

ГЛ *Классика лекций*

Вера Калмыкова

Как начать разбираться в архитектуре

ФОРМУЛЫ
КУЛЬТУРЫ



Издательство АСТ

УДК 72
ББК 85.11
К18

Художественное оформление серии *Григория Калугина*

В оформлении переплета использована репродукция картины Каналетто «Площадь Сан-Марко» 1730 года.

Во вклейке использованы фотографии из архива Shutterstock, фоторепродукции произведений искусства, находящиеся в общественном достоянии и фотографии, распространяемые по лицензии Creative Commons.

Калмыкова, Вера Владимировна.

К18 Как начать разбираться в архитектуре / Вера Калмыкова. – Москва : Издательство АСТ, 2020. – 320 с. : ил. – (Классика лекций).
ISBN 978-5-17-114223-0

Книга написана по материалам лекционного цикла «Формулы культуры», прочитанного автором в московском Открытом клубе (2012–2013 гг.). Читатель найдет в ней основные сведения по истории зодчества и познакомится с нетривиальными фактами. Здесь архитектура рассматривается в контексте других видов искусства – преимущественно живописи и скульптуры. Много внимания уделено влиянию архитектуры на человека, ведь любое здание берет на себя задачу организовать наше жизненное пространство, способствует формированию чувства прекрасного и прививает представления об упорядоченности, системе, об общественных и личных ценностях, принципе группировки различных элементов, в том числе и социальных. То, что мы видим и воспринимаем, воздействует на наш характер, помогает определить, что хорошо, а что дурно. Планировка и взаимное расположение зданий в символическом виде повторяет устройство общества. В «доме-муравейнике» и люди муравьи, а в роскошном особняке человек ощущает себя владыкой мира. Являясь визуальным событием, здание становится формулой культуры, зримым выражением ее главного смысла. Анализ основных архитектурных концепций ведется в книге на материале истории искусства Древнего мира и Западной Европы.

УДК 72
ББК 85.11

ISBN 978-5-17-114223-0

© Калмыкова В.В., текст, 2020
© ООО «Издательство АСТ», 2020

ОТ АВТОРА

Среди других видов визуального искусства — скульптуры, живописи, графики — архитектура занимает особое место. Любое здание, построенное где бы то ни было, в городе или в безлюдной местности, берет на себя задачу организовать жизненное пространство для одного человека или многих людей.

Можно не бывать в музеях и не видеть картин, графических произведений. Трудно, конечно, никогда не увидеть никаких произведений скульптуры — но возможно. А вот не соприкоснуться с архитектурой нельзя, особенно если живешь в городе.

Историки архитектуры и искусствоведы утверждают: впечатления, полученные от окружающего ландшафта, напрямую влияют на сознание человека. Они не только способствуют формированию чувства прекрасного, но и прививают представления об упорядоченности, системе, общественных и личных ценностях, принципе группировки различных элементов, в том числе и социальных. То, что мы видим и воспринимаем, воздействует на наш характер, помогает определить, что хорошо, а что дурно.

Можно сказать, что устройство здания в символическом виде повторяет устройство общества. В «доме-муравейнике» и люди муравьи, а в роскошном особняке человек ощущает себя владыкой мира. Являясь визуальным событием, здание становится **формулой культуры**, зримым выражением ее *главного смысла*.

Архитектура не существует изолированно от других видов искусства, и потому в этой книге разговор о ней пойдет параллельно с рассказом о произведениях живописи и скульптуры, а иногда литературы и даже музыки. Порой архитектура подхватывала идеи, рождавшиеся в других искусствах, а порой оставалась к ним глуха.

Иногда бывало и наоборот, и тогда она становилась главной темой живописи.

Анализ основных архитектурных концепций ведется здесь на основе истории искусства Древнего мира и Западной Европы, поскольку в России процессы, даже аналогичные, протекали во многом иначе.

В основу книги лег цикл авторских лекций, прочитанных в 2012–2013 годах в «Открытом клубе». За возможность опробовать некоторые идеи перед публикой автор благодарит сотрудников клуба Вадима Гинзбурга и Екатерину Прокошеву, а за консультации в ходе работы над текстом — Аллу Голованову и египтолога Сергея Иванова.

Формула первая

ЧТО ТАКОЕ ДОМ И КТО В НЕМ ЖИВЕТ

Строго говоря, первый дом, в котором начал жить человек, не был им построен. Если совсем точно — он вообще не был *построен*. Никем. Домом стали пещеры, куда первобытные homo (позже их называли *habilis* и *erectus*, т.е. умелый и прямоходящий) не по доброй воле спустились с уже кое-как обжитой земной поверхности. Ледниковый период в Европе, ныне именуемый Последним, принес с собою стужу, и от нее надо было спрятаться, чтобы не погибнуть. Он закончился примерно в X веке до нашей эры, а начался более ста тысяч лет назад.

Факт переселения человека в замкнутое пространство оказался революционным. Что-то поменялось в сознании — так происходит качественный скачок, прыжок разума от привычного к новому, неизведанному, когда очень быстро, словно в мгновение ока, картина мира становится иной.

Очень возможно, что пещера ощущалась как огромное тело: материнское лоно скрывает *внутри* одного (или двух, или даже трех) ребенка, а пещера — лоно Великой матери — целый род, племя. Недаром метафора матери сырой земли — самая древняя в культуре и присутствует в фольклоре и верованиях всех народов.

С какого-то момента люди начали покрывать пещерные своды наскальными рисунками. Это изображения животных, очень похожих на настоящих, и людей, как правило, силуэтно. Еще символические изображения, или «пометы» — множество точек, или спирали, или развернутая к зрителю ладонь — древнейший жест защиты (адорации).

Никакой практической в нашем понимании цели эти изображения не преследовали.

Археологи, изучающие древнейший период, выделили три типа пещер.

Первый — жилые, в которых спали, готовили пищу, ели и оставляли ценнейший для современных исследователей бытовой мусор.

Второй — священные, покрытые росписями. Там совершали обряды.

Третий — пещеры смешанного типа, где делали и то и другое. Причем росписями покрыты довольно высокие своды пещер, следовательно, в работе использовались строительные леса — или, на худой конец, лестницы.

В настоящее время в Западной Европе насчитывается от 240 до 300 пещер, сохраняющих на стенах произведения палеолитического искусства. Самые известные — это Альтамира и Нерха в Испании, Грот-де-Комбарель, Коске, Ласко (Ляско), Нио, Труа-Фрер, Фон-де-Гом и Шове во Франции, Магура в северо-западной части Болгарии. Но наскальная живопись встречается и на других континентах. Например, на юге Аргентины расположена Куэва-де-лас-Манос. Сенсационным было открытие нескольких рисунков в пещере Сахаре...

Сразу скажем, чтобы не возвращаться к этой теме потом: на древнейших изображениях среди мирно настроенных животных очень часто изображается женщина — Великая мать всего сущего. Женские знаки (в основном это стилизованные изображения половых органов, благодаря которым происходит рождение и вскармливание) в искусстве первобытных людей связаны с животными. И тогда рисование на стенах пещеры, внутри ее — это «программирование» лона Великой матери на воспроизводство живых существ.

Итак, невероятно, но факт: первобытные люди в свободное от выживания время занимались искусством. Таково первое удивительное открытие, которое мы делаем на пути постижения архитектуры как одного из видов искусства, существующего в окружении других.

Избыточные, ненужные занятия оказались востребованы людьми, едва умевшими говорить. *Для выживания homo sapiens как виду понадобилось нечто совершенно ненужное для выживания!*

Парадокс, о да. Но бытие вообще парадоксально...

Только на самом деле все еще интереснее.

Красота, ее переживание и создание нужны *сапиенсу*, чтобы в полной мере *ощущать себя человеком*.

Во Франции живет и здравствует Егор Данилович Резников — потомок русских эмигрантов и профессор Парижского университета. Резников — человек уникальный: работу своего интеллекта он построил по античному образцу, т.е. занимается и музыкой, и математикой, и философией одновременно, извлекая из каждой дисциплины то, что способно обогатить другие. В результате он разработал множество интереснейших программ по изучению древней музыки разных регионов и даже по звуковой терапии. Не обошел вниманием Резников и музыку первобытную, казалось бы, менее всего поддающуюся реконструкции... Вот что писала Наталья Курчан:

«Уникальный слуховой и певческий опыт Егора Резникова позволил ему совершить сенсационные открытия при экспериментах в акустике таких пещер с росписями эпохи палеолита как знаменитые Ле Портель и Нийо в Арьеже (Франция), Истурице (Испания, баскская автономия), Арси (Бургундия). Изучая их с 1983 года, он впервые установил “несомненную связь между местоположением рисунков и помет со звуковыми свойствами пещер”, более того — по его мнению, “некоторые пометы можно объяснить только исходя из их взаимосвязи со звуком” (из статьи Резникова «Доисторическая живопись, звук и скалы», 2002. — *Прим. автора статьи*). <...> Резников и его помощники, медленно продвигаясь вдоль стен пещер и галерей, издавая гласные и звучащие согласные различной высоты и громкости, искали места, где пещера давала своеобразные “ответы”-резонансы. По результатам были составлены звуковые карты пещер. Вот, например, “симметрия” из галереи Жианеля в пещере Ла Портель — здесь колебаниям высоты звука соответствует чередование рисунков. А знаменитый “алмазный мамонт” в первом мезонине Арси-сюр-Кюр находится в самом резонансном месте большой пещеры. Иногда обнаруживались поразительные звуковые эффекты: например, в одной из галерей той же пещеры Ле Портель на звук “mmm” из глубокой ниши с пометой отвечает и далеко распространяется созвучие, напоминающее рык или мычание бизона — его изображение, конечно, есть в этой пещере. Можно представить, что чувствовали первобытные люди, услышав этот ответ из мира духов!»

Удивительные открытия Егора Резникова подводят нас к пониманию первого важного момента: дом — не только жилище человека. Это обиталище духов (первоначально) или языческих богов. Наконец, в более поздние времена — место присутствия Единого Бога.

Идея, крайне важная для христианской культуры, внутри которой мы живем. В частности, для архитектуры.

Второе: с глубокой древности идет представление о том, что внутреннее пространство, предназначенное для жизни или для священного служения, предполагает не только строительную конструкцию, но и изображения, а также некоторые акустические свойства.

Архитектура появилась позже изобразительного и поэтического искусства и позже того, что мы называем театром, а в доисторической древности являлось обрядовым действием. Предшественники сапиенсов довольствовались естественными укрытиями, сапиенсы на первых порах — пещерами, а потом, по окончании Великого оледенения и выходе наружу, какими-то жилищами, о которых ничего не известно.

Первые сооружения, о которых можно говорить как об архитектурных, предназначались не для живых людей. В них жили покойники, а вместе с ними — духи.

Сначала, конечно, по аналогии с естественными пещерами создавали искусственные, специально выдалбливая гробницы в скалах. Затем стоящие на ровной поверхности мегалитические постройки, которые делятся на три типа — **дольмены, менгиры и кромлехи**.

Люди, умирая, уходили куда-то, и никто не знал, куда, кроме шаманов, говоривших, что знают. Но на земле существовало множество духов, и с ними можно и нужно было общаться. Получалось, что *искусство служило посредником между миром людей и миром духов*. Это было единственное действенное средство общения с душами мира. Недаром шаман изображался в облике животного, а не человека: не нужно представлять его человеком, он нужен как посредник, и потому должен иметь черты и человека, и животного, а лучше — нескольких животных.

Сколько ошибок ни наделало бы человечество на пути овладения миром, задача искусства остается неизменной. Искусство — мост между материальным и нематериальным (хотя, конечно, мир духов для первобытных людей являлся в той же степени материальным, в какой материальны все окружающие существа).

В эпоху палеолита больше изображали животных, чем людей. Понятно, почему: ведь мамонтов, лошадей, оленей и прочих зверей мы видим со стороны, а себя — нет. Если я не вижу себя, значит, я и другого человека не вижу, потому что у меня нет навыка абстрагирования, взгляда на себя со стороны. Когда этот навык появился,

появились и изображения людей, очень условные, потому что индивидуальное начало в то время еще не выработалось.

С чего началось изображение людей? С того, что отделяется от человека самопроизвольно: с его тени на стене той же пещеры, с его отражения в реке, с его следа на земле. С того, что отчуждается от человека без вреда для его телесной целостности. Вопрос о том, не наносится ли при этом вред его духовной сущности, сложен: недаром существовало страшное проклятие на «вынутом следе», жуткие магические ритуалы с отражениями и с тенью (но это совсем другая история). Тень — это силуэт; именно тенью во многом определен характер графических изображений в наскальной живописи.

До поры до времени среди изображений больше женских фигур, чем мужских: женщина — это тайна рождения нового человека, связь внутреннего и внешнего, женское тело — это способ перехода из внутреннего во внешнее.

Мы не знаем, понимал ли древний человек, какое изображение красиво, а какое нет. Вряд ли его способность к абстрактному мышлению поднималась до способности сформулировать представления о прекрасном... но ведь с тех пор и мы продвинулись не так чтобы очень далеко. Однако свои представления о мире он выражал, и очень часто, глядя на изображения, сделанные первобытными художниками; мы говорим, что они красивы.

Материально выраженная красота — неотъемлемая область деятельности человека разумного. А красота во многом возникает благодаря *художественному образу*, т.е. тому, что помогает одному человеку — художнику — донести до других людей, зрителей, свое представление о мире. Это может быть архитектурное сооружение, картина, скульптура, стихотворение, музыкальная фраза, да что угодно.

До определенного момента человек не создавал художественных образов: это прерогатива только сапиенса.

...Постепенно к первым словам прибавились наскальные — настенные — изображения. Чтобы их описать, слов понадобилось больше, и связи между ними стали более уточненными. Потребовались и возникли новые грамматические формы, например, числа и времени. Со временем многофигурные изображения превратились в обширнейшие повествования, и их тоже надо было объяснять, например, новым поколениям жителей пещеры.

Вероятно, в какой-то момент для соединения двух различных сфер существования (ведь люди жили и снаружи, и внутри) сошлись вместе две абстракции: языковая и зрительная, визуальная. Ведь и язык, и искусство — способы обозначить то, чего нет рядом с нами, способ представления удаленных объектов. Сказать «мамонт там» и нарисовать мамонта — значит показать то, чего мы сейчас не можем коснуться. Но сказать о мамонте и изобразить мамонта — значит, во-первых, представить себе мамонта, а во-вторых — вычленив мамонта (или любое другое животное) из общей неделимой среды, из потока жизни, продемонстрировать его как нечто отдельное.

Кстати говоря, до поры до времени, пока человек так себя ощущал, он жил очень мирно: до нас не дошло никаких изображений людей в состоянии военных конфликтов. До мезолита очень редко изображались люди, вообще владеющие оружием.

Изображение на стенах пещеры — это не мамонт, не бизон, то есть не само явление! Что же это? — Ответ: не только образ, но и *знак*! Мамонта в пещере нет, но есть изображение, и первобытные люди безошибочно его узнают. И слово «мамонт», и «портрет» огромного зверя обладают знаковой функцией.

Однако наскальные рисунки передавали не только то, что можно было видеть глазами. Круги, спирали, точки, линии — все это абстракции, они не воспроизводят ничего такого, что первобытный человек видел бы вокруг себя. В природе нет точек, в природе отдельных линий-то нет.

И здесь мы снова возвращаемся к архитектуре.

Архитектуру недаром называют застывшей музыкой. Дело в том, что она так же, как музыка, не воспроизводит внешний облик вещей. Это в XIX в. отметил еще Фридрих Шеллинг. Если музыка организует звуки, то архитектура делает то же самое с пространством: как только появляется даже самое простое здание, сразу возникает деление на внутреннее помещение и внешний мир, остающийся за стеной (или за условной границей, обозначенной, скажем, опорными столбами, причем это может быть и хижина где-нибудь в Африке, и крытый дворик в монастырских постройках или галереях в Европе). Не говоря уже о том, что здание может быть не только одноэтажным и вообще достигать значительной высоты. К тому же в архитектуре, как и в музыке, есть ритм, объединяющий отдельные части, или составляющие, здания. Благодаря ритму возникает един-

ство восприятия, а еще он обеспечивает комфорт тем, кто находится внутри, — или облегчает им выполнение какой-то задачи, например, богослужебной.

Все части архитектурного сооружения связаны друг с другом. Это и понятно, иначе человеку грозит опасность быть раздавленным рухнувшим потолком или погребенным под обвалившейся стеной. Однако для того, чтобы выполнить функциональную задачу — защитить от холода или разбушевавшейся стихии — достаточно одной лишь прочности и надежности, красота тут не нужна, она избыточна. Меж тем архитектурой мы интересуемся, желаем изучать ее именно потому, что она прекрасна. Красота создается не только благодаря тому, что при строительстве зодчие соблюдали пропорции (за этим особенно следили в Древней Элладе, или Греции, как мы вслед за римлянами называем эту страну). Она возникает благодаря множеству деталей, иногда функциональных, иногда не очень, а иногда сочетающих утилитарность и эстетику (как элементы готических соборов).

И очень важно, что архитектура той или иной эпохи представляет собой *систему знаков*. Например, в Древнем Риме купол — *знак* величия государства, а в готической христианской архитектуре высокая колокольня — *знак* устремленности души к небу. В одном из древнейших христианских храмов, константинопольском (ныне г. Стамбул) соборе Святой Софии, *знаком* Божественного присутствия служили окна, расположенные так, что внутреннее пространство большую часть времени суток освещалось естественным образом.

Поскольку мы будем неоднократно останавливаться на разного рода знаках в архитектуре и других видах искусства, стоит остановиться на том, что такое *знак* и *система знаков* и как они появились. А начать следует с доисторических времен, ведь первые архитектурные произведения появились именно тогда.

Знак — единство некоторой формы, или материального носителя, со значением или смыслом. Знак замещает собой некий удаленный предмет, или процесс, или явление, или действие, или отношение, или связь и так далее. Люди соглашались, что выражение «ок» означает «все отлично», 7 — число «семь». Материальная форма, носитель, называется *означающим* (то, что означает), значение — *означаемым* (то, что означается).

Любое произведение искусства есть или знак, или комплекс знаков, или комплексный знак. Для удобства будем говорить о знаке

в единственном числе. Но чтобы понять значение, нужно знать или язык, или код, на котором зашифровывалось означаемое явление.

Возьмем пример. На очень многих фресках или картинах эпохи Возрождения можно видеть белый замок или город на возвышении. Он может находиться вдаль, на втором плане. Почему этот город белый? Разве все города Ренессанса строились из белого камня? Конечно, нет. Белый город на горе — знак идеального города, Небесного Иерусалима, который существовал как образ, как представление в воображении европейских зодчих. Это часть средневекового и ренессансного культурного кода. Если мы знаем об этом, то сразу понимаем: градостроители не только создавали земную среду обитания, но и стремились к идеалу, мечтали о воплощении небесного совершенства в земных реалиях.

Конечно, предметные образы в архитектуре очень часто имеют и функциональное назначение. Например, возьмем всем известную колокольню православного храма. Колокола располагаются на возвышении, благодаря чему их звон распространяется во все стороны. Это утилитарный момент. Но одновременно колокольня является и *знаком* того, что верующие устремляют все помыслы к Господу, а колокол со своим громким голосом становится знаком их соединенных молитвенных усилий.

Код и язык, язык и код... Казалось бы, чего проще! Но мы не знаем и никогда не узнаем языка первобытных людей и потому не в состоянии расшифровать их знаки. При этом от начальных стадий развития искусства до нас дошло сравнительно многое — если учесть, что самые ранние артефакты датируются примерно сороковым тысячелетием до нашей эры. Сорок тысяч лет назад и позже человек уже умел делать восхитительно красивые вещи, поражающие совершенством. И перед нами — материальная форма чего-то, *знак*, но вот чего именно, мы не знаем, потому что не знаем ни языка, ни кода. И самое главное, чего мы не знаем, — *зачем*. Какова цель? Зачем рисовать на стенах пещер животных, которых можно увидеть в лесу, в поле? Зачем ваять беременную женщину, если вокруг есть беременные женщины и их можно видеть вживую? Что все это значило, какой во всем этом смысл? Для нас он навсегда останется гипотетическим. Мы о нем можем судить только гадательно, но сам процесс чрезвычайно увлекателен.

Первобытное искусство — понятие обширное. Хронологически это палеолит, мезолит, неолит, медно-каменный век, эпоха бронзы

и эпоха раннего железа. Названия все эти эпохи получили по материалу, с помощью которого человек осуществлял свою жизнедеятельность и который умел обрабатывать. Палеолит — 2,6 млн — 15-10 тыс. лет до н.э., причем искусство появляется примерно 50-40 тыс. до н.э. Мезолит — 15 тыс. и в одних регионах до 10, в других — до 6-5 тыс. до н.э. Неолит, опять-таки в зависимости от региона, условно считается от 9,5 тыс. до н.э. Медный век, или энеолит, это примерно период IV—III тысячелетия до н.э., если не считать медный век частью бронзового. Бронзовый век, соответственно, либо совпадает с медным, либо отсчитывается на половину тысячелетия или тысячелетие позже. Еще позже, соответственно, начинается железный век.

Верхний палеолит — ледяная эпоха. Уровень Мирового океана был значительно ниже, чем теперь. В период последнего оледенения и появляется *homo sapiens*, человек разумный. Древнейшие памятники искусства появились в эпоху верхнего палеолита.

Понятие первобытного искусства включает не только произведения художников палеолита, мезолита и неолита, но и, в частности, эпоху ранней бронзы в районах Месопотамии и Южного Ирана, изделия из поселений в Англии и Австрии, в Корнуолле, Бретани, из огромных культурных областей в Греции, Италии, Испании, на Урале... Это культура кельтов, киммерийцев, скифов, саков... словом, колоссальный массив интереснейших явлений.

Но самый интересный вопрос — не *когда*, а *зачем*. Зачем возводить строения, ныне носящие название мегалитических, из тяжелых камней, которые нужно как-то доставить из одного места в другое?.. И каково назначение этих построек?

Здесь мы снова встаем перед проблемой, которую обозначили выше. Первые дома предназначались не для тех, кто ходил по земле, разговаривал, добывал пищу и при всем этом строил древнейшие сооружения. Их обитателями становились те, кто уходил обратно в землю (умершие), или те, кто никогда не покидал ее.

И здесь можно осмелиться сделать еще одно парадоксальное предположение. Вполне вероятно, что древние люди истинной жизнью полагали как раз такую, при которой человек сливается с землей, породившей его. Возвращается в нее — не на время, а навсегда. Дом ему нужен в вечности, а не на краткий период земного существования.

Что же это были за дома?

Во-первых, **менгиры** (в переводе с бретонского языка — «длинные камни»). Это каменные столбы, поставленные вертикально