, gamefication, variative and spontaneous design, metaphor and manifest architecture, relevant architectural dictionary

References:

- 1) Barhin M. B. Metodika arhitekturnogo proektirovaniya v sisteme arhitekturnogo obrazovaniya: uch. - metod. posobie dlya arhit. vuzov i fakul'tetov. — М.: Strojizdat, 1969. - 224 s.

- 2) Han-Magomedov S. O. Arhitektura sovetского avangarda: V 2 kn.: Kn. 1: Problemy formoobrazovaniya. Mastera i techeniya. — M.: Strojizdat. 1996. -709 s.
- 3) Dzhenks CH., YAzyk arhitektury postmodernizma/ CH. Dzhenks, Perevod s anglijskogo A. V. Ryabushina, M. V. Uvarovoj; Pod redakciej A. V. Ryabushina, V. L. Hajta. — Moskva: Strojizdat, 1985. — 136 s.
- 4) Donguzova, E.I., Spirina O.F., Gagina, O.E. Gibridno-yazykovye modeli v metodike arhitekturnogo proektirovaniya / E.I. Donguzova, O.F. Spirina, O.E. Gagina // Materialy HV Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii im. V. Tatlina 15 fevralya 2019 g. — s.30.