

Рассматриваются два противоположных типа взаимодействия человека с социумом – экстравертный и интровертный. Процесс экстравертного взаимодействия нацелен на прямой контакт с городским сообществом, а интровертный – на воображаемую реальность, художественный образ происходящего. Первый тип поддерживается культурной практикой большинства и правилами системы, второй – ассоциируется с минимальным присутствием в системе и игровой интерпретацией контекста. Ключевыми элементами архитектурной интерпретации взаимодействия являются дом и город – одновременно как реальные объекты и как метафоры противоположных смыслов. Архитектура в своем сущностном проявлении воплощается в экстравертном проекте как город, а в интровертном – как дом.

**Ключевые слова:** город и дом; экстравертное/интровертное; общение/уединение; городской код; геометрические паттерны; планировочная сетка; гостиная/лабиринт.

Two conditionally opposite types of human interaction with society are considered: extroverted and introverted. The process of extroverted interaction is aimed at direct contact with the urban community, and introverted – at the imaginary reality, the artistic image of what is happening. The first type is supported by the majority cultural practice and the rules of the system, while the second type is associated with a minimal presence in the system and a playful interpretation of the context. The key elements of architectural interpretation of the interaction under consideration are the house and the city – simultaneously as real objects and as metaphors of opposite meanings. Architecture in its essential manifestation is embodied as a city in the extroverted project, and as a house in the introverted one.

**Keywords:** city and house; extroverted/introverted; communication/solitude; city code; geometric patterns; planning grid; living room/labyrinth.

## Человек и город: две модели взаимодействия / The individual and the city: Two models of interaction

текст

**Сергей Малахов**

Национальный  
исследовательский  
Московский  
государственный  
строительный университет

**Евгения Репина**

Национальный  
исследовательский  
Московский  
государственный  
строительный университет

text

**Sergey Malakhov**

National Research Moscow  
State University of Civil  
Engineering

**Eugenia Repina**

National Research Moscow  
State University of Civil  
Engineering

### Дом и город – два контрастных сюжета: уединение и общение

Взаимоотношения между домом и городом образуют чрезвычайно богатую палитру сюжетов, в массе которых привлекает особое внимание идея двух контрастных состояний индивида – уединения и общения. Это контрастное разделение – приблизительная оценка сущности противостояния двух принципиальных архитектурных феноменов, в определенной степени понимаемых как объекты. Будучи объектами, дом и город одновременно представляют собой феномены космического уровня, заключающие в себе аспекты, касающиеся – на самом взлете сюжета – судьбы индивида. «Приземление» означает разные типы практики от социальной и политической до строительной и проектной. Дом и город то сжимаются до привычных образов и представлений, то невероятно разрастаются до уровня энциклопедии всего происходящего с нами.

В интересах исходного аспекта рассматриваемой темы – противостояния дома и города, равно как и их потенциального воссоединения, – представим для начала идею дома как существование абсолютно персонифицированного убежища, все пространство в котором принадлежит одному человеку. Условимся считать домом пространство, предназначенное для одного<sup>1</sup>, городом – все, что за пределами дома<sup>2</sup>.

С психологической точки зрения подобное разделение определяет два выше упомянутых состояния: дом – это пространство и состояние уединения, город – это пространство и процессы общения. Уединение – достаточно емкое понятие, указывающее на обеспеченный доступ индивида к защите, ночлегу и воображаемому проекту всего насущного. Общение – погружение в город – факт и сценарий самоопределения в социуме, сопряженный с адаптацией к пространству города и правилам системы. И что будет означать подобная адаптация – борьбу, компромиссы или отстранение – дом и уединение, помогают увидеть и сформулировать в виде «проекта». Покидая дом<sup>3</sup>, мы на время утрачиваем защищающую оболочку; теперь, странствуя по городу, мы жаждем подтверждения своей состоятельности как субъекта: внутри системы, в интеграции с ней или вовне.

Архитектурный дискурс в аспекте выявленной оппозиции дома и города представляет концептуально осмысленное материальное оформление, сценографию двух жизненных эпизодов: уединения, в котором прорабатывается «проект выхода в город» (взаимодействия с системой), и общения – этапа реализации «проекта». И здесь выясняется, что «авторами» подобных «проектов выхода в город» становятся субъекты, имманентно принадлежащие противоположным культурно-социологическим программам предполагаемого контакта.

### Два типа взаимодействия субъекта и города

Первая программа – экстравертная, означающая системно адаптированный тип общения, когда человек принимает и ожидает тех архитектурных ответов, которые встроены в «правила системы», ее культурные коды и иерархическую модель. Вторая программа – интровертная, нарушающая эти коды, демонстрирующая отстранение от общепринятого сценария и основанная на выборе собственных целей и маршрутов внутри «городского пространства»<sup>4</sup>. При этом оба типа взаимодействия субъекта и города в инварианте сопровождаются собственными пространственными и типологическими паттернами, максимально гарантирующими реализацию как экстравертных, так и интровертных «проектов» (моделей взаимодействия с городом) (рис. 1).

Успешный город – это пространство общения, обеспечивающее сосуществование и цивилизованную практику культурной репрезентации (эффективного компромисса) двух определяемых здесь типов взаимодействия (двух субъектно-ориентированных программ). Стратегия достижения успеха оказывается не такой простой, так как проектное действие является вторичным по отношению собственному выбору системы. Любому городу, независимо от уровня развития цивилизационной модели, присуща организация явного или скрытого принуждения, когда каждому из обсуждаемых сценариев предшествует безмолвный вызов (проект) системы, инструменты манипуляции которой смешивают счастье и удовольствие, поэзию и фельетон, эмпатию и политекс.

Проблема заключается в том, чтобы увидеть обозначенный архитектурный дискурс и скрытые намерения



^ Рис. 1. Экстравертная модель. Кафе на улице Лютеции (Rue de Lutèce) в Париже. Фото авторов (а). Интровертная модель (bangkokbook.ru) (б)

системы не только как сложившуюся сценографию, но и как проектные действия, соучаствующие в поддержке, регенерации или критическом пересмотре соответствующих декораций. Это означает артикуляцию материально организованных мест общения человека с городом через предварительно выясненные обстоятельства их возникновения, распознавание логики городского кода системы, его элементов, пространственных паттернов и архетипов (программ) взаимодействия субъекта с городом.

### Паттерны архитектурного дискурса

Гипотетически модель пространства общения экстраверта может отвечать классическим элементам городского кода: гостиной, улице, площади; при этом понятие гостиной универсальным образом соответствует любому пространству, собирающему людей на дистанции, поддерживающей диалог.

Геометрической фигурой, максимально соответствующей идее гостиной, является квадрат; улице – прямоугольник; площади – круг.

В комплекте классического городского кода площадь поплощает идею эпицентра, прямо или метафорически выражающую суть иерархической конструкции системы. Площадь – это пространство больших дистанций и одновременно пространство единодушия. Круг представляется геометрической фигурой, соответствующей функции подобного эпицентра, «места событий».

Интровертной модели общения субъекта с городом заданные системой паттерны не подходят. Город для интроверта – смесь реально происходящего и воображаемого. Интроверт не столько стремится к общению с «живыми встречными», сколько полагается на свое чувственное, художественное, поэтическое конструирование реальности. Город предстает в этой эмоциональной модели как лабиринт, соединяющий физическую конструкцию с воображаемой и игровой. Материально не оформленная «городская пустота» также становится для интроверта второй подосновой параллельной реальности. Для интроверта даже сам «выход в город» зачастую может оказаться ненужным, так как на замену физическому контакту с городом приходит его игровая модель.

### Артикуляция экстравертной модели

Город – инструмент соблазна и пространство принуждения к общению с помощью городского кода, правил поведения, фетишизируемых стандартов успеха. Общение горожан в широком смысле – факт совместного пребывания в одном городском пространстве: вступаете ли вы в диалог, участвуете ли в производственном процессе или минуете расстояние между объектами, лавируя среди пешеходов. В этой картине происходящего сценография городского пространства занимает почетное место координирующего инструмента системы. Иерархически выстроенными элементами эволюционно выращенного городского кода являются планировочная сетка, главные и второстепенные улицы, дома, перекрестки, площадь, ратуша, городские ворота и храм. Дома – в приведенном перечне элементов кода – емкости, упаковывающие наши убежища, подлинные или мнимые, в замкнутые или прозрачные оболочки, архитектурно декорированные и предназначенные для названных или неназванных функций.

Благодаря наличию сформированных элементов кода, мы можем дискутировать по поводу собственных смыслов «экстравертных программ», не задумываясь о том, насколько сформированные системой элементы определяют размах и направления наших инициатив.

Прототипами такой предопределенности являются планы древних восточных и эллинистических городов, план римского лагеря, план и структура романской базилики, петровские и екатерининские городские планы, проект Османа реконструкции Парижа, города-крепости, модернистские концепции зонированного города (рис. 2, а)

Правила застройки китайских городов VIII–V веков до н. э. жестко формулировали расположение ключевых городских объектов – квадратной сетки плана, ориентации по сторонам света, положения императорского дворца (на юге), рынка (на севере), императорского храма на востоке и алтаря, посвященного богам плодородия (на западе) [1].

План и структура базилики может рассматриваться как инвариантная структура любого иерархически организованного пространства – будь то Форум Траяна, Вандомская площадь в Париже, ГУМ на Красной площади

1. За пределами формулы дома, определяемого как своего рода обитаемое гнездо одиночки, располагается любая типология, связанная с коллективным обитанием, в том числе дом для семьи. Любой конкретный проект всегда будет отличаться от принятого допущения.

2. «Все, что за пределами дома» – понятие города намеренно расширяется до «вообще всего, что физически не включается в дом»: дома, улицы, общество, всякого рода правила и процессы – все то, что заложено системой: автономной, иерархически устроенной, социополитической платформой, зависящей от уровня развития цивилизации и демонстрирующей искренне или в меру ценностных установок элиты намерения улучшать качество среды и поддерживать гуманистические идеалы.

3. «Покидая дом» – факт пересечения его границы напоминает выход корабля из уютной гавани в открытое море: мы отправляемся в странствие. В тексте усиливается ассоциация с судьбоносными процессами. Город метафорически – это в том числе и море, и даже пространство самой судьбы.

4. «Городское пространство» для интроверта – это нечто гораздо большее, чем конкретное место.



Рис. 2. План Милета, алгоритм городского кода (а). Улица Росси в Санкт-Петербурге (б)



5. Н. Павлов: «Некогда круглое в плане жилище постепенно трансформировалось в квадратное. Со временем проявились «идеальные» ортогональные планы городов. Еще позднее ортогональной сеткой координат был «обтянут» весь земной шар».

6. Фрактальная организация в классической версии городского кода демонстрирует непрерывность планировочной (модульной и ритмической) сетки на пути из городского пространства внутрь дома. Иерархия улиц и площадей, главных и второстепенных объектов – фрактально воспроизводится в доме, но, разумеется, в другом масштабе. Поддерживать эту непрерывную связь – задача архитектора.

в Москве или улица Росси в Санкт-Петербурге в единстве с замыкающим перспективу Александринским театром (рис. 2, б)

Игра заключается в том, чтобы, вовлекаясь в потоки, сходящиеся к алтарям, площадям, ратушам или театрам, а также к своим рабочим местам, человек все же находил в себе возможность позиционирования как субъекта, добровольно распоряжающегося выбранной стратегией взаимодействия с городом и системой. Экстравертная модель, отчужденно или радушно воспринимаемая системой, находит соответствующий отклик в иницируемых ею сценариях, соединяющих архитектурные декорации, варианты социальной стратификации, культурные программы, качество обслуживания и степень контроля.

Отчужденная реакция системы присуща ее авторитарным моделям. Радушная – к более продвинутым цивилизационным конструкциям системы, как это, к примеру, происходило в деятельности французских реформаторов городской среды – префектов Парижа Рамбуто и барона Османа. Знаменитые парижские бульвары, уличные кафе, а заодно демократичное классовое смешение горожан и возникновение «бульварной культуры» есть следствие этой деятельности [2].

В результате упомянутых преобразований иерархия системы не исчезает, так же как не деконструируется контроль системы над происходящим, но при этом пространство города усложняется, становится архитектурно оформленным, наполняется комфортными приспособлениями для общения и повышения самооценки участников городских программ.

Базилика как инвариант пространственной и социальной организации городского кода обогащается признаками демократичного хаоса; общение, поддержанное разнообразием сюжетов, помогает поддерживать добродушное выражение лиц и неспешность. У горожан и туристов в подобной среде все чаще возникает соблазн оставаться подольше в уличном кафетерии или принять участие в предвыборном митинге следующего префекта Парижа. Жизнь экстраверта в целом начинает выглядеть интересней.

**Квадрат как модуль «сетки благоустройства»**

Минимальным модулем, единицей сценографии экстраверта – является квадратный стол уличного кафе (в несезон дислокация предполагает расположение в интерьере). Квадратный стол удобнее круглого – особенно

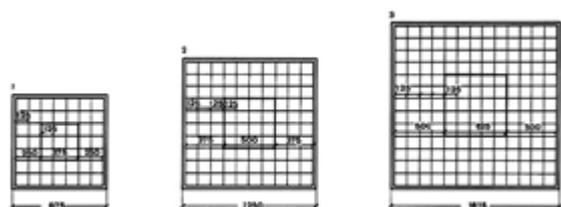


Рис. 3. Квадратный стол уличного кафе. Ним (а). Место встречи. Париж (б). Фото авторов





< Рис. 6. Экстравертная модель. Открытая городская гостиная. Париж (а). Пристроенный модуль гостиной. Клермон-Ферран (б). Фото авторов



в том случае, если его расположение реагирует на планировочную сетку террасы, площади, гостиной и городского квартала (рис. 3).

Все перечисленные элементы исторически эволюционировали из того минимального комплекта инструментов «устройства блага», заполучив которые система приступила к первым робким шагам самоорганизации. С той поры, несмотря на вклинившийся период Средневековья, преобразовавший ортогональную гипподамову сетку в паутину из треугольников, квадрат всегда оставался материально осуществимой или подразумеваемой единицей измерения и упаковки пространства<sup>5</sup> [3] (рис. 4).

Современная практика предполагает возобновление продвинутой версии гипподамовой планировочной сетки (grid plan), основанной на фрактальной организации городского пространства как целостной формы<sup>6</sup>. Система, позитивно реагирующая на демократизацию городских контактов, поручает проектировщикам работу над чертежами тотальной планировочной сетки, пронизывающей не только городское пространство, но и внутреннюю емкость дома, соединяя тем самым в единое целое внешние и внутренние элементы. Как только эти связи устанавливаются на уровне единого чертежа, возникает картина, мотивирующая артикуляцию акцентно или равномерно распределенных квадратов, т. е. гостиных, отвечающих сценарию экстравертной программы субъекта. В физическом смысле подобная артикуляция может означать буквальное добавление, наращивание, встраивание, блокировку, надстраивание, вольную расстановку «гостиных» в доступном поле единого чертежа, ориентируясь на интуитивный прогноз «благополучной экстравертной среды». Подобный чертеж с добавленными элементами может в дальнейшем существовать как дорожная карта,

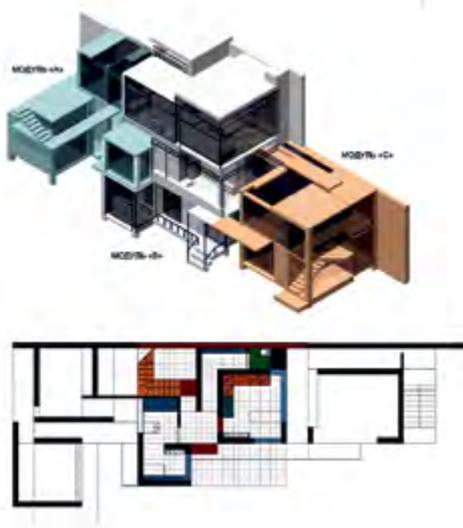
вдохновляющая подоснова для мастер-плана, ориентир для реального проектирования. (рис. 5; 6, б)

Разумеется, нет цели утверждать, что все места для общения в городе должны иметь форму квадрата в плане, но на концептуальном уровне существует внятное представление, как осуществляется общение: двое располагаются или напротив друг друга, или бок о бок, спиной к фасаду кафе, обращая взгляды на улицу. Четверо устраиваются по четырем сторонам квадрата лицом друг к другу. И если встречающихся больше, то это уже не стол, а само пространство гостиной. И это все же квадрат (рис 6, а).

В этих простейших формулах заложен потенциал простого и эффективного усиления сценария реализации экстравертной программы «выхода в город», и в частности – «акта встречи и диалога».

По истечении акта встречи (человеческого контакта) в уличном кафе или в гостиной программа экстравертного взаимодействия с городом не исчерпывается, но рутинизируется, становится жестче, так как в отношении с субъектом вступают следующие, более прагматические конструкты системы, например обучение или работа.

< Рис. 4. Квадрат в китайской традиции – регулярные планы городов разного ранга. По материалам статьи Н. Павлова [3]



< Рис. 5. Дом-Тетрис. Включение гостиной в городской контекст. Ритмическая сетка на основе квадратного модуля. Мастерская Малахова – Репиной. Studio Celebration

Подopleкой системы, несмотря на ее цивилизационный инструментарий, остаются рынок, иерархия и капитал. Сценография и геометрические паттерны «следующих конструкторов» системы не являются предметом настоящего сообщения, но поддерживаются ассоциативно в общем анализе взаимоотношений субъекта (его дома) и города.

### Другой город в стратегии интровертной модели. Концепция лабиринта

Феномен интровертной модели взаимодействия субъекта и города лишен понятной логики для системы, что и мотивирует ее находить для этой культурной практики наиболее доступные объяснения, опять-таки встраиваемые в последующем в экстравертный сценарий. Дома, маршруты и могилы странствующих по городу интровертов становятся объектами паломничества и построения коммерческих практик, ориентированных на внутренний и внешний туризм (комната Ван Гога в Овер-сюр-Уаз, дом Сальвадора Дали в Кадакесе, могила Иосифа Бродского на острове Сан-Микеле в Венеции).

Тем не менее факт существования интровертной модели общения с городом (с миром) является обнадеживающим сюжетом, так или иначе озадачивающим систему и заставляющим ее включать в свой сценарий самовывживания поначалу неконтролируемые проекты. Современная цивилизационно настроенная практика все же научилась обращать внимание на культурный конфликт проектов как на вероятный источник собственного благополучия: разумеется, неповсеместно.

Интровертный проект исходно опирается на непризнание экстравертного выхода в город как на этический императив. Нет для интровертно ориентированного субъекта ничего привлекательного в том, чтобы ежедневно встречаться в кафе с соседями или на совещаниях с сотрудниками компании, обсуждать муниципальные новости, организовывать детский утренник и оповещать в социальных сетях, насколько восхитительным был вчерашний закат на Малибу. Не существует в интровертном проекте обязательного посещения «памятных мест» по маршрутам, обозначенным в путеводителе. Интроверт вообще не видит город таким, как все. Его встреча с городом – это прежде всего встреча с самим собой, своей памятью, персональной интерпретацией реальности.

Уместно будет привести пример, как Бродский путешествовал в свои рождественские приезды в Венецию. В обзоре Daily Moscow «Иосиф Бродский как одинокий путешественник», описывающем опыт общения поэта с городом, подчеркивается, что он «любил приезжать в этот город снова и снова, особенно в зимнее время, когда исчезает поток туристов» [4]. Сам Бродский довольно резко отзывался о преобладании экстравертной модели, ему «невыносимо видеть потребление города туристами-обывателями». «Венеция не принадлежит всем, и она не для всех. Обывательщина <...> разъедает [Венецию] <...> сильнее, чем волны каналов» [4], уничтожая магию места – типичная позиция интроверта.

В этом же обзоре автор высказывает важное замечание про осознаваемый поэтом сценарий городского пространства [4]: «В эссе «Место не хуже любого» Иосиф Бродский писал: "Чем больше путешествуешь, тем сложнее становится чувство ностальгии. Во сне, в зависимости от мании или ужина, или того и другого, либо преследуют нас, либо мы преследуем кого-то в закрученном лабиринте улиц, переулков и аллей, принадлежащих одновременно нескольким местам; мы в городе, которого нет на карте. Паническое беспомощное бегство, начинающееся чаще всего в родном городе, вероятно, приведет нас под плохо освещенную арку города, в котором мы побывали в прошлом или позапрошлом году. Причем с такой неотвратимостью, что, в конце концов, наш путешественник всякий раз бессознательно прики-

дывает, насколько встретившаяся ему новая местность потенциально пригодна в качестве декорации к его ночному кошмару"» [5]. В необыкновенно талантливом описании своих впечатлений о странствиях по разным городам Бродский рисует образ универсального морфотипа – фактически несуществующего города, служащего ему инвариантным набором сформулированных системой объектов и правил, пригодных для объяснения специфики любого из упомянутых мест. Но именно лабиринт определяется поэтом в качестве объединяющего все мыслимые маршруты конструктором – метафизическим и пространственным императивом.

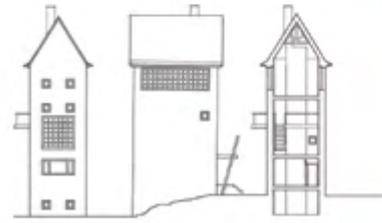
Общим принципом описания обозначенного морфотипа и у Иосифа Бродского, и у Петра Капустина [6] является единственность субъекта внутри лабиринта: то есть это все-таки выбор и сценарий одного героя, по-нашему сюжету – интроверта! Герой пробирается внутрь лабиринта и оказывается там в одиночестве, будто он и есть тот самый Тесей, которому предстоит в глубоких потемках отыскать Минотавра. Он один единственный, и ему не с кем разделить свои предчувствия, впереди неминуемая развязка.

Петр Капустин определяет суть лабиринта с разных сторон, но одно определение нам представляет близким, когда он формулирует следующую мысль: «Основная и латентная категория Лабиринта – путь. Основная – потому, что всякий лабиринт и все они вместе есть воплощенный Путь, с его заблуждениями и тупиками, с постоянным ожиданием находок и неожиданно обнаруживающимися выходами. Латентный – потому, что верный путь скрыт, и это сокрытие – миссия лабиринта...» Однако «путь», замечает автор, звучит как-то «очень оптимистично» и «слишком прямолинейно для лабиринта. Скорее нужно говорить о поиске пути – и «тогда на первый план выходит Поиск. Ведь путь скрыт, а поиск – нагладен...» [6]

Лабиринт трактуется у разных авторов и как метафизический концепт (Ж. Делёз, Ф. Гваттари), и как загадочный архитектурный феномен (П. Капустин), и как пространство странствия по «тотальному городу» (И. Бродский). Во всех случаях речь идет о странствиях одиночки, героя, профессионально ссылающегося на свое неприятие или отстраненность от предначертанной системой порядка вещей. Мир заданной реальности в этих странствиях перестраивается в собственную модель реальности, в разной степени драматичную, пафосную, игровую.

Архитектура практически в каждой версии лабиринта выступает как ключевая материальная форма. Его графические построения лишь ассоциативно ссылаются на загадочный архетип. Формальная геометрия странствия фиксируется в самых разных масштабах – от спонтанного маршрута по улочкам Венеции или Стамбула до воображаемого чертежа «тотального города» Бродского.

Физическое присутствие лабиринта проявляется в концептуальной модели дома: в масштабе макета и чертежа, публикации и в реально построенном виде. Дом интроверта – это всегда причуда высшего порядка. Одиночество интроверта свершается в пространстве города-лабиринта без особой возможности выбрать кратчайший путь, да и концепция интровертного проекта не предполагает скорейшего достижения цели. Самой интригующей задачей становится выбор очередного гнезда [7], «станции остановки» для пересмотра сюжета, медитативной кельи, наблюдательного пункта, окна, убежища для ночлега и того отделения лабиринта, где появляется более долговременный дом героя. Все, что возникает как «архитектурное необычное», являет себя в двух вариантах: или как шоу для экстравертов, или как персональный дом-гнездо интроверта, пропитанный смыслами Поиска.



^ Рис. 7. Интровертная модель. Дом Холостяка (а, б). Мастерская Малахова – Репиной. Studio Celebration

Джованни Брино в своей книге об итальянском архитекторе-дизайнере Карло Моллино, интроверте в высшей степени смысла, описывает его квартиру на улице Напионе в Турине: «Моллино переделывает квартиру <...> создавая необычный и софистический интерьер с намерением сохранить ощущение тайны. Никто никогда не приглашался сюда, никто никогда не жил здесь, кроме самого Моллино» [8].

Пространство квартиры сжато двумя сходящимися бортами с выходом на балкон – полная иллюзия корабля, не достает лишь ростры или осцлус. Хозяин устроил здесь свой внутренний мир – лабиринт зазеркалья, разместив в нем композиции из разных оригинальных вещей и комнат, включая копию греческой скульптуры, книжный шкаф с пространством для радиogramм, большое античное блюдо, панцири гигантских черепах, футляры и декорации с бабочками, зеркало в гнутой деревянной раме, окрашенной черным лаком; устроил спальню для «отдыхающего воина» с кроватью-лодкой в стиле ампир на подиуме, добавил шторы, раскрашенные собственноручно, выстроил портал двери и полку из белого мрамора – все в основном спроектированное им самим. И это вовсе не скопление антиквариата, а сценографическое оборудование к постоянно воображаемому им кинофильму про существующий и несуществующий город.

Напротив, комната Ван Гога в Овер-сюр-Уаз поразительным образом игнорирует всякое представление о перформансе и вещах. Кровать и стул – всего две вещи – достаточно ли, спросим мы, этого для того, чтобы вообразить что-то большее, чем четыре стены? Достаточно – отвечает Ван Гог. Остальное – в 74 картинах, написанных за эти последние семьдесят дней.

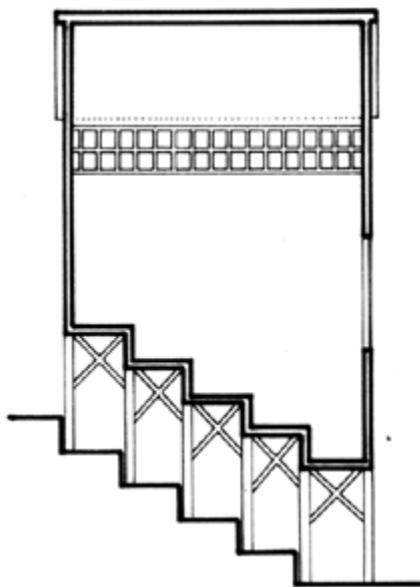
Различие двух проектов – экстравертного и интровертного – также заключается в отношении к двум противоположным состояниям: радостному и тревожному. Экстравертный проект предполагает нагнетание позитива: все лозунги системы направлены на «благое устройство» контролируемой ею среды. Дом экстраверта – это обстоятельно оборудованное пространство семейного благополучия. Чертежи этого объекта сопровождаются 3D-моделями, рендером с зелеными лужайками и безоблачным небом. Стиль подобного жилища – максимально

пафосен или нейтрален и коммерциализирован до корней. Правильно спроектированный дом экстраверта в идеале соединяется с бурлящей атмосферой и плотной тканью городской среды или окружен собственным садом, террасами и имеет выход к реке. День экстраверта посвящен семье, общению и карьере. Отдыхающий и турист своим происхождением обязаны служебному отпуску экстраверта. Ходить на коллективные экскурсии, научные конференции и футбол – востребованное занятие экстраверта. В отличие от него, интроверт отстранен от предоставленных системой объяснений и правил. Ему, блуждающему в Лабиринте, интересно общаться с самим собой. Его дом, по определению, – это и есть архитектурный продукт, в то время как архитектурным пристанищем экстраверта – в идеале – становится город.

В ситуации, когда экстравертная модель требует умножения числа гостиных и превращения города в оптимистичный сюжет, гнездо интроверта, изъятое из Лабиринта, отличается нестандартным, а порой – невероятным сюжетом.

В проектах Studio Celebration сформулировано условное задание анонимного интроверта, представленного в качестве странствующего персонажа. Каждое из его пристанищ (домов-архетипов) отличается уникальной формой, при этом очень простой, так чтобы стало понятным, к какому специфическому переживанию (состоянию) приходится быть готовым: в Башне – обзор округи, в Бумеранге – зависание над дорогой, в Хижине – теплая печь, в Доме над Водопадом – шум потока, в Треугольнике – сжатие пространства, в Доме Холостяка – взгляд в стену (рис. 7 а, б; 8 а, б).

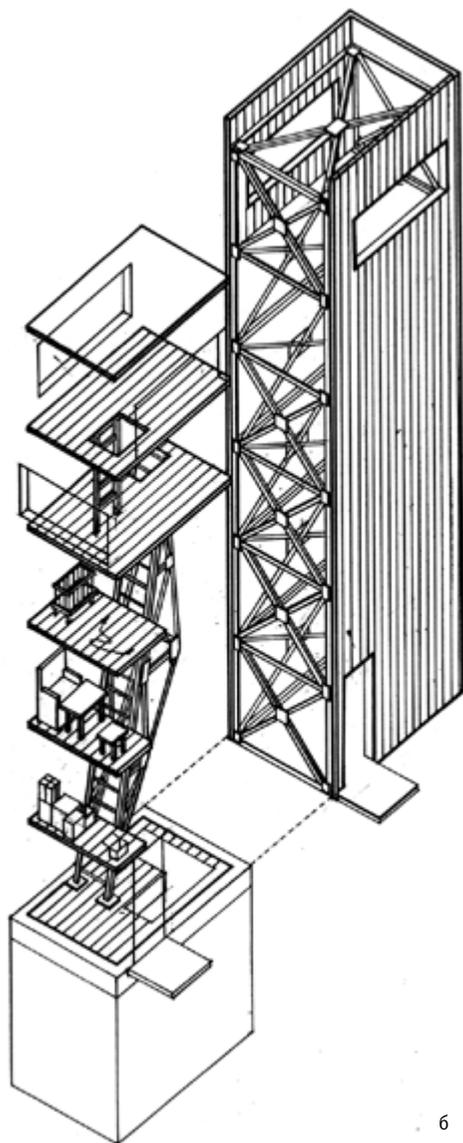
Каждое из этих «архетипических состояний» могло в обычной жизни оставаться незамеченным. Артикуляция формы до уровня архетипа (простого знака) размыкает скомканную массу пространственных переживаний в цепочку артикулированных эпизодов (мгновений). Таким образом, странствие интроверта внутри Лабиринта поддерживается архитектурной стратегией устройства «множества домов», обнаруживая для героя возможность «строить свой город» как спонтанно развивающуюся реальность. Архитектурная материализация Пути сжимает перечень переживаемых мгновений, как бы останавливая



a



^ v Рис. 8. Концепт-проект «Дом-архетипы». Дом над водопадом (а), Дом-башня (б). Мастерская Малахова – Репиной. Studio Celebration



б

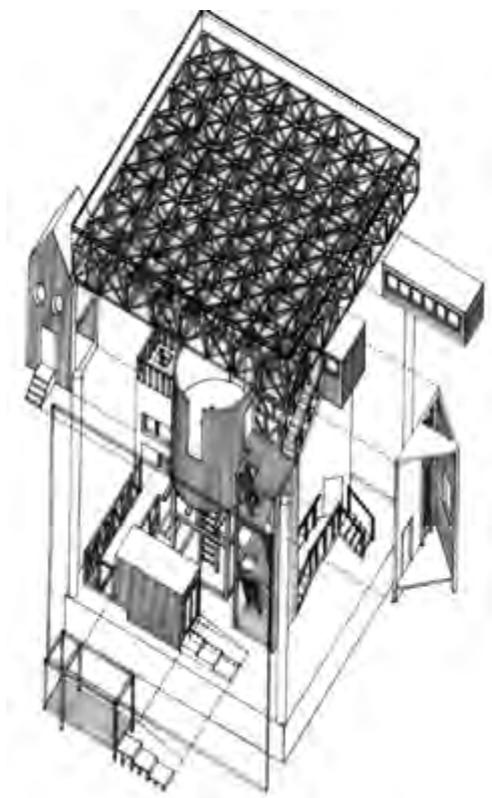
линейное время, но при этом для интроверта открывается медитативный портал «простой пространственной формы». И тогда время начинает двигаться поперек и вглубь эпизода, что фактически означает контакт субъекта с бессмертием.

Игровая конструкция интровертной модели, преисполненная импровизации и иронии, настраивает субъекта на особое отношение к позиционированию границы дома как пространства конфликта между домом и городом, игровой реальностью и системной, представляющей себя как единственная. Граница в этой концепции осмысливается или как слияние с домом, или как третье пространство, сохраняющее все признаки игрового присутствия «страшного и чужого», что осознается интровертом в качестве сертифицированного примыкания к Лабиринту. Лабиринт, загадки которого иллюминированы в статье П. Капустина, на архетипическом уровне связан с переживанием ужаса. При этом в той же «классической истории» Лабиринт не включает спасительные убежища для Тесея, в то время как в интровертной модели реальности, в сущности – игровой и счастливой – весь путь интроверта складывается из «ризомы» маршрутов, дистанций, переходов между домами: ночлегами, медитативными гнездами, порталами «очередных эпизодов Пути».

Концепт-проект «Дом-Город» актуализирует два игровые позиции: пространство границы и «внутренний город», позволяющий субъекту обитать внутри физически смоделированной игровой сценографии Лабиринта – придуманного приключения в относительно безопасной оболочке. Благодаря дистанции между оболочкой и «внутренним городом» возникают предпосылки для осознанного встраивания в дом отголосков того беспокойного состояния, которое сопровождает интроверта в странствиях по Лабиринту. Ночью перформанс обитания нашего персонажа обогащается холодным запустением интервала, порождаемыми им напоминаниями об архетипическом переживании ужасного, страхом проникновения города внутрь дома (рис. 9).

Все это вкупе лишь художественно и архитектурно артикулированный сценарий привычных нам состояний, но именно такие архитектурные жесты стабилизируют в культуре цивилизованный баланс между реально

> Рис. 9. Концепт-проект «Дом-Город». Мастерская Малахова – Репиной. Studio Celebration



катастрофическим и игровым, между пафосным и ироничным. Театрализация конфликта между двумя типами реальности – экстравертной и интровертной – есть признак достижения системой того уровня благоразумия, который разрешает архитектуре осваивать ее законное место в городе, принадлежащем экстравертам, и в доме, приютившем одинокого интроверта. И, возвращаясь к его Величеству Квадрату, отметим еще раз его незаменимую роль в импровизационном построении единой планировочной сетки, соединяющей дом и город, пронизывающей все слои этого единого тела, чередуя метр и ритм, запланированное и спонтанное, прекрасное ясное и прекрасное запутанное. Эта импровизация в состоянии частично примирить и смешать интровертный проект с экстравертным, лабиринт и квадрат, медитацию и разговоры, ограничения и свободу.

#### Литература

1. Принципы планировки древних городов. – URL: <https://urbanru.ru/printsipy-planirovki-drevnih-gorodov> (дата обращения: 29.11.2023)
2. Новиков, А. Париж и реформы барона Османа – URL: <https://arzasmas.academy/materials/2426> (дата обращения: 29.11.2023).
3. Павлов, Н. Л. Тема круга и квадрата в китайской, индоевропейской и некоторых других культурных традициях // АМІТ. – 2023. – № 1 (62). – С. 30–44. – DOI: 10.24412/1998-4839-2023-1-30-44
4. Иосиф Бродский как одинокий путешественник // Daily Moscow – URL: <https://dailymoscow.ru/sankt-peterburg/28405-iosif-brodskii-kak-odinokii-putesestvennik> (дата обращения: 29.11.2023).
5. Бродский, И. Место не хуже любого / Пер. с англ. Е. Касаткиной. – URL: <https://iosif-brodskiy.ru/proza-i-esse/mesto-ne-khuzhe-liubogo-1986.html> (дата обращения: 29.11.2023).
6. Капустин, П. Лабиринт // Проект Байкал. – 2018. – № 58. – С. 68–75. – DOI: 10.7480/projectbaikal.58.1405
7. Лэнг, О. Одинокий город. Упражнения в искусстве одиночества / пер. с англ. Ш. Мартыновой. – Москва : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2020. – 352 с.
8. Brino, G. Carlo Mollino: Architecture as Autobiography. – London : Thames & Hudson Publication, 2001. – 176 p.
9. Малахов, С. А., Репина, Е. А. Архетипы на полке // Проект Волга. – 2002. – № 2. – С. 1–2, 66–72.

#### References

- Brino, G. (2001). *Carlo Mollino: Architecture as Autobiography*. London: Thames & Hudson Publication.
- Brodsky, I. (1997). *A place as good as any* (E. Kasatkina, Trans.). Retrieved November 29, 2023, from <https://iosif-brodskiy.ru/proza-i-esse/mesto-ne-khuzhe-liubogo-1986.html>
- Iosif Brodskiy kak odinokii puteshestvennik [Joseph Brodsky as a lonely traveller]*. (2015, May 25). Daily Moscow. Retrieved November 29, 2023, from <https://dailymoscow.ru/sankt-peterburg/28405-iosif-brodskii-kak-odinokii-putesestvennik>
- Kapustin, P. (2018). Labyrinth. *Project Baikal*, 15(58), 68-75. DOI: 10.7480/projectbaikal.58.1405
- Lang, O. (2020). *The lonely city. Adventures in the art of being alone* (Sh. Martynova, Trans.). Moscow: Ad Marginem Press, Museum of Modern Art “Garage”.
- Malakhov, S. A., & Repina, E. A. (2002). Arkhetipy na polke [Archetypes on the shelf]. *Project Volga*, 2, 1-2, 66-72.
- Novikov, A. (n.d.). *Parizh i reform barona Osmana [Paris and the reforms of Baron Osman]*. Arzamas. Retrieved November 29, 2023, from <https://arzasmas.academy/materials/2426>
- Pavlov, N. L. (2023). The theme of the circle and the square in Chinese, Indo-European and some other cultural traditions. *AMIT*, 1(62), 30-44. DOI: 10.24412/1998-4839-2023-1-30-44
- Printsipy planirovki drevnikh gorodov [Principles of planning of ancient cities]*. (2020, September 23). City. Retrieved November 29, 2023, from <https://urbanru.ru/printsipy-planirovki-drevnih-gorodov>