Место гетеротопии в современной архитектуре

Шумихина Екатерина Викторовна,

аспирант ХГТУСА

Аннотация: В данной статье рассматривается пространственная модель Мишеля Фуко как способ анализа существующих и проектирования новых пространств. Принципы, выдвинутые им для выявления гетеротопий, дают возможность выстраивать отношение к наиболее радикальному явлению в современной архитектуре - цифровой (дигитальной) архитектуре.

Анотація: У статті розглядається просторова модель Мішеля Фуко як метод аналізу існуючих та проектування нових просторів. Принципи, що були їм висунуті за для виявлення гетеротопій, дають можливість становити відношення до найбільш радикального явища у сучасній архітектурі - цифрової (дигітальної) архітектури.

Abstract: In this article the spatial model of Michael Foucault is considered in the capacity of the methods of analyzing the space exist and designing new spaces. His principles of exposure heterotopias help to build an attention to the most radical phenomena in modern architecture - digital design.

Изменения в жизненном окружении, лавинообразно нарастающие с развитием общества, так или иначе, затрагивают область архитектуры и требуют постоянной корректировки ее роли в этом процессе. Появление новых технологий, в частности новых технологий коммуникации - Интернета, мобильной связи - изменяют отношение человека к жизни и его восприятие мира (пространства и времени). Определенно, сегодняшнее восприятие и понимание времени и пространства кардинально отличается от тех же отношений человека, жившего в 19 веке. В чем выражаются эти изменения, и как их зафиксировать, чтобы они могли быть соразмерны современному архитектурному профессиональному мышлению.

Среди работ, посвященных теориям пространственности в архитектуре и искусстве, особенно большой резонанс вызвала статья известного французского философа 20 века Мишеля Фуко "Другие пространства", [1] опубликованная в 1967 году. С этим текстом связаны все современные попытки выдвинуть единую пространственно-временную концепцию, новые типологии пространств и новые принципы подхода к анализу территорий. [2]

Согласно Фуко, пространство в представлениях человека имеет существенное свойство - оно постоянно изменяется. Пространственная структура - это не просто набор геометрических характеристик, а сложная форма взаимосвязей геометрического строения, функций, символического значения, времени, опыта и других параметров конкретного места. Среди всех *местоположений* Фуко выделяет два типа пространств, которые обладают свойством состоять в связи с другими местами, прерывая, нейтрализуя и изменяя привычную систему связей, и противоречить другим пространствам.

Это утопии и гетеротопии. Утопии - это местоположения без реального места, поддерживающие с реальными пространствами отношения прямой или обратной аналогии (например, идеальный город, общество). Гетеротопии - это, наоборот, места вполне реальные, которые, однако, являются местами без места - контр-местоположениями; они представляют, опровергают, переворачивают все другие местоположения, являются своего рода реализованными утопиями; это своего рода мифическое и реальное оспаривание конкретного места. (рис.1)

Из всех пространств именно гетеротопии представляют наибольший интерес - это самые значимые, нагруженные смыслами и символами места и менее всего изученные. Для понимания и различения этих пространств Фуко предлагает использовать 6 принципов.



*Рис.1 Пространственная схема по Фуко*

Принцип противопоставления (кризиса, отклонения) - это места, куда помещают индивидов, чье состояние или поведение сильно отличается от усредненной нормы. Это психиатрические клиники, тюрьмы, дома престарелых, монастыри.

Принцип переменчивости - изменение способов использования гетеротопии в связи с изменениями общих культурных векторов. Это принцип легко проследить на примере кладбища. Кладбище - это, несомненно, другое место по отношению к обычным культурным пространствам, которое при этом связано со всеми остальными пространствами, т.к у любого человека кто-то там похоронен. Этот тип гетеротопии существовал всегда, но если в Средние века кладбище размещалось рядом с основным собором в центре города, то сейчас кладбища переносятся и устраиваются за чертой города. Это связано с изменением отношения общества к смерти. В эпоху, когда все были верующими, верили в воскрешение тел и бессмертие души, останкам не придавали большого значения. Напротив, начиная с Эпохи Просвещения, когда общество стало атеистическим, появляются гробы, останкам уделяется большая роль, так как нет веры в их воскрешение, и развивается идея о смерти как о "болезни".

Принцип многослойности - когда в одном пространстве может помещаться несколько независимых и несовместимых мест. Например, в театре на прямоугольнике сцены появляется череда мест, не имеющих отношения друг к другу, или плоскость экрана кинотеатра, пространство экспозиции и др.

Принцип разрыва во времени (гетерохронии) - это места, где происходит замедленное или ускоренное ощущение времени. Музеи, библиотеки, архивы, а теперь еще и медиатеки - это пространства, где время постоянно накапливается и увековечивает самое себя. Им противостоят пространства, где время скоротечно и ничтожно - ярмарки, праздники, луна-парки, а теперь еще и флэш-мобы, инсталляции и пр. К временным гетеротопиям можно отнести еще и курорты, где время бежит или растягивается в соответствии с чужой культурой и событийной насыщенностью.

Принцип перехода (принуждения или обряда) - гетеротопии всегда предполагают систему проходов и барьеров, которая их изолирует и одновременно делает проницаемыми. Туда попадают либо по принуждению, как в случае казармы или тюрьмы, либо проходят определенный ритуал (ВУЗы, закрытые клубы, библиотеки) или обряд очищения (хаммам, сауны, купальни).

Принцип противопоставления реальному миру - это пространства, которые или разоблачают всю иллюзорность существующего мира (публичные дома), или, наоборот, создают пространства столь совершенные, столь хорошо организованные и аккуратные, что рядом с ним наш мир становится беспорядочным, бестолковым и неорганизованным (ранние английские колонии, корабли дальнего плавания).

Все вышеперечисленные принципы позволяют не только по-иному анализировать историческое архитектурное наследие, но и пересматривать проектные способы работы и отношения к определенным типам объектов и пространств. Они также дают направление поискам по созданию подобных пространств, открывают перспективу использования невиданных ранее в архитектурном проектировании средств. Примерами могут быть практики новых направлений в архитектуре, в частности, так называемой, дигитальной архитектуры.

На первый взгляд, между гетеротопиями и построениями цифровой (дигитальной) архитектуры нет ничего общего. Действительно, если проанализировать характеристики гетеротопий Фуко, то окажется, что все они обладают историзмом, все эти пространства насыщались смыслами и взаимосвязями на протяжении веков. Современные же объекты никак не могут обладать этим ценным свойством. Они, к тому же, атектоничны, полифункциональны, стоят вне этно-культурно-стилевых различий, что также не позволяет прямо отнести их к гетеротопиям. Несмотря на это можно попытаться провести анализ дигитальных объектов по всем перечисленным М. Фуко принципам.

*Принцип противопоставления* (кризиса, отклонения). Неправильно было бы настаивать на том, что пространства объектов цифровой архитектуры создаются для индивидов с какими-либо отклонениями от нормы. Однако, эти пространства настолько непривычны, лишены традиционной организации, что человек, попадая туда, становится другим по отношению к остальным людям, так как ему приходится приспосабливать и перестраивать свое восприятие, свой вестибулярный аппарат и весь внутренний мир под новые ощущения.

*Принцип переменчивости* - заложен в самой основе концепции цифровых пространств, которая выражается в постоянном изменении, адаптации, динамике. "Новая архитектурная форма, новый язык опирается на динамическое слияние, сращивание и взаимопереплетение внутреннего и внешнего, своего и чужого, логичного и случайного". [3] Здесь все переменчиво - функция, геометрия пространства, смыслы, формы; исчезает даже привычное разделение на пол - стены - потолок.



*Рис.2. Selfridges,Future systems*

*Принцип многослойности.* Во-первых, многослойность задается игрой автора с возможным отношением зрителя к новым архитектурным объектам. Как на театральной сцене сменяются декорации, так же внезапно и неожиданно меняются (мерцают) образы и интерпретации реализованных дигитальных объектов:



*Рис.3*



*Рис.4*. *Mariinskiy Theatre, Dominique Perrault.*

гипермаркет Selfridges в Бирмингеме, Future Systems (рис.2) - "лягушачья икра", "дом в чешуе", "мыльный пузырь"; Kunsthaus в Граце, Питер Кук и Колин Фурнье (рис.3) - "дом-печенка", "кит";

Мариинский театр Доменика Перро (рис.5) - "золотой лапоть", "золотая картофелина" и т.д.

Этот эффект (иногда он называется "future is now" - "будущее здесь и сейчас") связан с тем, что новая архитектура убедительно погружает зрителя в "пространство нового времени", транслирует новый пространственный опыт, никогда не испытанный прежде. [4]

Во-вторых, здесь также, как и во многих современных объектах, используются принципы сценирования, внезапной смены визуального ряда, неожиданных пространственных эффектов, изменения освещения,

музыкального оформления, запахов. Так, например, музыкальный павильон SON-O-HOUSE группы NOX (Рис.6) насыщен системой датчиков, реагирующих на характер движения людей и провоцирующих соответственное изменение и харак-тер звучания музыки внутри объекта.



*Рис.5. Son-O-House, Nox*

*Принцип разрыва во времени* (гетерохронии) - гетерохрония архитектурных пространств состоит в том, что объекты цифровой архитектуры одним своим видом погружают человека в образный ряд, призванный представлять будущее. Эта архитектура вместе с новейшими технологиями вызывает аналогию с фантастическими явлениями, космическими кораблями и прочими представлениями о будущей жизни: бег времени в таких объектах резко отличается от реального и привычного.



*Рис.6. Guggenheim Virtual Museum, Asymptote Architects*

*Принцип перехода* (принуждения или обряда) - представлен в такой области цифровой архитектуры, как виртуальная архитектура - это архитектура, которая существует только в виртуальной реальности (пример, виртуальный музей Гуггенхайма группы Asymptote) (рис.6). Для попадания в нее (для реализации присутствия) надо иметь доступ к сети Интернет, специальное техническое оснащение.

*Принцип противопоставления реальному миру* - эта архитектура, как и любая другая до и после нее, является попыткой создания универсального, идеального пространства. Сверх того, новая архитектура своими формами пытается выразить изменения, происходящие в картине мира человечества, - уход от декартовой системы координат, физики Ньютона и Евклидового пространства, теория хаоса, нелинейности, трех - и четырехмерные фрактальные структуры, развитие нанотехнологий, синергетики и пр. Все это закладывается архитекторами при проектировании современных объектов в попытках создания идеального пространства, и в тоже время, эта архитектура ставит под сомнение, разоблачает недостатки и достоинства существующих зданий.

Таким образом, дигитальная архитектура является новой гетеротопией. Это искусственно созданный новый тип сакрализованного пространства, пространства неясного, чуждого, но эта нестандартность, многозначность наполняет его потенциальной осмысленностью, символичностью, культурно-ценностной значимостью, то есть превращает в гетеротопию. В настоящем - это стремительно расширяющийся набор пустых (в культурном отношении) форм, настоятельно требующий профессионального рассмотрения с позиций практикосообразности, с одной стороны, и расширения и изменения самой сферы профессиональной практики, с другой.

## Библиография

1. Michel Foucault. Of Other Spaces (1967), Heterotopias. // <www.foucault. info/documents/heteroTopia/foucault. heteroTopia. en.html>. - 2008.
2. Другие пространства. Гетеротопии [Текст] / Мишель Фуко, перев. с франц. А. Муратова, ред.С. Ситар // Проект International. - 2007. - № 19. - С.170-179.
3. Добрицына И.А. От постмодернизма - к нелинейной архитектуре: архитектура в контексте современной философии и науки / Добрицына И.А. - М.: Прогресс-традиция, 2004. - 416с. - (Математика та її застосування) (Праці / Ін-т математики НАН України; т.59).
4. Физика и метафизика дигитальной архитектуры // <www.stroyby.com/2007/07/14/fizika\_i\_metafizika\_digitalnojj\_arkhitektury\_poiski\_formy\_i\_voploshhenie\_nevozmozhnogo.html >. - 2007.