

Мария СИВЕРС

ГРАФИКА В АРХИТЕКТУРЕ

Машины должны работать, люди должны думать.

Девиз компании ИВМ

Если кто-нибудь рассчитывает почерпнуть из этого текста «новые» сведения об омывающих наши умы завихрениях столетия или загрести для критики эпатажную идею, — он заблуждается. Конечно, можно впасть в описательный жанр, начав производить искусствоведческую разметку, что и зачем изобретено было в мире виртуальных графических технологий. Но едва ли этим удастся обнаружить подлинный смысл и самого понятия «компьютерная графика», и его ниши в искусстве, и все более возрастающие желания поколений поместить в современность классическую красоту, взятую в содружестве с репрезентативностью. В этом небольшом исследовании взята идея сопоставления «живой» графики, графики компьютерных технологий и их объединения в архитектурной деятельности. Мысль развернута с отправной точки в пространстве, что в графике ручной — мы задаем, в компьютерной — извлекаем. И если компьютерная графика создает желаемое впечатление, то ручная — сущее. Несколько агрессивно напад на изыски цивилизации, стоит оговорить, что именно подразумевается под понятием графика, в частности — компьютерная графика. Графика — вид изобразительного искусства, рисунок (как самостоятельная область творчества) и различные виды его воспроизведения и размножения (гравюра, литография). По назначению и месту применения графика встречается трех видов: художественная (станковая и книжная), прикладная (рекламная, промышленная) и архитектурная (рисунок, проектные разработки). Архитектурная графика является средством, помогающим посредством разных приемов построения изображения решению архитектурно-художественных и композиционных задач, и тем самым — созданию будущего сооружения. В зависимости от сроков исполнения, требований к проектной документации и дополнительных материалов к окончательному изображению объекта архитектурная графика подразделяется на три самостоятельных вида: эскиз, чертеж, архитектурный рисунок. Компьютерная графика появилась довольно давно: уже в 1960-х гг. полноценные программы рабо-

ты с графикой существовали, достаточно бодро давая на психику неискушенных зрителей чудесами возможностей. Понятие «компьютерная графика» объединяет все виды работ со статическими изображениями, «компьютерная анимация» имеет дело с изображениями, которые изменяются динамично. Феномен компьютерной графики как таковой можно объяснить посредством понятий техники и технологии. Техника нашла помощника в лице технологического «инструментика», некой умберто-эковской «абулафии» в виде удлинения руки, на конце которой не карандаш или иной другой представитель семейства ручных «китайцев», а «мышь с ковриком». Впрочем, получившая полное право на существование и пестование. Что касается технологии, перед многообразием, безукоризненностью выполнения и возможностями в разрешении задач (умалчивая о деталях), человеку свойственно ошибаться, но для нечеловеческих ляпов нужен компьютер. Здесь можно с почтением снять шляпу.

В истоке всех компьютерных извращений все же должна находиться некая исходная кривая, начертанная свободным движением руки. Здесь уже много лет прав Френк Ллойд Райт: «Если я хотел создавать новые формы, я должен был сделать их не только соответствующим материалам, но и проектировать их так, чтобы машины, которым придется их делать, могли бы их делать хорошо». С «мышшиной» помощью можно выполнять формообразование гранных и криволинейных поверхностей, пространственные размещение и компоновку, изменять ориентацию и размеры, осуществлять редактирование форм и многие другие операции, обеспечивающие получение компьютерного объекта проектирования, привлекательного наглядностью: архитектор и заказчик имеют возможность «побродить» по проектируемому интерьеру или зданию, внести дополнения. Популярные системы компьютерного проектирования позволяют, кроме получения отдельных перспективных изображений, осуществлять их быструю демонстрацию в виде анимационных фильмов. Наличие мощной техники обеспечивает перемещение «наблюдателя» в моделируемом пространстве практически в реальном масштабе и времени. Реалистичность восприятия проектируемых объектов достигается использованием различных визуальных эффектов, вплоть до виртуального пространства. Свойства виртуального пространства можно описывать долго, но что-то этому мешает. Возможно, ощущение, что многим, по крайней мере, людям со стороны, все его особенности могут показаться не столько чертами современной инкарнации «Островов Блаженства» или «Утопии», сколько характеристиками еще одного варианта «Страны Невыученных уроков». Той самой, где живут полтора землекопа и корова, названная на уроке зоологии плотоядной, которая, ощерив пасть, гоняется за несчастными двоечниками. Другими словами, многие признаки этого мира можно считать реализацией определенных общезыковых метафор, таких, как «проблема выбора», «момент

истины», «взгляд с высоты птичьего полета» или «туман неизвестности»: мир, который не богаче наших представлений о нем. Ручная графика и компьютерная графика — вещи семантически разные, по сути же дела похожи. Ручная графика индивидуальна, и не может быть тиражирована как оригинал, исключая, допустим, литографию, которая может обеспечить до пяти оттисков. Компьютерная графика — не ограничена числом тиражируемых экземпляров. И все, что будет напечатано, — не копия, но оригинало. В этом — и парадокс, и конечный результат. Занятно различие ручной и компьютерной графики как средства. Причины обращения к ним схожи — возможность выражения архитектурной идеи, концепции, вариантов плана, фасадов, объемов. Но если рука запрограммирована рисующим, компьютерные результаты, напротив, зачастую случайны. И если по почерку можно судить о душе мастера, его настроении и мировосприятии, то по «почерку» принтера можно судить только о том, как «нервничает» компьютер. Недаром с обращения к классике начиналось высшее художественное и архитектурное образование, теперь во многом канувшее в Лету — в угоду новым формологическим затеям. Впрочем, электронные метаморфозы во многом положительны: с одной стороны — это помощь умеющему, с другой — эрзац для человека, вручную работать не умеющего. В отрицательном смысле это виртуальное освоение не всегда осмысленно и подчас подвержено безвкусию, незаметно выдавливает человека из свободы воли и духа в заброшенность и пустоту ремесленного предназначения, облагораживая неотчетливое состояние рук и ума, забывающих все движения, кроме «выпаса» мышки на скудном коврике.

Средства графики могут быть самыми невзыскательными. Хотя бы умение обращаться с писчей бумагой. В компьютере — другой тип обращения. Рисовать можно и в темноте, и вслепую. Гойя «Линду со свечой» рисовал в полутьме при свете свечи, приделанной к полям шляпы. В компьютере же, пока не воткнешь вилку в сеть... Для графики нужна графика, а для компьютерной графики нужен компьютер. Профессиональная обязанность архитектора, привыкшего работать в плотном историческом контексте, на материале которого он как мастер был сформирован, следуя современности, суметь не утратить индивидуальности. Объединяя, уметь разделять. Волей-неволей вспомнится Алвар Аалто: «Различные виды искусства лишь по видимости представляют собой разные формы воздействия на человека, по сути же дела, все они — ветви одного дерева». На вопрос же, что есть истинным и где границы технического совершенства в искусстве, — сегодня получается весьма нетривиальный, но похоже, близкий к истине ответ: «Художник должен присутствовать в своем произведении, как Бог во Вселенной: быть вездесущим и невидимым!» Иначе: сталкивая традиции и способы архитектурного жизнеустройства, создать то «нераздельное» сплетение идей с формами, а форм — с идеями, которое выкажет в жизни самое понятие архитектура.