

А. С. Мухин

Концепт мастерства и мастера в архитектуре

В современной художественной культуре необходимость мастерства как искусности, особого рода умения, часто ставится под сомнение. Мастер и мастерство теряют актуальность как концепты художественного творчества. Эта тенденция кажется парадоксальной на фоне общего технического прогресса информационного общества, в котором высокие технологии, с одной стороны, и примитивное их использование потребителем, с другой, порождают эффект дилетантизма в глобальном масштабе. Неумение, бесхитрость и безыскусность исполнения приветствуются в актуальном искусстве. Вместе с тем сохраняется целое поле культурных практик, где мастерство (профессионализм) является залогом их существования. Среди таких – архитектура, неразрывно связанная с концептами мастерства и мастера.

Ключевые слова: архитектура, искусство, мастер, мастерство, конвейерное мышление, архетип, творец, аксиология, дизайн, градостроительство

Andrey Mukhin

Concept of skill and master in the architecture

In the contemporary artistic culture of the need skill as a adeptness, a special kind of knowledge, is often questioned. The master and skill are losing relevance as the concepts of artistic creativity. This trend seems to be paradoxical on the background of the general technical progress of the information society, in which high technology on the one hand and primitive use of a consumer on the other, generate the effects of dilettantism in a global scale. Inability and simplicity are welcome in the actual art. However, there is a whole field of cultural practices, where skill (professionalism) is key to their existence. Among those the architecture is inseparably connected with the concepts of skill and master.

Keywords: architecture, art, master, skill, conveyor thinking, archetype, the creator, axiology, design, urban planning

Великий Мастер с нивелиром
Стоял средь грохота и гула
И прошептал: «Идите с миром,
Мы побеждаем Вельзевула».
Н. С. Гумилев

(психологического состояния), *самой вещи* (произведения) и *мастерства* (профессионального качества), которые, в свою очередь, также являются концептами, вбирая в себя другие концепты. Схематично это можно представить, например, как:

«искусство» → «мастерство» → «мастер».

В современной художественной культуре как-то сам собой отпадает вопрос о ремесленном или профессиональном качестве исполненного произведения, одним словом, о мастерстве. Нельзя сказать, чтобы мастерство как таковое вообще потеряло актуальность в искусствах нынешнего века, но его наличие стало вовсе необязательно. Искусство прошлого существовало на пике стремления к мастерски исполненной вещи. Мастерство было не только мерилем художественного достоинства шедевра или условием эстетического аффекта, но и концептом любого творческого намерения. Без априори переживаемого желания сделать что-либо с мастерством не имело смысла и вовсе приниматься за работу.

Если использовать модель Ж. Делеза и Ф. Гваттари в интерпретации концепта как такового (правда, философского)¹, состоящего из компонентов, то искусство как концепт могло бы рассматриваться в наличии *творчества*

В современном (или так называемом актуальном) искусстве от двух последних часто отказываются, сохраняя *творческий акт*, т. е. психологическое состояние (самой разной природы и самых разных интенций со стороны художника) и *вещь* (конечное нечто, выполненное по причине возникшего состояния). Мастерство настолько потеряло статус чего-то обязательного, что само понятие *мастер* стало неточным применительно к современным художникам. Напротив, мастера прошлого мыслили себя только в этой категории независимо от филологической специфики термина и разницы его дефиниций. Пласт легендарной и документальной традиции подтверждает исключительность мастера и его высоких умений и знаний². Можно привести множество примеров, которые говорят нам о постоянной эскалации профессиональных и

духовных качеств художника³. Его мастерство – не состояние, а становление. Оно обнаруживается в достижении определенного уровня, когда вдруг плод мастерства покидает пределы привычного класса вещей и становится, благодаря этому мастерству, чем-то большим, чем он мог бы быть, оставаясь в прежнем классе, причем переход этот осуществляется из низшего (в онтологическом смысле) отсека в высший. Пигмалион исполнил прекрасную статую Галатеи, столь замечательную, что влюбился в нее, а боги, отвечая его мольбам, ее оживили. Статуя настолько совершенна, что перестает быть скульптурой (покидает класс произведений искусства), становясь человеком. Мастер уподобился демиургу, божеству, творящему людей как скульптор⁴. Позднее Леонардо сравнит художника (мастера) с «неким богом»,⁵ творящим мир своей картины. Понятно, что в данном контексте не любой автор может уподобиться божеству или получить такой титул (божественный Рафаэль, божественный Тициан), но лишь мастер.

Как только мастер способен сделать нечто вне порядка, как только он открыл в себе становление, его мастерство тогда есть не просто качество профессиональной природы, а процесс, который позволяет и изменяться вещам, им изготовленным, становясь все лучше и лучше, и самому ему изменяться, достигая то ли более высокого состояния, то ли обретая иную природу. Неслучайно египтяне обожествили зодчего Имхотепа, а античная и средневековая практика сочинять дивные анекдоты о художниках, превращая их отчасти в мифологических, сказочных персонажей, является, по сути, вариантом обожествления, сравнимым с «раскруткой» любой деятельной фигуры современной массовой культуры.

Мастер, становясь кем-то большим или становясь лучшим, постоянно вынужден отстаивать свой статус, он находится не просто в становлении, но в агоне с другими мастерами. Соревнования мастеров, их борьба, являются фактором влияния на имя мастера. Если оно известно, значит заслужило быть вечным, но для обретения такого имени необходимо погрузить в забвение имя соперника или, во всяком случае, заставить его потускнеть. Подобные столкновения, действительные и легендарные, обретают форму то состязания (Зевксис и Паррасий; Гиберти и Брунеллески), то открытой неприязни (Леонардо и Микеланджело; П. Пикассо и А. Модильяни), то дружбы-вражды (А. Блок и А. Белый), то болезненной зависимости друг от друга (П. Гоген и В. Ван Гог). А иногда утверждение себя вне всякой борьбы (в значении: вне конкуренции) подвигает к гордому одиночеству, к отказу от

всякого соперничества, при осознании, что ты и так лучший (Рембрандт).

В мифопоэтической традиции мастер настолько важен, что он вдруг превращается в некий параллельный демиургу образ⁶. Это не только художник или ремесленник творческой профессии, но и оружейник, воин, ткач, вор и т. д. Здесь уместно вспомнить сказку братьев Гримм о трех сыновьях одного отца, которые вернулись домой, демонстрируя свое мастерство: брадобрея, брившего зайца на бегу; фехтовальщика, отбившего все капли дождя; кузнеца, подковавшего на ходу четверку лошадей. Мастер может то, чего не может другой или никто другой, и потому он занимает свой особый отсек в структуре мифа или подлинной социальной реальности.

Современный художник к мастерству не то чтобы не стремится, но обладает им часто принципиально, нарочито сторонясь, либо по какой-то причине сугубо концептуальной, как это бывает у исповедующих некую бесхитрость, примитивизм, либо по причине невозможности обрести мастерство. Отсюда часто заведомо слабая форма многих произведений современного («актуального») искусства⁷. Поскольку мастерство – это становление, процесс, постольку его обретение связано с постоянным изменением себя, своих качеств и как следствие, своих вещей. Но такой процесс явно обнаруживает идею некоего восхождения, преодоления ступеней стратиграфии, от низа к верху, указывая тем самым на иерархию. Иерархия же как принцип претит современному человеку (не только художнику) в силу все более агрессивной распущенности, вседозволенности и вообще безответственности демократического мира. Быть становящимся – значит быть иерархичным, достигать ступеней, мало-помалу проходя уровни, получая наслаждение от их прохождения (что сохранилось в наиболее яркой форме у компьютерных игроков). Но, достигая нужного уровня иерархии, вы неизбежно выстраиваете иерархически все поле отношений вокруг себя: с другими художниками, со зрителем, заказчиком, меценатом/спонсором, куратором и т. д. Устанавливая иерархичность такового поля, вы все так же, по сути, стремитесь вписать свое имя в вечность, а имя соперника (гипотетического, потенциального, действительного) погрузить в Лету. Вы выстраиваете себя в агон, в отношении соревновательности, понимая, что каждый другой, устанавливая иерархию и формируя ее поле вокруг себя, неизбежно пересечется на границах полей с вашим и тогда начнется состязание, явное или подразумеваемое. Наличие великого множества таких иерархически

организованных мастеров, каждого со своей иерархией, которая в свою очередь выстраивает поле отношений с другими участниками, превратит состязание в битву. Отношение битвы предполагает риски и, уничтожая демократию, равенство прав на то, чтобы быть художником, подразумевает, что останутся немногие или немногие те, чьи ниши, отсеки, места, пьедесталы удовлетворяли бы их амбициям. Эти риски не могут устроить современных художников, и они предпочитают конвенцию (называя ее свободой творчества и плюрализмом в искусстве) с такими же, как они, соглашением, по которому всякая иерархия уничтожается, агон отпадает, процесс восхождения исключается в принципе, а вместе с этим исчезает и концепт мастера.

Однако далеко не везде такая ситуация возможна. Даже в современной культуре, в зависимости от вида искусства, а порой от конкретного лица, школы, сообщества, группы единомышленников, мастер и мастерство сохраняют себя в обязательном порядке. Среди видов творческой деятельности можно назвать фотографию, кино, музыку, театр, дизайн и архитектуру, которые позволяют сохраняться концепту мастера и мастерства. Это вызвано тем, что результат в этих искусствах (*вещь, произведение*) достигается техническими средствами, вне владения которыми он невозможен. Мы сейчас говорим не о высоких художественных качествах произведения, а о том минимуме качества, ниже которого нельзя сделать что-либо в вышеупомянутых искусствах. Даже самая банальная фотография, претендующая называться художественной (пейзаж, портрет, ню), исполненная восторженным любителем, должна иметь определенные технические характеристики, которые позволили бы потенциально существовать такой претензии. Будь работа фотографа ниже этих качеств, сам он вероятнее всего отметит намерение «увековечить» свой труд. Сложнее обстоит дело с кино, мастерство здесь выражается еще более выпукло не только в том, что касается оптических характеристик этого вида искусства, но и в музыкальном сопровождении, игре актеров, сюжете и пр. Есть по общему признанию плохие фотографии и плохие фильмы, но их негативная оценка опирается на сам факт существования неудачно исполненных фотографий или дурно снятых кино. Даже в своей «некачественности», они имеют то, что позволяет их определить как фотоснимок или кинофильм. Как вещь они сохраняют в себе тот минимум, ниже которого не могли бы существовать, не достигнув которого производитель не смог бы создать ни плохой фотографии, ни плохого фильма. Чтобы сделать плохо, нужно осуществить хотя бы определен-

ный минимум, но не меньше, меньше – попросту невозможно. Нельзя и в угоду игры смыслами (что так любят делать постмодернисты), назвать, например, засвеченный лист фотобумаги фотографией. Мы всегда можем отвести такой волюнтаризм, сославшись на неточность термина, нарушение логики определений. То же верно по отношению к литературе и дизайну, где минимум необходим для того, чтобы могла состояться хотя какая-то оценка качества вещи. Таким образом, художник всегда имеет перед собой, в силу специфики вида искусства, некоторый барьер, за который ему не отступить, тот минимум, с которого начинается становление, дорога к мастерству. Умея делать оптически завершенные фотографии, можно расти в сторону достижения их идейной, игровой, сюжетной выразительности, иными словами, их художественного качества, высокого мастерства.

К сожалению, двум знатнейшим искусствам из трех (живописи и скульптуре) повезло меньше. В силу не совсем ясных причин в этих искусствах барьер отсутствует, нет минимума, который бы позволил материальный предмет именовать произведением, пусть и низких художественных достоинств. Даже чистый холст на выставке какого-нибудь концептуального художника, дает ему возможность назвать *это* творением. Классический пример с унитазом М. Дюшана – не было необходимости в деятельности, был куплен рядовой предмет промышленного производства. Еще более современный пример – палатка Пола Маккарти – американского художника, который провел длительное время в Роттердаме в павильоне-ангаре, где он якобы работал над шедевром для города. В день открытия шатер и инструменты были собраны, художник, получив деньги, уехал, а место, где он «творил» так и осталось пустым. Эта акция и была *произведением*, как позже объяснили изумленным жителям города. Пример показывает, насколько обособились и выделились из традиционных искусств такие формы современной культуры, к которым невозможно применить понятия мастера и мастерства, так как нет того минимума, того барьера, который бы позволил вынести оценку в отношении них. Действительно, какие дефиниции могли бы описать в понятиях мастерства перформанс или любое другое действие акционистов, пачканье краской холсты «Кобры», «Новой Академии Изящных Искусств» или поделки «Синих носов»? В данном случае мастерство элиминируется, а мастер отсутствует согласно принципу – его попросту не должно быть. Естественно, что сам этот принцип сознательно постулируется носителями субкультуры актуального искусства,

Концепт мастерства и мастера в архитектуре

мастер и мастерство декларируются ими как ненужные компоненты нового художественного концепта. Из прежнего концепта остается только *творчество* (как психологические импульсы, посылы) и *вещь* (как нечто сделанное в итоге). Подобное насильственное выведение за границы искусства мастера и мастерства представляется торжествующей как обязательная (до победного конца) самоцель новых художников, как еще один акт разрушения системы, вклад в общее дело сотворения хаоса на месте культуры и цивилизации.

Однако в некоторые искусства вторжение *антимастера* и *антимастерства* невозможно. Как мы уже отмечали, существует барьер, который не позволяет опуститься ниже или отойти дальше назад без того, чтобы не разрушить принадлежность вещи к тому или иному классу предметов (снимка к фотографии, фильма к кинематографу). Попытка преодолеть этот барьер не только не позволяет вещи быть идентифицированной тому или иному классу предметов, но и, снимая все специфические характеристики (в том числе и технические) с этой вещи, лишает ее средств выражения (или воздействия, что здесь одно и то же) присущих тому или другому классу, а художника – возможности высказывания. Среди таких искусств важнейшее место занимает архитектура⁸.

Архитектура материальна в том смысле, что любой ее компонент связан с природой до такой степени,⁹ что именно она порой, а не человек, диктует законы и формы этому виду деятельности. Мастер в данном случае тот, кто умеет подчиниться природе с приращением к ней того, чего у нее не было. Преодолевая силу земного притяжения, он возводит стены, заставляя камни парить, и порождая то, чего в природе не только не существовало, но и чему она яростно противилась. Натура перечет зодчему во всем: в твердости камня, в мягкости глины, в горячности дерева, в сопротивлении грунта, в растяжении и в сжатии, в подъеме и перемещении тяжести, в освещении и вентиляции, в высоте и в глубине. Архитектор должен преодолевать природу, но его творение обретет свое бытие только тогда, когда сопротивлению тем или иным силам природы будут противопоставлены другие ее силы. Наиболее выразителен здесь пример с готическим каркасом: силы распора свода в нервюрах, вызванные к жизни силой земного притяжения, воздействующей на свод, будут уравновешены силой распора аркбутана, давящего на пяты нервюрной арки и силой земного притяжения, которая воздействуя на пинакль, прижимает его к контрфорсу, вызывая в последнем вертикальную нагрузку, останавливающую распор

аркбутана, который он перекладывает от пяты нервюры к контрфорсу. Все в каркасе пришло в равновесие, не в то, которое соответствует максимальному значению энтропии, но в то, которое скрывает в себе механику потенциальной энергии.

Архитектура – это равновесие, мастер – это тот, кто умеет привести силы природы в равновесие, мастерство – это умение привести силы природы в равновесие, творчество – это желание привести силы природы в равновесие. Поэтому, сколь простой ни казалась бы постройка, она будет соответствовать понятию *вещи* (произведения) в архитектуре до тех пор, пока обладает равновесием. Именно в силу этих причин мазанки арабов и величественный дворец Альгамбры мы в равной степени именуем архитектурой, как и фахверковые домики в Блуа и Реймский собор. И там, и там, силы природы пребывают в равновесии, законы природы и измерения человека нашли симметричное друг по отношению к другу положение.

Достижение равновесия – само по себе уже мастерство, и чем сложнее замысел, вызванный творческим импульсом или социальной потребностью (заказом), тем большим должно быть это мастерство, тем длительнее будет процесс становления на дороге достижения его уровней, тем выше будет положение мастера в иерархии других мастеров, сопряженных с ним своим полем взаимоотношений. Для достижения всего этого архитектору приходится много знать и уметь, а овладение профессиональными дисциплинами (черчением, теоретической механикой, сопротивлением грунтов и пр.) занимает длительное время, тогда как в живописи, даже без знания таковых (композиции, цветоведения, перспективы), можно добиться и славы, и богатства. Именно поэтому архитектура в наши дни, при всей спорности иных сооружений, при всей конфликтности нового с исторической средой, при всем желании архитекторов изменить привычный облик зданий, превратив те в груды стекла, в подобие разбитой вазы или сгнившей тыквы, нуждается и в мастере, и в мастерстве, как и в эпоху Микеланджело или Бернини. Именно поэтому барьер, за который нельзя шагнуть, отрицая мастера и мастерство, в архитектуре непреодолим.

Однако и такому устойчивому к отрицанию мастерства виду искусства угрожают опасности, кроющиеся в современных электронных технологиях. Мастер умел делать то, что не умели другие, умел *сам*. Поэтому чертеж, сотворенный мастером, уже можно рассматривать как настоящее произведение искусства, исполненное тушью, пером, кистью и в технике

отмывки. Несмотря на вспомогательный характер, проектная графика обретает ценность самостоятельной вещи¹⁰. Как только машина приходит на смену карандашу и рейсфедеру, из архитектурного мастерства вычитается *манера*, индивидуальный почерк или, во всяком случае, сводится к минимуму. Компьютерная программа для проектирования в силу стандартизации цифровых средств воспроизведения изображения округляет почерк, приводит его к алгоритму. Многие функции машина берет на себя, освобождая архитектора от решения сложных задач, но и лишая его постепенно определенного уровня мастерства. Дело не только в бездушно-механическом воспроизведении формы, но и в шаблонности этой формы. Заранее заготовленные схемы повторяются многократно в различных проектах от торговых павильонов, до концертных залов и музеев. Архитектура превращается в конструирование в банальном смысле этого слова (в детский игрушечный набор), когда из готовых кубиков возводится пирамидка. Здесь на зодчество оказывает давление не столько волюнтаризм тех, кто хотел бы упростить любой вид творчества, сколько характер современного конвейерного мышления¹¹.

Стремительная взаимозаменяемость деталей, клише, матриц, шаблонов, лекал востребована там, где ценится внешняя сделанность и аккуратность, некое кажущееся (хотя порой и настоящее) мастерство. Возможность сменить панели на сотовом телефоне, заказать тюнинг автомобиля, поменять мелодии в коммуникаторе, изменить дизайн домашней веб-страницы, покрасить прическу, нанести автозагар – всего лишь немногочисленные примеры шаблонного конструирования реальности. Каждый стал сам себе «дизайнер», оформитель эстетических свойств окружающей его действительности. Теперь уже легко *научиться* сносно фотографировать¹² или монтировать семейную кинохронику.

Уровень технических средств столь высок, что машина делает все *сама*, внушая владельцу камеры обратное. Хозяин автомобиля может не знать принципов его работы (а при высоком уровне сервиса и вовсе не знает ничего о машине, кроме того, что она ездит): есть руль, три педали и автоматическая коробка передач. Массовый владелец цифровой фотокамеры, как правило, ничего не знает об экспозиции, диафрагме и выдержке, но получает отличные снимки. Тот, кто часами просиживает в чатах и социальных сетях, даже не задумывается об электронной решетке и электромагнитных колебаниях в узлах своего компьютера. Еще лет пятнадцать назад обладатель ПК умел ориентироваться в «железе», его микросхемах и агрегатах, понимая

смысл их работы. Он был в какой-то степени мастером. Но на смену мастеру, тому, кто умел не только создавать вещи, но и работать с вещами, пришел *пользователь (user)*, знающий более или менее развитую комбинацию несложных операций, схем, шаблонных действий. В тех профессиях, где машина начинает доминировать, исчезает мастер и мастерство в силу появления этого нового персонажа. В архитектуре пользователь нескольких графических программ творит шедевры – матричные коробки мегаполисов, порой настолько зараженные вирусом взаимозаменяемых форм, что даже в исключительно ангажированных проектах, городских небоскребов или театральных сцен, нет-нет, а заявит о себе шаблон, привычный в облике продуктового ларька или пивного павильона новостроек.

Чем больше машинные процессы вторгаются в деятельность человека, радуя того свободным временем или снятием с плеч бремени тяжелых творческих задач, тем более человек испытывает потребности биологического содержания. Если труд способствовал становлению человека, то освобождение от труда возвращает его назад к природе, к естественным состояниям, правда, в ином модусе, когда притаившаяся животность находит отдушину не в первобытной дикости коллективной охоты или полигамных соитий, а в простоте развлечений массовой культуры. Поэтому человек, вернувший себе животный статус, не может иметь культурные потребности более высокие, чем те, которые легко утоляются на первичном уровне, с банкой пива и перед телевизором. Такой человек не нуждается в мастерстве и сам не может быть мастером, его вполне устраивает то, что спроектировала для него машина, какое здание она построила ему, какую музыку синтезировала, какие и как ошибки исправила в печатном тексте не им придуманного романа. Мастер, таким образом, не может зависеть от машины, он должен быть ее хозяином. Господство над компьютером ставит еще один вопрос: тот, кто победил некую универсальную и довлеющую над всем тенденцию, становится подлинным героем, сравнимым с героем мифологической традиции. Следовательно, мастер – это еще и герой, это некое имя, не просто *подпись*, но имя как знак судьбы, как выражение суммы качеств, имя, обретающее магические свойства. Зодчий должен быть кем-то особенным: так возникает специфика образов царя Хирама¹³, иудейских владык Давида и Соломона, строителей Иерусалимского храма¹⁴, позднее отраженных в масонской традиции.

Имя архитектора всегда обладает какой-то странной до конца непонятой двойственностью.

С одной стороны, нам известны имена зодчих, великих мастеров (от Имхотепа до Ж. Нувеля), с другой – архитектор выступает как инкогнито – нам не так важно его знать, видеть его лицо. Образ архитектуры, некий общий образ-понятие этого искусства, сливается в нашем сознании с анонимностью. Мнится ситуация отсутствия авторства. Другое дело в драматических и исполнительских искусствах, где автор и лицо, лицо и имя суть один образ, и, глядя на актера, музыканта или танцовщика, мы вне его не можем мыслить то, что он делает, создает. Нечто подобное обнаруживается и в литературе, где автор проглядывается сквозь слова, сюжет, автобиографические намеки, стиль письма, речь, обращенную к нам через наш голос, читающий не нами написанные строки. Личность отчасти сохраняется в живописи, графике и скульптуре, через автопортрет, нервные мазки дрожащих рук, отпечатки пальцев, оставленные в лессировках или пастозной фактуре красочного слоя. В архитектуре лицо автора спрятано, его очень сложно угадать в абстрациях геометрических форм, языком которых говорит это искусство, а также в посредничестве, когда между архитектором и зрителем находится огромная армия строителей: плотников, каменщиков, кузнецов, грузчиков и прорабов. Архитектор формулирует идею, но материализует ее в камне, кирпиче, стекле и бетоне *другие*. Эти другие не дают соприкоснуться зодчему с его *вещью*, как если бы он был суррогатной матерью, вынашивающей чужого ребенка. И сам зодчий становится чужим. Как только его идея может быть транслирована посредством самого разного рода коммуникаций, от устных распоряжений до проектной графики, в нем не нуждаются, и его замысел, осуществляясь в материале, начинает жить несколько иной, своей уже жизнью, жизнью *других*¹⁵. Наиболее выразительным примером этой анонимности в архитектуре, этого *безличия* является Вавилонская башня¹⁶. Действительно: люди захотели, человечество вознамерилось достичь небес, построив храм своему тщеславию. Не эта ли анонимность звучит и тогда, когда небоскребы наших городов растут по воле безликих конструкторских бюро, о которых говорят: «коллектив авторов».

Если творец в архитектуре настолько безличен, что, глядя на прекрасное сооружение, мы не задумываемся, кто его возвел, и лишь неосознанно констатируем гений строителя, кем бы он ни был, то применительно к этому искусству само понятие Мастера есть архетипическая фигура, возвышающаяся над представителями иных профессиональных групп. Даже тогда, когда автор известен, мы не только не желаем

знать его, но стремимся сохранить анонимность творения, поскольку она становится частью художественного образа произведения, сильнее в этом случае на нас воздействующего своей нечеловечностью, как если бы и не люди возвели здание. Как только мы узнаем имена многочисленных строителей храмов афинского Акрополя, каждого, кто тесал каннелюры, или вырезал капители, выкладывал квадры, или руководил всеми работами¹⁷, исчезает что-то из величия этого ансамбля, сразу же пропадает какая-то тайна. Вот почему пирамиды Гизы, оставаясь безымянными, кажутся созданными богами, но как только мы слышим имя Хемиуна, их образ развенчивается, и они становятся созданиями людей, которые в маниакальной остервенелости тащили многотонные блоки наверх и все мастерство которых заключалось лишь в их трудолюбии. Вот откуда берет начало традиция приписывать величайшим из произведений архитектуры тайны, развивать конспиралогические теории, как в отношении творений древних египтян, так и средневековых масонов¹⁸: пропадает желание приписывать человеку великие произведения зодчества, будто мы сомневаемся в его умениях. Отсюда и образ Бога как архитектора, который с циркулем в руках творит Вселенную¹⁹.

Архетип мастера в архитектуре, возможно, восходит к той эпохе, когда между строителем и тем, кто знал замысел, обладал некими не всем доступными умениями, *мастерством*, лежала большая разница. Рядовые общинники, первобытные каменотесы неолитической эпохи могли мускульными усилиями перемещать тяжелые блоки Стоунхенджа или мальтийского Таршина, но, как это делать и зачем, знали лишь избранные, те, кто составлял верхушку племенного сообщества. Поскольку их статус оведала тайна из-за посредничества между сверхъестественными силами и людьми, постольку и произошло видение их замыслов, а также их самих, заставляло видеть творцом сооружений божественную природу. Те же сообщества, которым уже доставались в наследство грандиозные памятники древности, находили объяснение во вмешательстве волшебных персонажей, подобно грекам гомеровской эпохи, которые приписали возведение стен Микен циклопам или валлийскому барду Аневрину, воспевавшему Стоунхендж как работу гигантов²⁰.

Величие архитектора, *некоего* архитектора, придает ему исключительный социальный статус. Коль скоро социальная среда по преимуществу – это архитектурная среда *civitas*, то архитектор становится творцом не только ее, но и тех общественных отношений, которые возникают в ней. Архитектор задает не просто масштаб

зданиям или целому ансамблю, он управляет скоростью перемещения в городской среде и нашим временем, за которое мы преодолеваем улицы и проспекты, пересекая город. Он формирует наше восприятие сторон света, поскольку в окна наших домов солнце либо восходит, либо падает к закату. Он определяет имущественные приоритеты, вычерчивая кварталы для бедных и для богатых, заставляет концентрироваться людской муравейник в парках и скверах в жару или в часы буйного досуга, а площади заполняет людьми по праздникам. Социум встроено в творение архитектора, как лошадь в хомут.

Иногда это могущество приводит к парадоксам: ничто не противоречит городской среде так сильно, как транспорт, но именно архитектор развивает его идею. На заре цивилизации среда городов формировалась антропоцентрично, т. е. так, чтобы человек исходя из задач экономии собственной энергии мог функционировать в среде как своего жилища, так и жилищ своих соседей, сконцентрированных в одном *месте*²¹, легко и без особых затрат той же энергии достигая нужной ему части города. Иерихон и Чатал-Хюк в поперечнике насчитывали вряд ли более нескольких сотен метров²². Для подъема на восьмой этаж моего дома я уже нуждаюсь в лифте, мне нужен механизм (а по сути, «вертикальное» транспортное средство), затрачивающий энергию, либо сам я должен затратить значительное ее количество в зависимости от состояния здоровья и возраста. Древний грек легко преодолевал расстояние от центра Афин до Мелиты пешком²³, мне необходим автомобиль или трамвай, чтобы проехать километры городской среды. Архитектор заставляет нас приобретать автотранспорт для перемещения по городским пространствам, и мне уже все равно, живу ли я в городе между точками *a* и *b* или за его пределами между *a* и *b*, коль скоро вынужден преодолевать одинаковое расстояние отрезка *ab*.

Идея города как экономной коммуникации между его жителями, как компактной концентрации благ для их потребления теми, кто проживает в их близости и обеспечивает их своей близостью, исчезает, поскольку я все равно преодолеваю пространство с энергозатратами для поддержания связей между соседями или теми объектами, которые удовлетворяют мои потребности. Транспорт, появившийся в городе, заставляет населенный пункт расти, хотя бы потому, что с его возникновением этот рост не только потенциален, но и необходим, чтобы сохранить смысл автомобиля как средства передвижения. Сам автокар своей конструкцией обязан городской среде, которая его проективно формиру-

ет, определяя, скажем, компактные габариты и малый литраж. С другой стороны, и город оформляется уже не для человека, а для машины: ей нужна широкая улица, и та пробивается через исторические кварталы, ей необходима скоростная магистраль, и город отсекается от сельской местности кольцевой автодорогой, она нуждается в парковке, и вырубаются зеленые насаждения, где появляются заасфальтированные площадки для автомобилей. Для них возводятся здания, многоэтажные паркинги, все равно, что жилые дома для автомашин²⁴.

Власть архитектора как творца представляется безграничной, и к ней стремятся те, кто, как им кажется, могут ею обладать. Универсализм гениев направлял их не от архитектуры к владению искусством живописи или скульптуры, но наоборот, живописцы (Леонардо, Рафаэль), скульпторы (Брунеллески, Микеланджело), писатели (Л.-Б. Альберти) завоевывали себе право быть архитектором, как если бы Архитектор (Мастер) являлся понятием сродни платоновской идее, которой стремились бы соответствовать, наполняя ее своим талантом. Даже в средние века, когда художественные специальности считались ремеслом в сравнении с литературой и музыкой, архитектор демонстрировал пример представителя интеллектуального труда²⁵.

Для того чтобы поставить трилит, этот архетип стоечно-балочной конструкции, когда-то нужно было мастерство, окутанное тайной, как эзотерическое знание. Мастерство сохранило свою актуальность для возведения храмов, дворцов, строительства ансамблей в их художественно-градостроительном масштабе, для создания городов сразу, на чистом месте. Это мастерство необходимо для управления городом как живым организмом, и оно становится чем-то большим, чем просто мастерство художника, смыкаясь с профессиональными умениями в социальной, экономической, политической и других сферах деятельности. Без мастера и мастерства архитектура немислима, в то время как в некоторых других искусствах от них отказываются повсеместно. И если архитектура сохранит себя как вид художественной деятельности, то именно в ней найдет свое последнее пристанище Мастер.

Примечания

¹ Согласно французским мыслителям, концепт, в строгом смысле слова, может принадлежать только философии, а сама философия есть искусство создания концептов. См.: Делез Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? / пер. с фр. С. Зенкина. М.: Акад. проект, 2009. С. 6, 10, 15.

² Вспомним древнегреческие рассказы о Зевксисе,

Концепт мастерства и мастера в архитектуре

который нарисовал виноград, соблазнявший своим правдоподобием летящих клевать его птиц. Или жизнеописание Дж. Вазари, например историю о Джотто, нарисовавшем ровный круг без циркуля. См.: Вазари Дж. Жизнеописание наиболее знаменитых живописцев, ваятелей и зодчих эпохи Возрождения / вступ. ст. А. И. Рощина. СПб.: Пальмира, 1992. С. 29–30.

³ Карель ван Мандер подтверждает интеллектуализм Яна ван Эйка, отмечая, что тот читал Св. Августина, правильно изобразив плод фиго в руке Евы (Мандер К. ван. Книга о художниках / пер. с нидерланд. В. М. Минорского. М.; Л.: Искусство, 1940. С. 37).

⁴ Прометей создает людей из глины, и в качестве скульптора часто представлен в античном искусстве. См.: Мифы в искусстве старом и новом: ист.-худож. моногр. (по Рене Менау). СПб.: Лениздат, 1993. С. 163–165.

⁵ Соколов М. Н. Вечный Ренессанс: лекции о морфологии культуры Возрождения. М.: Прогресс-Традиция, 1999. С. 49.

⁶ О соотношении демиурга и ремесленника (мастера) см.: Светлов Р. В. Демиург «Тимея»: метафора ремесленника и природа рассудка // Универсум платоновской мысли: космос, мастер, судьба: (космогония и космология в платонизме, «тимеевская» традиция и античная физика): материалы VI Платоновской конф., 28–29 мая 1998 г. СПб.: СПбГУ, 1998. С. 16–26.

⁷ Степанов А. В. О корректности суждений применительно к «актуальному» искусству // Современное искусство и художественный музей: коммент. СПб.: СПбГУ, 2008. С. 165.

⁸ Здесь и далее мы будем использовать понятия «архитектура» и «зодчество», «архитектор» и «зодчий» только как синонимы.

⁹ В гегелевской эстетике архитектура – это тот вид, в котором абсолютный дух скован материей, для преодоления которой надо, освобождаясь от инертной массы, стремиться к телу, к скульптуре, т. е. к следующему этапу саморазвития абсолютного духа в искусстве. Затем дематериализация абсолютного духа осуществляется в живописи, теряющей объем, а после – в литературе, где очевидным образом представлено лишь время. И только в музыке абсолютный дух находит свое окончательное освобождение, если говорить о сфере прекрасного. Таким образом, архитектура есть воплощенный принцип косности материи в области культуры. См.: Гегель Г. В. Ф. Эстетика: в 4 т. М.: Искусство, 1968. Т. 1. С. 95–96.

¹⁰ В указанном ниже издании чертежи отнесены к графическому искусству. См.: Архитектурная графика России: первая половина XVIII в.: [науч. кат.] / вступ. ст. А. Н. Ворониной. Л.: Искусство, 1981. С. 5.

¹¹ Сейчас, по всей видимости, это уже стало мышлением, хотя сама шаблонность производства в современном понимании этого явления формируется в конце XVIII–XIX в. Стоит вспомнить И. Уитни и его мушкетную фабрику, на которой процесс изготовления ружей был разбит на стадии, а их компоненты были полностью заменяемы. (См.: Супоницкая И. «Мы всегда рвемся вперед». URL: [\[his.1september.ru/2004/09/4.htm\]\(http://his.1september.ru/2004/09/4.htm\) \(дата обращения 09.06.2010\)\). А также С. Кольта, который, разобрав десяток револьверов и перемешав детали, мог собрать из произвольно выбранных частей те же десять боеспособных револьверов, столь высока была стандартизация производства оружия на его заводе \(см.: История производителя. URL: <http://www.d4u.com.ua/ru/manid/47/vehicles.vendors.history.html> \(дата обращения 10.07.2010\)\).](http://</p></div><div data-bbox=)

¹² Немецкий фотокритик Ф. Рох в 1920-е гг. пророчески утверждал, что через десятилетия неумение фотографировать будет расцениваться как неграмотность. См.: Лаврентьев А. Н. История дизайна. М.: Гардарики, 2007. С. 62.

¹³ Царь Хирам I посылает Давиду в качестве дара кедров для строительства дворца и плотников (2 Цар. Гл. 5, ст. 11; 1 Парал. Гл. 14, ст. 1). Соломону он отправляет ценные породы дерева и работников для строительства Храма и дворцов в Иерусалиме (3 Цар. Гл. 5, ст. 7–10; Гл. 9, ст. 10–11, 14).

¹⁴ Давид осуществил лишь подготовительные работы (1 Пар. Гл. 22, ст. 5), а также передал уже разработанный им план Храма Соломону (1 Пар. Гл. 28, ст. 11–18). Последний и приступил к возведению культового сооружения на четвертый год своего правления (3 Цар. Гл. 6, ст. 1, 37; 2 Пар. Гл. 3, ст. 1, 2).

¹⁵ Вспомним, что незнание строительной практики, нечастое присутствие на объектах заставляло Л.-Б. Альберти обращаться к работникам, имевшим большой опыт, а это вело к конфликтам и взаимонепониманию. Жестаз Б. Архитектура: ренессанс / пер. с фр. Е. В. Шукшиной. М.: Астрель; АСТ, 2001. С. 119–120.

¹⁶ Быт. Гл. 11, ст. 1–9.

¹⁷ Из сохранившихся отчетов о возведении Эрехтейона следует, что над ним трудилось на завершающем этапе 106 различных специалистов. Например: камнетесы Фалакр, Тевкр, Сокл; плотники Манис, Феодот, Сотел; скульпторы Фиромах, Праксий, Агатанор; архитекторы Филокл из Ахарн и Архилох из Агрилы и др. См.: Кузнецов В. Д. Организация общественного строительства в Древней Греции. М.: Языки рус. культуры, 2000. С. 48–53.

¹⁸ См., например: Тайны соборов, или Соборы тайны / под ред. А. Черинотти. М.: Ниола-Пресс: Вече, 2007. С. 92–95.

¹⁹ Репродукции таких миниатюр см.: Марчукова С. М. Естественнаучные представления в Средневековой Европе. СПб.: Европ. дом, 1999. С. 24.

²⁰ Хокинс Дж. Расшифрованный Стоунхендж: обсерватория каменного века. М.: Центрполиграф, 2006. С. 13.

²¹ Место – «город» в славянских языках. См.: Черных П. Я. Историко-этимологический словарь современного русского языка. М.: Рус. яз., 1994. С. 525.

²² Так, Чатал-Хююк занимает холм в плане в форме овала с диаметрами 450 и 275 метров. См.: Семенов В. А. Первобытное искусство: Каменный век. Бронзовый век. СПб.: Азбука-классика, 2008. С. 155.

²³ Например, в диалоге «Парменид» участники событий встречаются на площади города и идут в этот аттический дем (Платон. Парменид // Соч.: в 4 т. / под общ.

А. С. Мухин

ред. А. Ф. Лосева, В. Ф. Асмуса. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2007. Т. 2. С. 415–416).

²⁴ Красноречив рекламный слоган: «Этот дом для Вашего авто» (Санкт-Петербург, щит на здании паркинга на ул. Ключевой, д. 32).

²⁵ «В век готики искусство строить превратилось в науку, а сам архитектор стал ученым, да и то не во всем христианском мире. Он добился того, что его величали „мэ-

тром“, и пытался даже добиться звания „магистр каменного строения“ („magister lapidum“), как другие носили звания магистров искусств или докторов права». Стоит отметить, что до конца средних веков сосуществовали два типа строителей: архитектор-ученый и архитектор-каменщик. Ле Гофф Ж. Цивилизация средневекового Запада / пер. с фр., общ. ред. Ю. Л. Бессмертного. М.: Прогресс-Академия, 1992. С. 206.