

Проектирование будущего:

КИНО,

архитектура,

ДИЗАЙН



Прогнозирование – занимавшее умы человечества в той или иной форме едва ли не с начала истории – лишь в XX веке обрело статус особой научной области, получившей название «футурология». Немецкий социолог Осип Флехтгейм предложил этот термин в 1943 году как название «философии будущего», альтернативной всем прежним социальным учениям, но в этом значении распространения он не получил.

Сейчас «футурология» в узком смысле – наука о путях развития цивилизации, о закономерностях прогнозирования будущего, о его вероятных моделях, эмпирически и теоретически обоснованное предположение о будущем состоянии природных, общественных, духовных и иных процессов. В более широком смысле так называют и совокупность представлений о будущем человечества вообще.

У футурологов есть ряд общих черт с авторами научной фантастики. Некоторые из фантастов и сами с полным правом считаются футурологами – те, что исследуют тенденции развития общества, особенно технологические. В 60-е годы XX века были опубликованы исследования произведений авторов классической научной фантастики, которые подтвердили: процент сбывшихся прогнозов и предсказаний классиков оказался очень высоким!

В изобразительном искусстве целостную концепцию «образа будущего» впервые предложили футуристы. Футуризм сделал серьезную заявку на обновление не только художественной культуры, но и всего человечества. Один из главных прогнозов футуристов был таков: «Мы сначала познакомимся с техникой, потом подружимся с ней и подготовим появление механического человека в комплекте с запчастями». Они мечтали о создании новой расы людей, которые будут жить в воздухе, о появлении на Земле машин, дающих энергию от приливов морей и силы ветра, о мире, где растения станут расти быстрее, а города будут возводиться из железа и хрусталя. Будущее футуристы видели как машинную динамическую цивилизацию.

Образ «Нового города», созданный итальянским архитектором-футуристом Антонио Сент-Элиа в 1914 году, стал знаком приближения новой эпохи. Он отразил перемены в динамике жизни и в отношении к техническому прогрессу. Работы Сент-Элиа – свидетельство того, что к его времени уже сложилась новая архитектурная эстетика и совершенно иной подход к пониманию архитектурного пространства, а с ним и техники – как не только объекта эстетизации, но и средства формирования среды.

Архитектор мечтал построить «футуристический дом, напоминающий гигантскую машину», фасады которой обвивали бы «змеи лифтов», – «дом из цемента, стекла, стали, лишенный росписей и скульптурных украшений, единственная красота которого заключается в свойственных ему линиях и объемах. Дом чрезвычайно безобразный по своей конструктивной простоте, стоящий на краю галдящей пропасти, именуемой улицей».

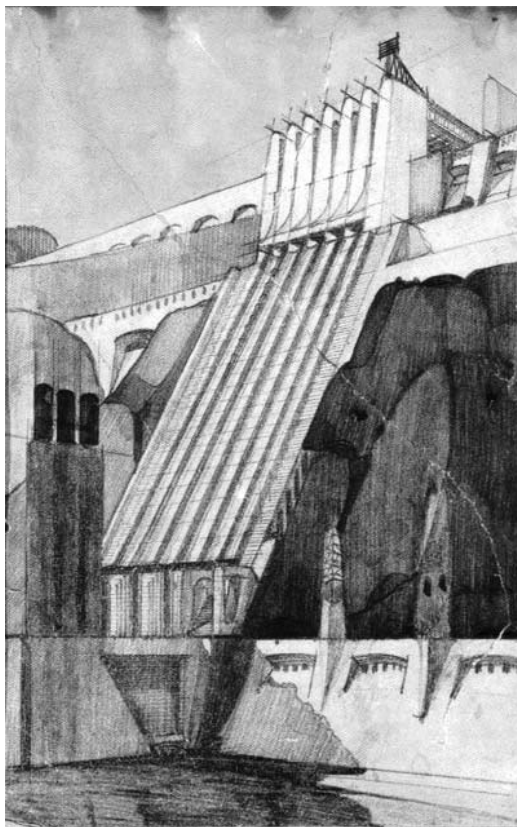
Место, на котором у архитекторов прежних времен была природа, у Сент-Элиа занимает тотальная архитектура. Главная роль в этом новом пространстве отводится уже не человеку, а техническим достижениям прогресса. Архитектор проектирует станцию для аэропланов и поездов – один из ключевых объектов новой метрополии, фрагмент городского пейзажа с высотными жилыми зданиями и многоуровневыми автотрассами, электростанции как символы цивилизации и прогресса, современные здания в урбанистическом пространстве, а также архитектурные элементы – своего рода алфавит для создания разных типов сооружений.

Сент-Элиа был безусловным сторонником модернизации города, создания мегаполиса. При этом узкий утилитаризм был ему чужд – он полагал, что «архитектура отнюдь не является собой комбинацию полного практицизма и утилитаризма, а остается искусством, то есть синтезом, выражением. И должна превращать мир вещественный в отраженную проекцию мира духовного». Суть же творче-

ства — в частности, архитектурного, создающего среду — он видел в том, чтобы отвечать на «новые духовные запросы» и формировать новый идеал красоты, черпая вдохновение «из новейшего мира техники». Так в начале XX века родилась идея «проектирования будущего».

Идеальным местом для воплощения подобного рода прогностических фантазий стало кино — пространство, не скованное физическими и этическими законами. Фантастические фильмы оказались лучшей из мыслимых тогда визуализацией футурологических концепций. В 1920-х годах появляются кинокартины философские и пророческие.

Таков, прежде всего, «Метрополис» немецкого режиссера Фрица Ланга (1927), дающий яркое представление о том, как видели будущее немецкие экспрессионисты. Дизайн фильма создал театральный художник Эрих Кеттелхут. Вдохновленный видами Нью-Йорка, футуристическими идеями и проектами советских художников-конструктивистов, Кеттелхут сотворил утопический город Метрополис,



лис, структурированный по вертикали и подавляющий личность своими циклопическими масштабами. Огромные небоскребы, у подножия которых летают самолеты, мигающая световая реклама, потоки машин, мосты-магистралы, — таким виделся создателям фильма город, в котором, по сценарию, живут правители Мет-

*«Новый город»
Антонио Сент-Элиа*

рополиса. Простые же люди вынуждены работать под землей. Фактически, «Метрополис» Кеттелхута и Ланга оказался первым проектом тоталитарного города будущего. Создавая декорации нижнего яруса города, Кеттел-



хут стремился передать атмосферу угнетенности и отчаяния, вряд ли предполагая, что всего через несколько лет выдуманная им концепция порабощения и истребления человека воплотится в реальности — в нацистских концлагерях.

Футуристическая атмосфера мрачного фантастического мегаполиса стала источником вдохновения для следующих поколений художников и дизайнеров. Для съемок был сделан макет города в человеческий рост и множество миниатюрных моделей транспорта, широко использовалась *matte painting* («маскировка») — крупномасштабные рисованные изображения для создания иллюзии окружающей среды. Здесь впервые возник образ робота, дизайн которого разработал архитектор Вальтер Шульце-Миттендорф. Запомним, что основная тема фильма — порабощение людей машинами-роботами — наряду с классовым неравенством, механизацией общества, тиранией была крайне актуальна для предфа-

шистской Германии. «Метрополис» оказался смелой и, можно сказать, удачной попыткой визуального отражения проблем современного ему общества и пророческим взгляд в слишком недалекое будущее.

Все великие произведения футуристического кино того времени — начиная с фильма Жоржа Мельеса «Путешествие на Луну» (1902) — пошли по тому же пути: художники прогнозировали будущее на основании среды, окружавшей их в жизни. Таковы марсианские декорации и костюмы в фильме «Аэлита» (1924) режиссера Якова Протазанова, выполненные в духе конструктивизма художниками Виктором Симовым, Исааком Рабиновичем и Александрой Экстер; фильм «Космический рейс» (1936), созданный режиссером Василием Журавлевым при участии самого Циолковского, и «Небо зовет» (1959) Михаила Калюка — научно-фантастический фильм о первой земной экспедиции на Марс. (Художником обоих послед-

них был Ю. Швец). Из голливудских картин можно вспомнить «День, когда Земля замерла» (1951) Роберта Уайза и «Когда сталкиваются миры» (1951) Рудольфа Мате.

Долгосрочным прогнозированием это, конечно, не назовешь, но стоит признать: все эти киношедевры — как эстетические явления — сами по себе создали огромный исторический культурный пласт, послуживший затем основой для других творческих идей.

Громадный интеллектуальный скачок в виртуальное пространство архитектуры будущего совершил архитектор Яков Чернихов, издавший в 1930-е годы теоретический труд «Архитектурные фантазии. 101 композиция». В нем Чернихов, не ограничивая свое воображение, кажется, никакими рамками, представил ряд композиций, решительно не уместяющихся в распространенные представления о том, какими должны быть архитектурные произведения, и даже противоречащих им. Его

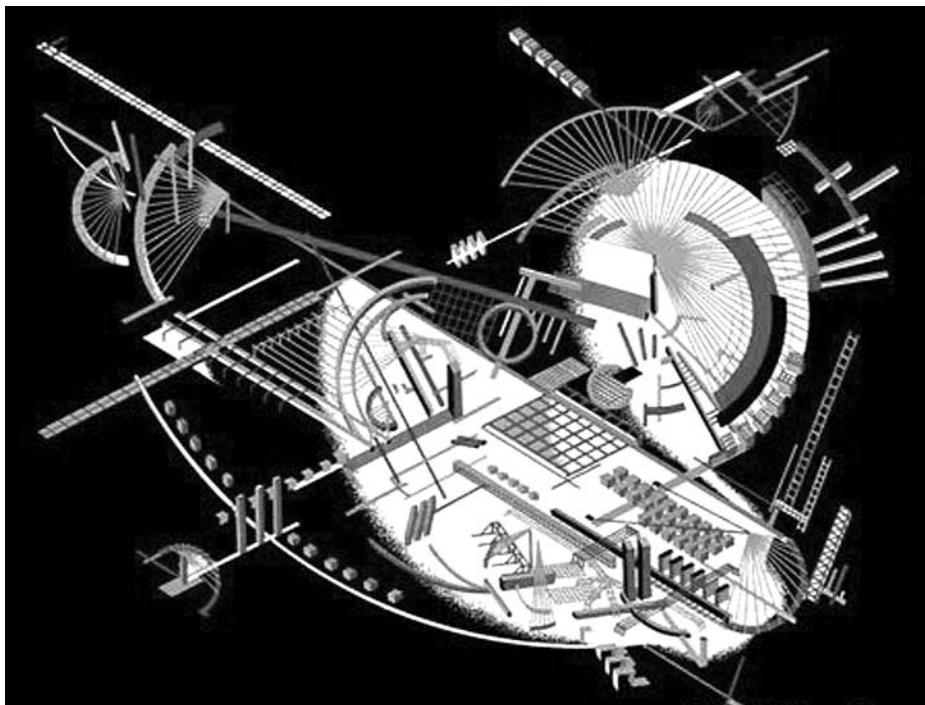
*Кадр из фильма
«Метрополис»*

идеи смело можно назвать «архитектурной фантастикой».

Свое видение архитектуры будущего Чернихов описывал так: «Мне мыслится, что человек должен использовать необъятные пространства воздуха, недра земли и силу волн. Не может быть, чтобы человек не использовал в будущем необъятные водные пространства. Также не может быть, чтобы человек оставил без своего пытливого внимания необычные свойства горных массивов, недр земли и стратосферу. Используя все свое прошлое и перешагнув через многое, даже совершенные свои творения, человек покажет всю мощь своего гения, изобретательства, искусства и выдумки в новых, невиданных и прекрасных строениях... Одним из особых отделов архитектуры будущего будут так называемые «подвижные сооружения» на суше, воде и воздухе...».

Ценность творческого наследия Чернихова со временем не уменьшается — наоборот, в нем открываются новые грани. Он был первым из тех, кто позволил воображению взять верх





Я. Чернихов
«Архитектурные фантазии»

над рационализмом и утилитарностью. Считая фантазию величайшим фактором прогресса человеческих творений, он утверждал: «если архитектурная фантазия сегодня кажется фантазией, то нет оснований думать, что в недалеком будущем она не станет действительностью». Это «проектирование будущего» позже назовут «проектным прогнозированием».

Понятие «проектное прогнозирование» вошло в словарь проектной деятельности со стороны дизайнера и архитектуры в конце 1960-х – начале 1970-х годов. Именно тогда были предприняты первые попытки теоретического осмысления «проектирования будущего» как метода решения практических задач. Одно из первых обоснований понятия мы найдем в «Рабочей книге по прогнозированию» (1982): «Проектный прогноз конкретных образов того или иного явления в будущем при допущении ряда пока еще отсутствующих условий отвечает

на вопрос: как (конкретно) это возможно, как это должно выглядеть?».

Из самого термина уже видно: смысл метода – в соединении прогнозного и проектного начал. Метод был создан отнюдь не в лабораторных условиях. Осмысление и научное определение его, уходящего корнями глубоко в историю проектной и прогнозной деятельности, происходило в дизайне и архитектуре на протяжении всего XX века, притом прогнозное и проектное начала в нем столько же взаимодействовали друг с другом, сколько и противопоставлялись друг другу.

Они и задали те полюса, между которыми формировалось многообразие жанров и видов «проектного прогнозирования»: проекты-утопии и проекты-антиутопии, проекты-предостережения, проекты-гипотезы, проекты-альтернативы, проекты-фантазии, проекты-карикатуры, постапокалиптические проекты и так далее.

Большими культурными традициями обладает архитектурное прогнозирование. Различаются проекты-утопии – например, «идеальные города» (такие еще в XVIII веке разрабаты-

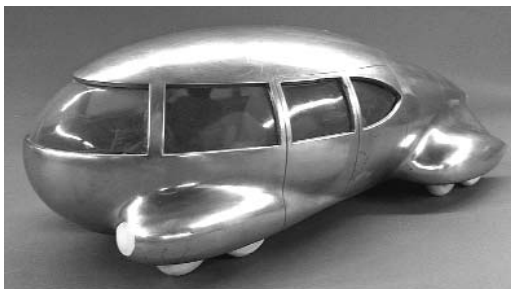
вала группа архитекторов: Н. Леду, Э. Л. Булле, Ж.Ж. Леке) и проекты-фантазии (яркий их пример – архитектурные фантазии Чернихова).

Кроме того, существует так называемое перспективное формообразование. К этому жанру, например, относится проект-гипотеза Н.Б. Геддеса – гигантский самолет «Air Liner Number 4».

И, наконец, надо назвать прогнозирование ближайших перспектив, в частности, такой его вид, как проекты-альтернативы, например, разные варианты «жилища будущего». Таковы оборудованные жилые ячейки, разработанные Джоэ Чезаре Коломбо в 60-е годы XX века, и проектирование «дрим-кара» – автомобиля будущего. Первой из таких разработок стал автомобиль «Димаксион» (1933). Традиция создания концепт-кара есть и в сегодняшнем транспортном дизайне.

Проекты-антиутопии и проекты-предостережения относятся к кинофантастике. Это, скорее, – то, что называется «футуродизайном». В концептуальное современное проектирование входят так называемые постапокалиптические проекты – мы еще скажем пару слов об этом жанре. Проекты-карикатуры принадлежат скорее к области книжной иллюстрации.

На совершенно иной уровень проектное прогнозирование выходит с появлением на исторической сцене Нормана Бел Геддеса – дизайнера, театрального декоратора и архитектора. Книга «Горизонты» (1932), в которой он собрал лучшие из своих футуристических проектов, мгновенно изменила вкусы современников, сделав «обтекаемый стиль» господствующим на десятилетия вперед. Новые каплевидные формы стали использоваться повсеместно в любых объектах, независимо от их подвижности: в автомобилях, в бытовой технике, в офисном оборудовании. Обтекаемая форма превратилась в символ стремительного прогресса и неудержимого развития технической мысли. Но действительно пророческим проектом Геддеса стал павильон «Футурама» для компании «General Motors» на Всемирной выставке в Нью-Йорке 1939 года.



Н. Б. Геддес.
«Обтекаемый стиль»

На огромной площади был создан действующий макет города, относящегося, предположительно, к 1960 году. Город будущего предстал перед зрителями просторным, чистым и процветающим. Великолепные небоскребы, зеленые бульвары и парки, широкие автострады и несколько тысяч автомобилей, действующие модели которых передвигались по автомагистралям. Грандиозное зрелище произвело впечатление на зрителей, которые выходили из павильона с уверенностью, что видели будущее.

Был ли это научный прогноз или всего лишь удачный рекламно-идеологический ход, рассчитанный на то, чтобы восстановить померкший за время кризиса имидж компании и показать потенциальным покупателям возможность улучшить жизнь благодаря развитию технологий? Во всяком случае, очевидно: проект Геддеса «Футурама-1960», как и проект гигантского трансконтинентального самолета «Летающее крыло», описанный автором в книге «Горизонты», как и другие футуристические проекты, вселял в людей надежду на светлое будущее, несмотря на бушующий вокруг экономический кризис и предчувствие войны.

Многие работы Геддеса его современники характеризовали как «безответственные», «иррациональные», «расточительные» и «неэффективные». Часть его идей осталась на бумаге, но многие его дизайнерские предсказания стали реальностью. Геддес, тонко чувствующий тенденции развития искусства и технологии, стал для дизайна настоящим футурологом.



Ж. Фреско.
«The Venus Project»

Он писал: «Будущее рождается в свободном воображении художника».

В конце 1950-х и в 1960-х годах на волне «бума прогнозов» — появления сотен учреждений, специально занятых созданием научно-технических, социально-экономических и военно-политических прогнозов — началась интенсивная разработка вопросов методологии и методики прогнозирования.

Футурология — как раз в это же время — формировалась как дисциплина, создающая «вероятностную историю будущего» на основе научных методов. В художественном творчестве футурология развивается как самостоятельный творческий метод, ориентированный на прогноз и поисковое проектирование с изображением свойств будущих объектов на языке зрительных образов.

Творческий потенциал футурологии в дизайне выходит далеко за рамки «проектного прогнозирования» — метода проектирования, который используется для перспективной разработки новых изделий и предметной среды будущего.

«Проектирование будущего» не сводится к попыткам его предугадать, и не в этом его конечная цель.

Одна из ключевых его задач — обслуживать нынешние потребности, направлять созидательную деятельность сегодня. В этом смысле, возможно, одна из важнейших целей такого проектирования — создание ориентиров для целенаправленного совершенствования предметной среды и развитие профессиональной идеологии дизайнеров.

Если прогнозирование претендует на достоверность знания о будущем (ставит диагноз), то проектирование пытается будущее преобразовать (ищет лечение). Их позиции по отношению к будущему различаются как, соответственно, пассивная и активная.

Проектное прогнозирование пытается на основе научных расчетов (прогнозов) представить (спроектировать), как будет выглядеть объект в будущем, предлагая при этом решение существующей проблемы. Так, наука предсказывает конец привычных источников энергии, а дизайн переходит к проектированию электромобилей и других видов транспорта, работающих на альтернативных источниках. Прогнозное начало акцентирует факт: нечто случится. Проектирование играет здесь вспомогательную роль: ищет выход, предлагает варианты. В качестве примера из истории вспомним деятельность Римского

клуба в 1970-е, занимавшегося прогнозами перспектив развития мира, составленными по компьютерным моделям. Полученные результаты обсуждались во всем мире.

Предсказания ужасных катастроф постепенно эволюционировали в сторону путей и альтернатив, которые помогли бы всего этого избежать. Предсказание как таковое сменяется программированием развития. Сегодня есть множество концептуальных проектов альтернативных цивилизаций на воде, суше, других планетах, а также проектов автономных поселений. Таков, например, «The Venus Project» изобретателя, инженера, промышленного дизайнера, специалиста по социальной инженерии и футуролога Жака Фреско.

Случается и наоборот: сначала акцентируется проектное начало – дизайнер придумывает интересный образ, скажем, летающий автомобиль с недостижимыми (пока?) для науки свойствами – и наука начинает стремиться к осуществлению мечты. То есть, никто не знает, когда изобретут эту технологию, но все уверены, что это случится, поэтому воспринимают образ как прогноз. История знает много таких примеров. Телефон, акваланг, подводная лодка, вертолет были сначала придуманы и нарисованы, а созданы лишь через много лет. Так, Н.А. Телешов, изобретатель и автор первых проектов самолетов, еще в 1867 году предложил весьма современную форму реактивного самолета с треугольным крылом. Осуществили ее только в 1950-х.

В «проектном прогнозировании» определяющая роль принадлежит прогнозному началу – научному, рациональному. Между тем в реальной мировой практике многообразие дизайнерских решений осуществляется с акцентом на начале проектом. То есть, разрабатываются концепции, идеи, визуальные образы объектов будущей среды – часто без серьезных научных обоснований, с опорой главным образом на творческую интуицию и воображение дизайнеров. Те работы, в которых преобладает не

прогнозное, а проектное, художественное и образное начало, принято называть «дизайном будущего» или «футуродизайном».

Визуализация фантастических проектов в кинематографе до сих пор играет важную роль и может считаться полноправным направлением развития футуродизайна. У него есть по крайней мере одно большое преимущество: можно не заботиться о том, как (и можно ли вообще!) все придуманное осуществить, главное – насколько реалистично и убедительно это будет снято.

Таков мир, созданный с 1977 по 2005 год режиссером Джорджем Лукасом в культовом фильме «Звездные войны». Визуальный ряд фильма выстроен так, что предметный мир, окружающий героев, представляет собой смесь реальных предметов с футуристическими изобретениями. Мир в кино кажется убедительным за счет знакомых деталей, а придуманные элементы в силу этого наделяются реальными качествами. Используется популярный среди кинофутуристов метод: слегка преувеличить реальные свойства объекта, соединяя узнаваемость с парадоксальностью.

В фильме Стенли Кубрика «Космическая одиссея-2001» (1968) практически точно спрогнозированы интерьеры и некоторые технические достижения нашего времени. Вот лишь некоторые из реалий современности, которые предвосхитил Кубрик: плоские экраны мониторов на основе жидких кристаллов или плазменных панелей, карманные персональные компьютеры, магнитные кредитные карты, используемые в банкоматах, микроволновые печи.

Футурология в дизайне не только предсказывает формы и пути развития предметно-пространственного окружения человека. Она необходима и самому дизайну – как стимулятор и катализатор свежих проектных идей, как способ совершенствовать творческое мышление, умение ставить проблемы и моделировать разные ситуации.

Например, в течение многих лет изменения в природе, связанные с промышленной активностью человека, не были включены в сферу интересов дизайнеров и архитекторов. Экологические проблемы ставят перед проектной деятельностью новые задачи: сегодня и она сосредоточила силы на решении глобальных проблем человечества.

Такова, прежде всего, разработка «зеленых» проектов. Дизайнеры стараются внедрять как можно больше экологических технологий, используют солнечную, ветровую энергию, очистку воды, выращивание гидропонных садов. Например, болгарский архитектор Цветан Тошков создал «City in the Sky» – проект, как писал он сам, «безмятежного воображаемого оазиса над сверхразвитыми и загрязненными городами, куда человек мог бы сбежать от ежедневного шума, стрессов и нечистот».

Это и создание проектов автономных поселений в условиях изменения климата (таковы «плавающие города» бельгийского дизайнера Винсента Каллебаута: острова в форме лилий – Lilyrad, они же «Плавающий экополис для климатических беженцев»), и использование альтернативных источников энергии (скажем, электроквадроцикл «The Urban Quad Bike» аргентинца Эмануэля Аббы. Модель уже готова к серийному выпуску и предназначена для решения проблем загрязнения воздуха и пробок в мегаполисе).

Дизайнеры по-своему решают проблему перенаселения и нехватки продовольствия. Ими разработаны, например, вертикальные экофермы – высокоэтажные, многоярусные, автоматизированные теплицы, расположенные в городской среде (в частности, шведско-американская компания Plantagon International предложила проект вертикальной фермы «Plantagon»). На таких фермах можно круглый год выращивать сельскохозяйственные культуры и заниматься животноводством. Они могут перерабатывать углекислый газ, очищать техническую воду, производить биотопливо.

Работают они и над проблемой рационального использования ресурсов

планеты. Итальянский архитектор Дэвид Фишер спроектировал башню-небоскреб Dynamic Tower в 80 этажей. Вращающиеся вокруг своей оси этажи оборудованы солнечными батареями и ветряными турбинами, которые снабжают здание энергией.

Тема экологии в дизайне сравнительно молода, ее творческий потенциал еще нуждается в развитии. Во всяком случае, есть надежда, что, сочетая опыт проектной культуры, видение и талант художников и дизайнеров с научно-техническими разработками, человечество все же найдет гармонию между природой и комфортабельной городской средой.

Что касается футуродизайна, его интересы сосредоточены на взаимоотношениях человека, предмета и среды. Важная его черта – отдаленность от коммерческой выгоды: это, с одной стороны, дает неограниченные возможности для творчества, позволяя художникам думать о дизайне, а не об экономических или технических вопросах. С другой, невозможность (по крайней мере, в ближайшее время) воплотить созданные проекты долго обрекала футуродизайн на «бумажное проектирование». Все изменило развитие цифровых технологий: они позволили футуродизайну воплотить свои идеи в компьютерных играх, программах, в создании концепт-арта и спецэффектов в киноиндустрии – и он моментально стал одним из самых прибыльных направлений в дизайне современности.

Футуродизайн в кино погружает нас в новую реальность, изменяя притом наши представления о мире – вспомним хотя бы фильм «Аватар» Джеймса Кэмерона (2009) или «Трон. Наследие» Джозефа Косински (2010). Множество вещей, сегодня вполне реальных, мы впервые увидели в кино. Поэтому безусловная ценность футуродизайна – в том, что, пытаясь заглянуть в будущее и предвосхитить его в мельчайших деталях, он во многом формирует визуальный ряд, окружающий современного человека.