Издательство Грамота

Pan-Art

2026. Том 6. Выпуск 3 | 2026. Volume 6. Issue 3

ISSN 2949-2386 (online)

Материалы журнала доступны на сайте (articles and issues available at): pan-art-journal.ru

RU

Игры с «классикой» в позднесоветской визуальной культуре 1980-х годов (на примере «бумажной архитектуры»)

Хуцкая Д. А.

Аннотация. Цель исследования – выявление механизмов игр с «классикой» как способов формирования альтернативной культурной идентичности на примере работ «бумажной архитектуры» 1980-х годов. В статье предложен подход к анализу архитектурных проектов и фантазий с учетом позднесоветской культурной специфики. Научная новизна исследования состоит в выявлении механизмов деконструкции позднесоветского утопического языка через игровое переозначивание «классики». В результате был выявлен ряд функций и механизмов переработки «классики» применительно к предлагаемой классификации источников.

EN

Games with the “classics” in late-Soviet visual culture of the 1980s (as exemplified by “paper architecture”)

D. A. Khutskaya

Abstract. The purpose of the study is to identify the mechanisms of games with the “classics” as ways of shaping an alternative cultural identity, using the works of “paper architecture” from the 1980s as a case study. The article proposes an approach to analyzing architectural projects and fantasies taking into account late-Soviet cultural specifics. The scientific novelty of the study lies in revealing the mechanisms behind the deconstruction of the late-Soviet utopian language through the gameful re-signification of the “classics”. As a result, a number of functions and mechanisms for reworking the “classics” were identified in relation to the proposed classification of sources.

Введение

В исследованиях, посвященных специфике позднесоветской визуальной культуры, особое место занимает динамика развития неофициальной (и полуофициальной) культуры, а также процесс перехода к постсоветским практикам. Один из таких гибридных феноменов закрепил за собой название «бумажная архитектура» 1980-х годов (для дифференциации с более обширным понятием «бумажная архитектура», феномен 1980-х годов далее обозначен как БА). Работа посвящена теме переозначивания «классических» образов в позднесоветской визуальной культуре на примере архитектурных проектов и фантазий второй половины 1980-х годов.

Актуальность данного исследования обусловлена повышением интереса к исследованиям позднесоветской культуры. Однако изучение позднесоветского культурного ландшафта через переосмысление «классических» образов на примере архитектурных проектов и фантазий ранее не предполагалось.

Для достижения цели исследования были решены следующие задачи:

– предложить классификацию игр с «классикой», на основании которой проанализировать ряд визуальных источников, относящихся к конкретному временному периоду;

– выявить механизмы игр с «классикой» (технологии переработки классических образов).

Материалом для исследования стали концептуальные проекты и архитектурные фантазии, собранные Ю. И. Аввакумовым (2019) в сборнике «Бумажная архитектура. Антология».

В рамках настоящего исследования феномен БА представлен рядом концептуальных проектов и архитектурных фантазий выпускников МАРХИ (участников движения), не предназначенных для реализации. Данный термин является конвенциональным для обозначения феномена 1980-х годов в СССР, занимающего особое место в отечественной историографии. Об истории и теории БА писали архитекторы, теоретики архитектуры, искусствоведы, а также сами участники движения (Аввакумов, 2019; Бабуров, 2003; Иконников, 2002;

Научная статья (original research article) | https://doi.org/10.30853/pa20260061

© 2026 Авторы. © 2026 ООО Издательство «Грамота» (© 2026 The Authors. © 2026 Gramota Publishing, LLC). Открытый доступ предоставляется на условиях лицензии CC BY 4.0 (open access article under the CC BY 4.0 license): https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Коваленко, 2023). Как исследователи, так и участники движения подчеркивают такие специфические черты БА, как полистилизм (Аввакумов, 2019, с. 342-344) и множественность средств выражения (Иконников, 2004, с. 442-444), однако исследование функций и механизмов переработки «классики» на примере БА для раскрытия ряда культурных значений, содержащихся в обращении к разным стилям и эпохам с учетом специфики позднесоветской визуальной культуры (которая обладает самобытностью, не являясь ответвлением постмодернизма), ранее не осуществлялось.

В качестве методов исследования в работе применена комплексная методика, обусловленная спецификой материала. Визуальный анализ позволил рассмотреть формальные характеристики работ БА, выявить особенности графического языка. Семиотический анализ помог определить систему смыслов и визуальных кодов, через которую авторы ведут диалог с классической традицией. Метод критического прочтения визуальных источников использован для интерпретации работ архитекторов в их историко-культурном контексте, что позволило выявить идеологические подтексты. Метод классификации применен для систематизации визуальных материалов по типам игровых функций и механизмов переработки «классики». Искусствоведческий анализ позволил проследить преемственность и трансформацию стилистических норм.

Теоретико-методологические основания работы представлены рядом взаимосвязанных научных концепций и корпусов исследований. Концепция «классики» в социальном и гуманитарном знании позволяет осмыслить классическое наследие как активный ресурс, с которым позднесоветские архитекторы ведут диалог. Концепция игровых механизмов в культуре использована в качестве инструментария для анализа того, как архитекторы трансформируют классическую традицию в пространство творческого жеста. Исследования постмодернизма создают контекст для понимания цитатности и иронии, характерных для архитектуры 1980-х годов. Исследования утопии и ностальгии позволяют раскрыть связь с модернистским проектом и с ностальгическим переосмыслением советского периода.

Отправной точкой для настоящего исследования является коллективная монография «Классика и классики в социальном и гуманитарном знании», выпущенная под редакцией И. М. Савельевой и А. В. Полетаева и представляющая собой первое междисциплинарное теоретическое исследование феномена «классики». Во вступительной статье авторы предлагают определение «классики» применительно к социогуманитарным наукам, включающее в себя одновременно три аспекта: «…работа должна быть признана классической в научном сообществе, изучаться в классах, использоваться в исследованиях современных авторов» (Савельева, Полетаев, 2009, с. 6). Важно уточнить наперед, что архитектурный авангард вполне корректно может быть отнесен к «классике», исходя из того, что педагогами ВХУТЕМАСа (Высшие художественно-технические мастерские) были заложены многие традиции архитектурного образования в МАРХИ (Московский архитектурный институт), а авангардное наследие остается актуальным и активно изучается (Иванова-Вэен, 2005).

Один из ключевых теоретико-методологических инструментов представлен в статье И. М. Савельевой (2009, с. 326-327), которая выделяет ряд функций «классики» в историческом знании: эстетическая — «эстетика интеллектуального продукта», эвристическая, идентификационная – «классики» как «ритуальные фигуры самоидентификации».

Другой важный для данного исследования инструмент представлен в статье И. М. Каспэ (2009), чей исследовательский интерес связан с канонами рецепции в области литературной «классики». Автор выделяет следующие каноны рецепции: тиражирование образцов, деконструкция (присвоение, осовременивание, низвержение, пародирование) (Каспэ, 2009, с. 456).

Вышеперечисленные инструменты могут быть применимы к БА в связи с гибридной спецификой феномена. Работы архитекторов представляют собой образцы архитектурной графики, а также, что неоднократно подчеркивалось участниками движения и исследователями феномена (Седов, 2003; Аввакумов, 2019; Коваленко, 2023), содержат литературную составляющую, множество аллюзий, реминисценций и цитат.

Таким образом, функции «классики» являются ключевыми теоретико-методологическими инструментами, как и каноны рецепции, которые стали основой для формирования механизмов переработки «классики» в рамках настоящего исследования.

Так как возникновение феномена БА было связано с участием архитекторов в международных конкурсах идей (Бабуров, 2003; Аввакумов, 2019, с. 9), еще одним ключевым теоретическим блоком является игровая концепция культуры Й. Хёйзинги (2011) и Р. Кайуа (2007). Основные характеристики игры, обозначаемые Й. Хёйзингой (2011, с. 39), присущи деятельности участников движения БА. Участие в международных конкурсах (agon по Й. Хёйзинге) идей предполагало выход за пределы обыденной жизни (в мир архитектурных фантазий), свободное действие и время (принципиальный отказ от советского строительного производства ради формирования альтернативной идентичности), временные границы (в период перестройки участие в конкурсах завершилось, так как появилась возможность внеинституциональной профессиональной реализации), соблюдение правил (оформления архитектурного замысла), формирование сообществ (проектных групп). Игровая концепция Р. Кайуа (2007, с. 86) развивает идеи Й. Хёйзинги (2011) и предлагает их социологическое осмысление, а также собственную классификацию игр (игровых механизмов) и игровых настроений. Два игровых настроения, обозначенные Р. Кайуа (2007) как paidia – веселье и импровизация и ludus – преодоление трудностей самих по себе, сочетаются в работе над конкурсами. Пользуясь теоретическим аппаратом, предложенным Р. Кайуа (2007), можно заметить связь популярности конкурсов в архитектурной среде с такими механизмами игр, как неожиданный успех (alea) и компенсаторный механизм сопереживания (форма mimicry).

Таким образом, «игры с классикой» – теоретический конструкт, предлагаемый в рамках исследования для концептуализации проблемы осмысления культурных значений, конструируемых архитекторами на основе

обращения к историческому опыту разных эпох. При этом термин игры с «классикой» не только включает в себя многочисленные цитирования (интертекст) и игру с исторической стилизацией, но и применяется как эвристический инструмент, позволяющий выявить способы производства альтернативной профессиональной и культурной субъектности в позднесоветский период. Введение данного термина обусловлено также гибридностью феномена БА и советской спецификой: представляется уместным предположение о созвучности идей БА с постмодернистскими установками, но утверждение о полной принадлежности БА к постмодернизму не является корректным в условиях советского контекста.

Для анализа архитектурных проектов и фантазий также важны искусствоведческий анализ, исследования советской субъектности, понятия утопии и антиутопии, рефлексирующей ностальгии. Концепция В. З. Паперного (2022), представленная в его кандидатской диссертации «Культура Два», которая через метод бинарных оппозиций формирует представление о двух сменяющих друг друга состояниях культуры, определяющих ее динамику (на основании формального анализа Г. Вёльфлина), является важным методологическим инструментом для настоящего исследования. Теоретический инструментарий, разработанный А. В. Юрчаком (2024) применительно к исследованию позднесоветской субъектности, рассмотрен по отношению к образу жизни участников движения БА: пребывание в состоянии «вненаходимости» (способ существования вне системы), выход за пределы «авторитетного дискурса» (отказ от работы на государство многими архитекторами-участниками движения) в результате «перформативного сдвига» и формирование «публик своих», разделяющих общие ценности (наследие мировой культуры). В работе «В союзе с утопией. Смысловые рубежи позднесоветской культуры» И. М. Каспэ (2018) выявляет ряд характеристик утопии, которые могут быть применены к архитектуре через модель «идеального города». На примере работ БА показан этот переход от утопического восприятия к антиутопическому – «распад утопических концепций; нарастание антиутопических тенденций в освобождающейся от них архитектуре» (Иконников, 2002, с. 286-287). Понятие ностальгии как культурного феномена рассмотрено через оптику, предложенную С. Ю. Бойм (2021) в работе «Будущее ностальгии». Концепция рефлексирующей ностальгии применена к БА: ирония и дистанция, «низкотехнологичность» как прием, критика модернизма и утопии сближают участников БА также с традицией офф-модернизма.

Таким образом, в настоящем исследовании, предполагающем выявление механизмов переработки классических образов, предложена методология, сочетающая формальный подход к анализу визуальных источников и культурологическую оптику, ориентированную на выявление способов переосмысления классических образов. Для решения задач были предложены две ключевые группы критериев: формальные приемы и смысловые конструкции. В категорию формальных приемов включены как оппозиции Г. Вёльфлина (открытое – закрытое) и В. З. Паперного (горизонтальное – вертикальное), так и такие приемы, как цитирование исторических элементов (анахронизм, стилизация) и других авторов (аллюзия, оммаж, пародия, пастиш), а также анализ формы (трансформация, изменение пропорций, масштаба), техники, образа и композиции. Ко второй группе относятся: деконструкция (как один из механизмов рецепции, включающий присвоение, пародирование, низвержение и осовременивание, изменение контекста, функции), рефлексирующая ностальгия (как восстановление культурной памяти через признание несовершенства припоминания и иронию по С. Ю. Бойм (2021)), утопия («классика» как материал для построения другого мира через нейтральность, промежуточность между «внутренним» и «внешним», «вытеснение семиотических шумов», страх забвения, отказ от опыта негативности, принцип повтора по И. М. Каспэ (2018)), антиутопия («классика» используется для инструмент деидеологизации через возникновение сюжета и введение коллективного персонажа), эскапизм (как пребывание в состоянии «вненаходимости» по А. В. Юрчаку (2024) и конструирование альтернативной профессиональной идентичности через уход в игру и эстетизацию). Суть предлагаемого метода заключается в том, что комбинация формальных приемов из первой группы согласуется со смысловыми полями позднесоветской культуры во второй группе смысловых конструкций.

Практическая значимость исследования состоит в том, что его результаты: раскрытие некоторых из функций «классики» в визуальной культуре, а также выявление способов ее переработки благодаря предложенному методологическому инструментарию, совмещающему культурологический и искусствоведческий подходы, – могут быть использованы в курсах по визуальной культуре, истории отечественного искусства XX века, а также в дальнейших исследованиях позднесоветских и постсоветских художественных практик.

Обсуждение и результаты

Классификация работ БА произведена по четырем типам: игры с античностью, игры с ренессансными мотивами, игры с неоклассикой, игры с авангардом. К работам, относимым к каждому из типов, были применены критерии анализа из двух групп: формальные приемы и смысловые конструкции. Перед переходом к аналитической части необходимо обозначить методологические ограничения. Первым и основным ограничением является представленная классификация. Для удобства выделены четыре эпохи, но выборка не включает весь диапазон исторических и стилистических отсылок в работах БА.

Вторым ограничением является временной диапазон, охватывающий преимущественно вторую половину 1980-х годов, однако сам феномен БА выходит за рамки одного десятилетия, включая также 1970-е и 1990-е годы.

Третьим ограничением является выборка работ авторов, мастеров движения БА, и в то же время преемников традиций московской архитектурной школы (выпускников МАРХИ).

Игры с античностью

Архитектурная фантазия А. С. Бродского и И. В. Уткина “Forum de mille veritatis” («Форум тысячи правд») (Рисунок 1) создана в промежутке между 1987 и 1990 годами и выполнена в технике офорта. Работа представляет собой общественное пространство (римский форум), состоящее из сетки колонн, каждая из которых завершается скульптурной человеческой фигурой – метафора изолированности каждого человека со своими множественными правдами. Проект представлен в нескольких проекциях: вид сверху, общий фасад и два фрагмента фасада в разном масштабе (один фрагмент дает представление о гигантском масштабе колонн, на другом видно, что каждая колонна покрыта небольшими записками, напоминающими объявления на столбах). Вместо пояснительной записки приведен художественный текст (на английском языке), содержащий критическое высказывание об обществе (в «эпоху гласности»), перенасыщенном информацией: «Мы тратим годы и годы, блуждая в дебрях и лихорадочно собирая знания, и в конце концов понимаем, что не узнали ничего» (Аввакумов, 2019, с. 95); но при этом теряющем способность к непосредственному восприятию мира и диалогу: «Настоящую информацию нельзя купить. Она доступна тем, кто умеет смотреть, слушать, думать. Она рассеяна везде – в каждом пятне, трещинке, камне, луже. Одно слово дружеской беседы дает больше, чем все компьютеры мира» (Аввакумов, 2019, с. 95). При этом интересно суждение о «ненастоящей» информации – той, «которую можно купить за деньги», и той, которая «не стоит того, чтобы за нее платить» (Аввакумов, 2019, с. 95). Форум предлагает выбор своей истины, одной из тысячи. Примечательно еще то, что на одном из фронтальных видов показаны гондольеры, выполняющие функцию стаффажа (благодаря которым виден масштаб колонн и скульптур), но в то же время на другом фронтальном виде присутствуют именно персонажи (так как масштаб монумента они никак не подчеркивают ввиду их удаленности от него), иллюстрирующие нарратив из пояснительной записки о ценности дружеской беседы. При том, что вокруг стола шесть стульев, сидящих за столом всего трое, а вдалеке, между столом и монументом видны одинокие фигуры, для которых остаются свободными места. В работе заметен акцент на вертикальном движении, пространство закрытое, хотя и имеет интенцию к раскрытию: регулярность и плотность сетки колонн начинает распадаться, становясь более разреженной к краю. Здесь утопическая форма (строгая монументальная симметрия), подкрепленная отсылкой к римскому форуму, начинает деконструироваться и наполняться антиутопическим содержанием как посредством распадающейся формы – сложного ритма, так и с помощью введения индивидуального поиска смысла – своей истины (индивидуальный нарратив и наличие персонажей внутри утопии, способных увидеть ее со стороны, – основные свойства антиутопии по И. М. Каспэ (2018), тогда как симметрия, нейтральность и принцип повтора – некоторые из свойств утопического пространства).

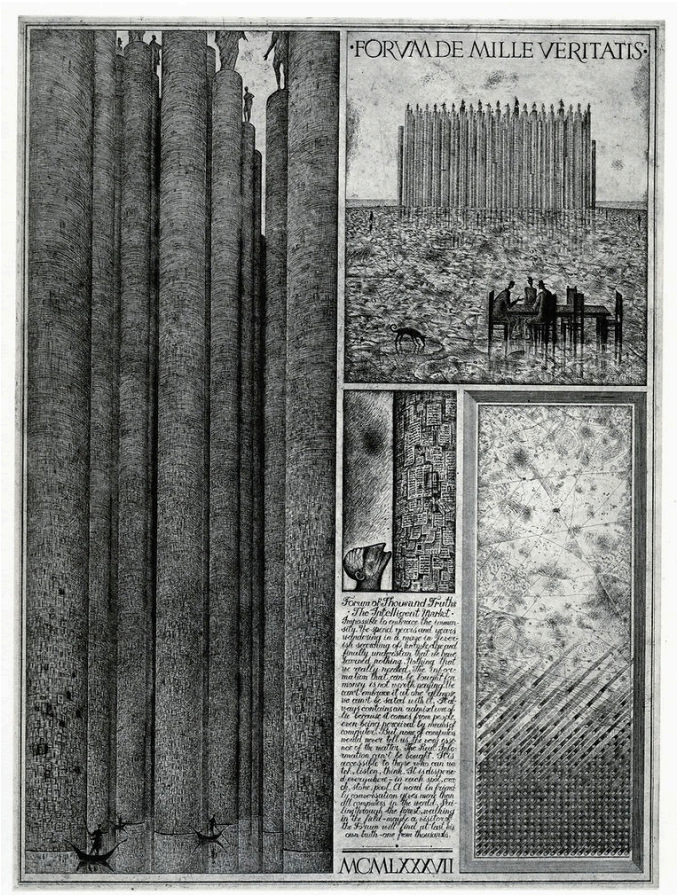


Рисунок 1. *Александр Бродский, Илья Уткин. “Forum de mille veritatis”, 1987.*
Источник: Аввакумов Ю. И. Бумажная архитектура. Антология. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2019. С. 95

Архитектурная фантазия И. Р. Галимова «Город-храм» (Рисунок 2) создана в промежутке между 1987 и 1990 годами. Работа выполнена в оригинальной технике с использованием офсетной печати и фломастеров. Судя по заглавному названию, оригинал, с которого была сделана копия, представлял собой перспективное изображение «Музея современного архитектурного искусства» (“The contemporary architectural art museum”). Проект Музея выполнен, скорее всего, в той же технике (тушь и рапидограф) и с использованием того же приема, который применен при разработке проекта «Города-виадука» (№ 1). В «Городе-храме» угадывается образ Парфенона, но при ближайшем рассмотрении видно, что он состоит из множества миниатюрных зданий и сооружений. Данный прием напоминает визуальную иллюзию Дж. Арчимбольдо, только вместо человеческого портрета представлен «портрет» классического античного храма. Надписи, сделанные разноцветными фломастерами поверх копии, дают расшифровку к тому, чем наполнен «портрет»: внизу листа справа от стереобата расположен собственно Парфенон, неподалеку от него Церковь Покрова на Нерли, на углу стереобата Музей Гуггенхейма Ф. Л. Райта, справа на краю стереобата Храм Святой Софии в Константинополе, на одной из капителей и на фронтоне появляется Эйфелева Башня, Вилла Савой Ле Корбюзье тоже встречается дважды, в основании одной из колонн расположена Башня III Интернационала В. Е. Татлина, на другой колонне можно заметить Тадж Махал. Работа содержит множество отсылок к исторической сакральной и светской архитектуре разных стран и эпох, к авангардным реализованным и нереализованным памятникам, к современной архитектуре, – все это классические «образцы». Но есть и комический элемент: несколько раз отмечен Н. С. Хрущев. В то же время вместо пояснительной записки внизу листа приведена цитата из стихотворения А. А. Ахматовой «Северные элегии», в котором описан механизм забвения травмы: «И нет уже свидетелей событий, И не с кем плакать, не с кем вспомнить» (Аввакумов, 2019, с. 59); и ностальгическое ощущение страха перед невозможностью вернуться «домой»: «И нас никто не знает – мы чужие. Мы не туда попали…» (Аввакумов, 2019, с. 59). Комическое, таким образом, совмещается с трагическим ощущением утраты, что позволяет обнаружить механизм рефлексирующей ностальгии – совмещение иронии и осознания несовершенства припоминания по С. Ю. Бойм (2021, с. 118-119). Рефлексирующая ностальгия прочитывается через ощущение разрыва с историей (мировой и собственной традицией на примере архитектуры), произошедшего в советский период. Это ощущение утраты связи с историей обозначает некоторые из свойств постмодернизма, но благодаря механизму рефлексирующей ностальгии осуществляется выход за пределы постмодернистской игры, через осмысление этого опыта утраты в его полноте и невозможности преодоления.

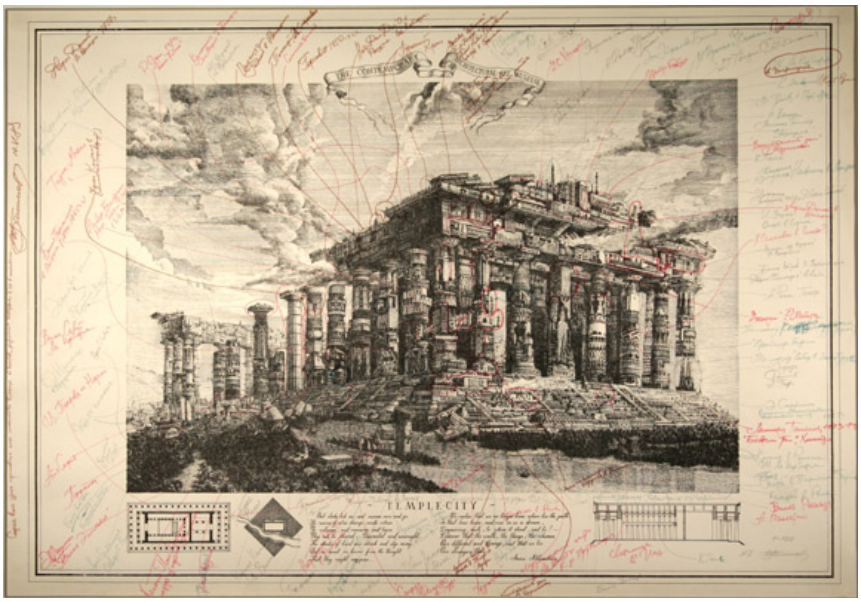


Рисунок 2. *Искандер Галимов. «Город-храм», 1986.*
Источник: Аввакумов Ю. И. Бумажная архитектура. Антология. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2019. С. 59

Игры с ренессансными мотивами

Архитектурная фантазия А. Г. Зосимова «Лето» (Рисунок 3) создана в 1986 году. Работа выполнена в технике коллажа и совмещает картины Рафаэля Санти «Обручение Девы Марии» и А. Г. Венецианова «На жатве. Лето». На дальнем плане и вверху – Идеальный Храм со сквозным проходом, окруженный природным ландшафтом. На первом плане и внизу – молодая крестьянка, кормящая ребенка, представленная как аллегория плодородия и матери-земли на фоне сбора урожая и в то же время как аллюзия на образ Богоматери с младенцем Христом. В крестьянской идиллии А. Г. Венецианова, представителя академического классицизма, соединяются христианские религиозные и народные мотивы, образующие своего рода визуальное воплощение русского культурного кода, что созвучно поискам национальной идентичности 1820-х годов и идеализации крестьянской культуры в эпоху Романтизма. Итальянское Высокое Возрождение и русский Романтизм оказываются объединены в одном смысловом поле идеальных образов, что позволяет считывать прием «двойного

кодирования» по Ч. Дженксу (1985, с. 10): обращение как к профессиональному зрителю («идеальный город» Рафаэля Санти – архетипический образ в истории архитектуры), так и к широкой аудитории (работы А. Г. Венецианова были хорошо знакомы советскому человеку). Коллаж А. Г. Зосимова, созданный в период перестройки, содержит, с одной стороны, скептицизм по отношению к идеализации как таковой, а с другой стороны, в этом можно увидеть критический взгляд на сталинскую эпоху, полную противоречий: консервативное выражение «старых» имперских амбиций средствами классической архитектуры для создания величественной коммунистической утопии соединялось с пропагандой традиционной модели семьи и культа материнства, конструированием одновременно национальной и социалистической народности. Таким образом, непрямая ирония предстает как инструмент скрытой деидеологизации (начатой, но не завершенной в эпоху оттепели) сталинской версии марксизма-ленинизма в «эпоху гласности». При этом пародийный анахронизм совмещения «идеальных» образов содержит критику утопического канона через иронию – одну из составляющих рефлексирующей ностальгии по С. Ю. Бойм (2021, с. 118-119).

Архитектурная фантазия М. А. Белова «Вилла “Инопланетянин” имени Стивена Спилберга» (Рисунок 4) 1989 года выполнена в технике проектной графики с использованием рапидографа и акварельной отмывки. Работа состоит из двух перспективных изображений (фасада и разреза) и записки, представляющей собой художественный текст – короткий рассказ о затерянной где-то во вселенной капсуле с необходимой человеку средой обитания и жилой ячейкой. В работе совмещается высокая (отсылка к древнеримским виллам, предназначенным для патрициев) и массовая культура (фильм С. Спилберга) – прием «двойного кодирования» по Ч. Дженксу (1985, с. 10): обращение к широкой аудитории (массовая культура как часть глобального западного мира, с которой начинает знакомиться в том числе советский зритель) и профессиональной (отсылка к ренессансной вилле). Мотив создания микроклимата внутри закрытой оболочки, защищенной от агрессивного воздействия внешней среды (не предназначенной для обитания человека), хорошо иллюстрирует состояние «вненаходимости» по А. В. Юрчаку (2024, с. 290) – способа существования в системе (при отсутствии как поддержки, так и сопротивления), предполагающего создание альтернативного пространства. Стилизация виллы под античный храм (портик, заимствованный римлянами у греков), отсылает к ренессансной вилле, вдохновленной античностью. Также прослеживается связь с идеей «воображаемого Запада» – парадоксальным соотношением интернациональности и изолированности по А. В. Юрчаку (2024, с. 312-313) – дистанцией, которая преодолевается в период перестройки, когда западная культура начинает становиться частью повседневной жизни. Отсылка к фильму Спилберга становится уже открытой метафорой жизни советского человека внутри системы, – эскаписта, существующего в закрытом воображаемом мире.



Рисунок 3. *Александр Зосимов «Лето», 1986. Источник: Аввакумов Ю. И. Бумажная архитектура. Антология. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2019. С. 53*

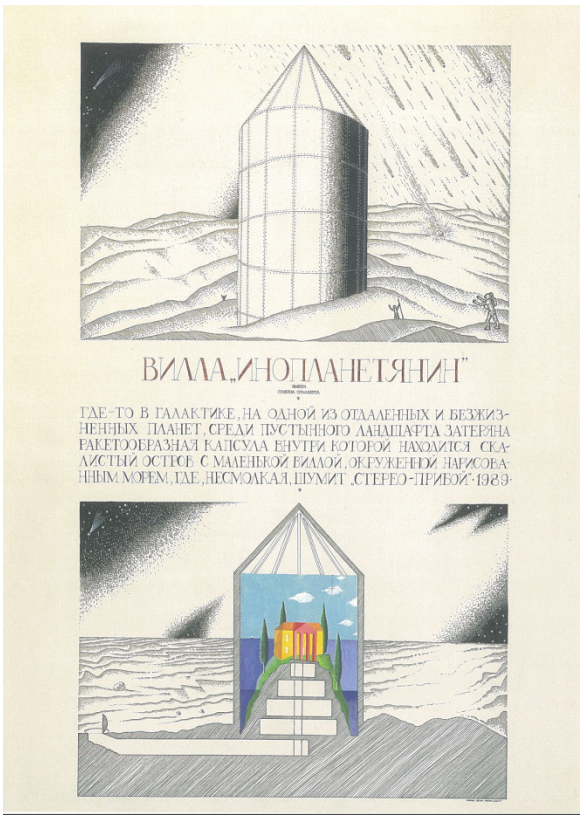


Рисунок 4. *Михаил Белов. «Вилла “Инопланетянин” имени Стивена Спилберга», 1989. Источник: Аввакумов Ю. И. Бумажная архитектура. Антология. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2019. С. 121*

Игры с неоклассикой

Архитектурная фантазия (карандашный эскиз) А. Г. Зосимова «Клуб» (Рисунок 5) 1986 года совмещает стилистические поиски архитекторов сталинской эпохи (элементы архитектуры неоклассицизма) и типологию здания, возникшую в раннесоветский период – рабочий клуб. Такие элементы, как мощный рустованный цоколь, подчеркивающий монументальность здания; фасад с несколькими ярусами колонн; полуарка с кессонами, – отсылают к одному из направлений неоклассической архитектуры, популярной в XX веке в России, называемой палладианством (Басс, 2015, с. 775). Архитектоника здания (руст, кессонированная арка, второй ярус с полуколоннами дорического ордера) визуально напоминает Дом № 48 на Земляном валу (архитекторы А. Хряков, З. Брод, Н. Безруков), где структура формируется сочетанием тех же элементов. Работа совмещает на первый взгляд несовместимое – архитектурный канон Культуры Два (неоклассика) и содержательное наполнение – функцию, заимствованную из Культуры Один (рабочий клуб). С одной стороны, в этом объединении использован прием анахронизма, а, с другой, – показано напряжение между этими двумя периодами советской истории, оппозиционными по отношению друг к другу, но в то же время транслирующими две догматичные идеологические программы. Это совмещение создает эффект абсурдизации, что сигнализирует о необходимости поиска альтернативного пути развития архитектуры в период перестройки, в чем можно увидеть эскапистскую интенцию – конструирование пространства «вненаходимости» по А. В. Юрчаку (2024, с. 300) через поиск третьего пути.

«Архитектурная фантазия» С. Ф. Морозова (Рисунок 6) 1987 года выполнена в технике проектной графики использованием карандаша и акварельной отмывки и представляет собой перспективное изображение кирпичного многоэтажного здания, заключенного в портик с дорическим ордером и парящего в воздухе между двух скал над уходящей вдаль дорогой. Антаблемент рассечен насквозь висячим мостом, переброшенным между скалами. Прием масштабирования колонн («Большой ордер») – растягивания во всю высоту фасада многоэтажного или здания средней этажности – типичен как для палладианцев XVIII века, так и для советской архитектуры (Басс, 2015, с. 775). Таких примеров довольно много в архитектуре советского классицизма: главное здание МГУ (проект Б. М. Иофана, архитекторы Л. В. Руднев, С. Е. Чернышев) оформлено пилястрами в высоту 10-12 этажей; дома-близнецы на площади Гагарина (архитекторы Е. А. Левинсон и И. И. Фомин) оформлены пилястрами и полуколоннами в высоту 5-7 этажей. Архитектурная фантазия С. Ф. Морозова, с одной стороны, апеллирует к устоявшейся традиции рецепции «классики», а с другой – кирпичное здание без декора внутри гигантского портика визуально напоминает хрущевку (или «ободранки» – переходный тип между «сталинками» и «хрущевками»), которая трансформируется посредством пятикратного копирования в высоту. При этом портик «Большого ордера» дублируется в масштабе въездной арки, что создает как бы двойное обрамление типового здания с внешней стороны и в виде сквозного проема. Формальный анализ выявляет многократно повторяемое напряжение между вертикалью (многоэтажное здание, сочетающее приемы классицизма и типового строительства) и горизонталью (дорога под зданием внизу и висячий мост сквозь здание наверху). При этом вертикаль как бы объединяет Культуру Один и Культуру Два, где первая ассоциируется с демократичным и экономичным жильем, а вторая – с имперским величием, но обе предельно догматичны и пародируются через их подчеркнуто неорганичное совмещение. Горизонталь же, которую В. З. Паперный относит к характеристикам Культуры Один, выводится из оппозиции и предстает как обходной третий путь (пройти насквозь сразу в двух направлениях: продольно и поперечно). Этот уход в сторону, мимо двух главенствующих в советской архитектуре догм – это путь, предлагаемый автором работы, в котором можно обнаружить как эскапизм – пребывание в состоянии «вненаходимости» по А. В. Юрчаку (2024, с. 300) и выстраивание альтернативного пространства – третьего пути, так и критику утопического канона, воплощенного в двух направлениях советской архитектуры: сталинской классицистической утопии «вечных ценностей» и хрущевской утопии уравнительного социализма.

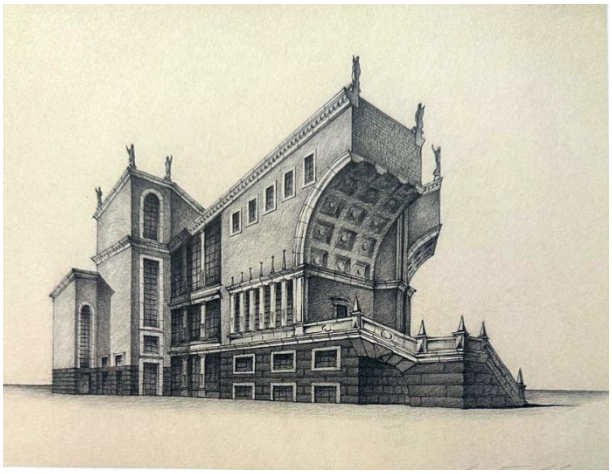


Рисунок 5. *Александр Зосимов «Клуб», 1986. Источник: Аввакумов Ю. И. Бумажная архитектура. Антология. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2019. С. 54*

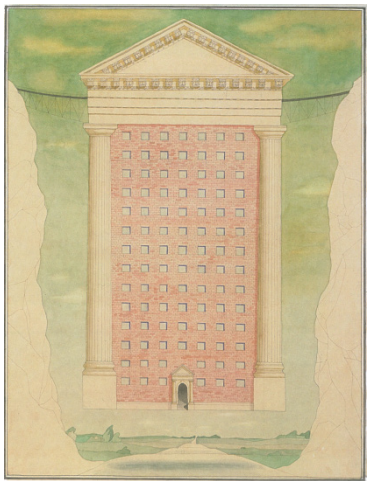


Рисунок 6. *Станислав Морозов. «Архитектурная фантазия», 1987. Источник: Аввакумов Ю. И. Бумажная архитектура. Антология. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2019. С. 49*

Игры с авангардом

Концептуальный проект Ю. И. Аввакумова и Ю. В. Кузина «Леонидовск, или Молодежный жилой комплекс в Магнитогорске» (Рисунок 7) 1987 года, выполненный методом шелкографии, является одновременно оммажем И. И. Леонидову и апроприацией его конкурсного проекта Магнитогорска 1930 года. Проект оформлен в соответствии с правилами архитектурной подачи, содержит несколько проекций: перспективный вид, вид сверху, фронтальный вид и вид сверху в аксонометрии, а также три схемы (жилых зданий и общественных пространств, коммуникаций) и пояснительную записку, в которой вместо описания проекта приведены две цитаты из пояснения И. И. Леонидова к проекту Магнитогорска, кроме того есть обозначения севера и юга вверху и внизу листа. На плане полностью воспроизведена планировка жилых зданий, предложенная И. И. Леонидовым, – схема линейного расселения. Общественные пространства в проекте И. И. Леонидова так же линейно зонированы, как и сельскохозяйственные угодья, и формируют три параллельные линии, где центральной соединительной осью является жилой квартал. Важное дополнение проекта авторского коллектива в том, что в этот существующий план интегрируются общественные пространства в деконструктивистком стиле: ассиметрично расположенные под разными углами, но направленные в центр прямоугольные и линейные объекты-пространства (отмечены белым цветом за пределами жилого квартала, но внутри выделяются акцентными красным и синим цветами), которые в пределах симметричной сетки многоэтажных жилых зданий оказываются как бы подвешенными в воздухе. Таким образом, проект авторского коллектива представляет собой апроприацию в деконструктивистском ключе: заимствуется конструктивистский проект, в который агрессивно внедряются объемно-пространственные элементы с различным функциональным наполнением, визуально напоминающие беспредметные композиции.

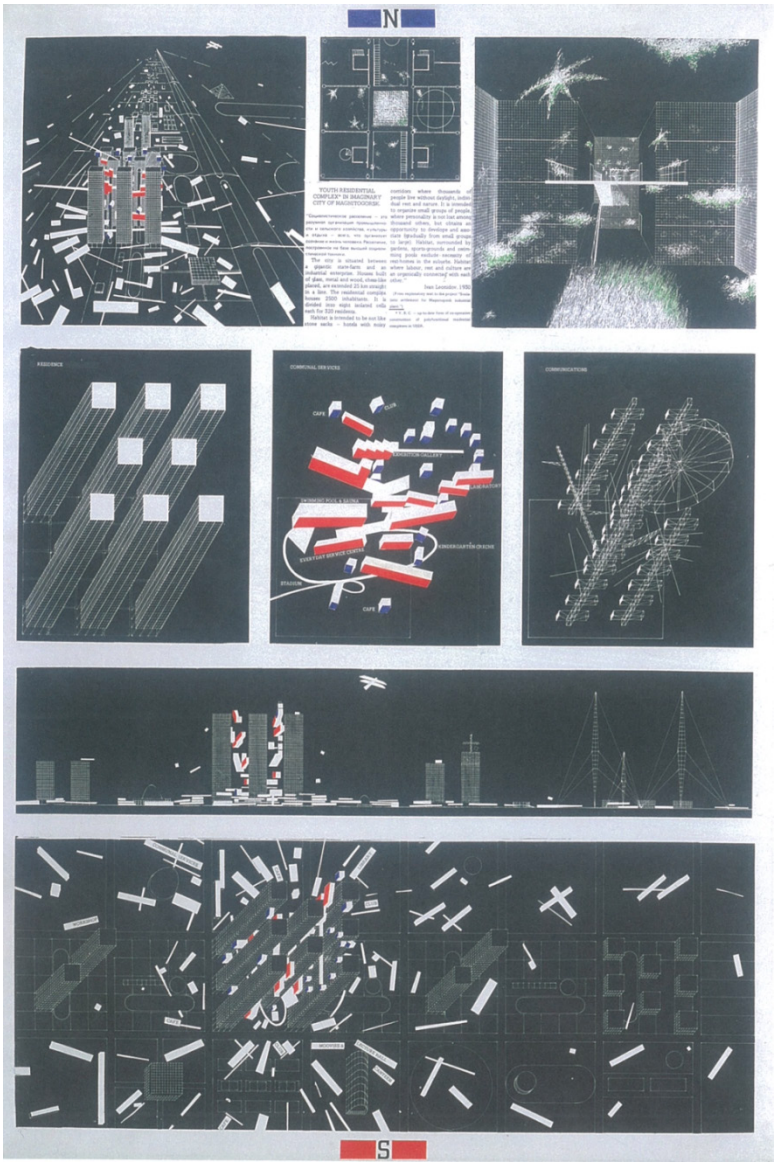


Рисунок 7. *Юрий Аввакумов, Юрий Кузин. «Леонидовск, или Молодежный жилой комплекс в Магнитогорске», 1987. Источник: Аввакумов Ю. И. Бумажная архитектура. Антология. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2019. С. 139*

Концептуальный проект С. М. Бархина и М. А. Белова «Архитектура завтра не вместо, а вместе с архитектурой сегодня» (Рисунок 8) 1989 года выполнен гуашью в нескольких проекциях (вид сверху, аксонометрия, три схемы) и содержит пояснительную записку-манифест. В пояснении раскрывается замысел и дается расшифровка к схемам, которые представляют динамику развития городской среды раз в пять лет (1987, 1992, 1997) на небольшом участке типовой застройки. Предполагается, что среда будет постепенно наполняться различными элементами благоустройства и малыми архитектурными формами, выполняемыми различными проектными организациями и авторами. Идея проекта соответствует модели соучастного проектирования – партиципации – важнейшего принципа архитектуры постмодернизма по Ч. Дженксу (1985, с. 13), предполагающую вовлечение и совмещение интересов различных сторон (представителей малого и среднего бизнеса, пользователей) для создания разнообразной и сложно организованной городской среды на принципах открытости и диалога. На плане продемонстрирован некий итоговый вариант сложно устроенной среды, визуально напоминающей яркую и красочную абстрактную композицию, состоящую из точек, прямых и изогнутых линий, пятен, геометрических фигур и узнаваемых форм (птица). На фрагменте в аксонометрии видны детская площадка (включающая миниатюрные блокированные дома, крытые навесы, амфитеатр с небольшой сценой, горки, одна из которых считывается в виде птицы на плане), два небольших здания с условными планировками и открытая круговая галерея с садами и огородами. Все элементы среды на фрагменте выполнены в духе постмодернизма: простые геометрические формы сочетаются с историческими, в основном готическими, элементами (галерея, мезонин, колонны без капителей, упрощенные пинакли).

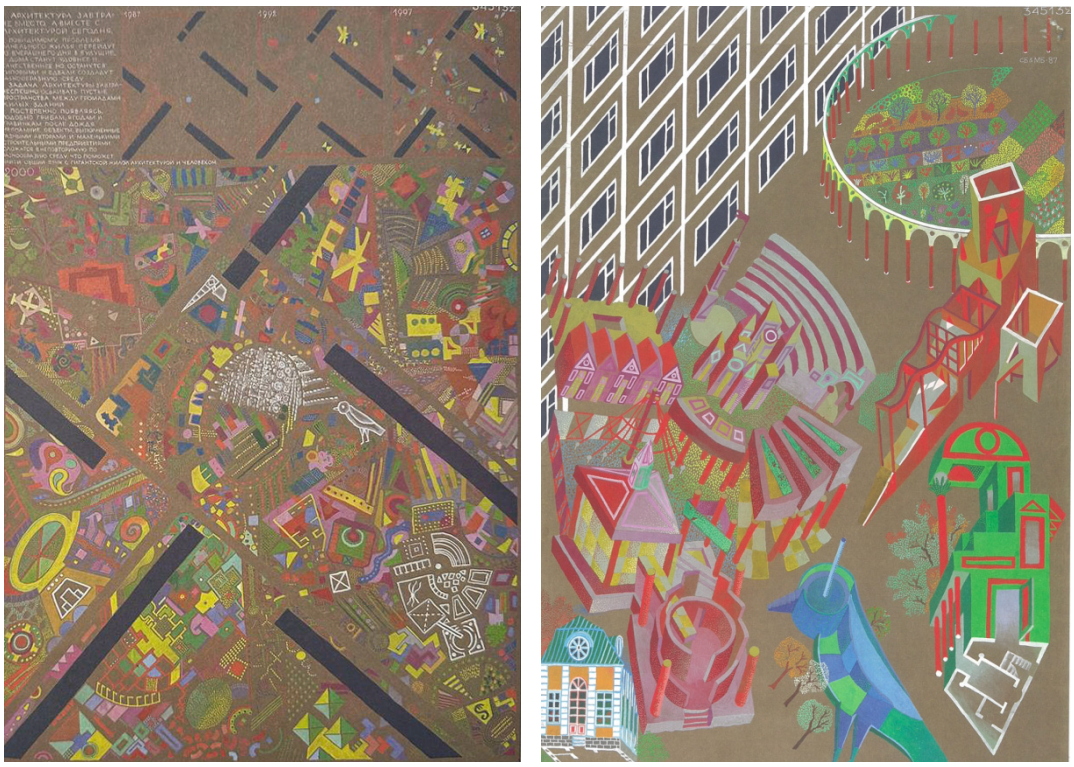


Рисунок 8. *Сергей Бархин, Михаил Белов. «Архитектура завтра не вместо, а вместе с архитектурой сегодня», 1989. Источник: Аввакумов Ю. И. Бумажная архитектура. Антология. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2019. С. 128-129*

Заключение

Анализ работ на предмет игр с античностью выявил следующие закономерности. На примере «Города-храма» (Рисунок 1) анахронизм считывается через совмещение архитектурных зданий и сооружений разных функций, времен и эпох внутри «классической» (также вечной и неизменной) формы Парфенона как одного из самых архетипических образов в истории западной архитектуры, при этом цитата из стихотворения А. А. Ахматовой в пояснительной записке дает ключ к расшифровке высказывания – ностальгически-рефлексивного – на тему культурной травмы ввиду разрыва с мировой историей в советский период, в связи с чем можно сделать предположение, что работа выполняет эвристическую функцию «классики» и иллюстрирует критику советской идеологии через деконструирующий механизм рецепции (пародирование). Работа «Форум тысячи правд» (Рисунок 2) также выполняет эвристическую функцию и содержит критику утопического канона, но через введение индивидуального нарратива (свойство антиутопии) и деконструирующий механизм рецепции «классики» (пародирование) – распад утопической формы (регулярной сетки колонн), наличие персонажей, форум как публичное открытое пространство пародируется через противопоставление множественных правд и индивидуальной истины.

Анализ работ на предмет игр с ренессансными мотивами показал следующие результаты. В работе «Лето» (Рисунок 3) использован прием анахронизма, совмещающий два «идеальных» образа разных эпох (Ренессанс, романтизм); он выполняет эвристическую функцию и содержит критику утопического канона через иронию – деконструирующий механизм рецепции (пародирование). Работа «Вилла “Инопланетянин” имени Стивена Спилберга» (Рисунок 4) выполняет идентификационную функцию и конструирует альтернативное и изолированное от внешнего мира эскапистское пространство («вненаходимость» по А. В. Юрчаку (2024)) – деконструирующий механизм рецепции (осовременнивания) «классики» через прием «двойного кодирования» (по Ч. Дженксу (1985)), совмещающий элитарное и массовое.

Анализ работ на предмет игр с неоклассикой выявил следующие закономерности. В обеих работах (Рисунок 5 «Клуб» и Рисунок 6 «Архитектурная фантазия») присутствуют стилистические игры с «формулами» неоклассической архитектоники (масштабирование, трансформация элементов), также использован прием анахронизма, выполняющий эвристическую функцию через совмещение модернистских принципов (функции, типологии, решений в градостроительстве и проектировании жилых многоэтажных зданий) и стилистических элементов неоклассики (Культуры Один и Культуры Два по В. З. Паперному (2022)), осуществлен деконструирующий механизм рецепции (пародирование через смену функции) и считывается критика идеологических ограничений, приводящих к абсурдным архитектурным решениям.

Анализ работ на предмет игр с авангардом показал следующие результаты. В работе «Леонидовск, или Молодежный жилой комплекс в Магнитогорске» (Рисунок 7) прием оммажа выполняет эстетическую функцию (актуализация и апроприация авангарда: супрематизм, конструктивизм), осуществлен деконструирующий механизм рецепции конкурсного проекта И. И. Леонидова (присвоение и пародирование) через рефлексирующую ностальгию и иронию над неосуществимостью замыслов. Работа «Архитектура завтра не вместо, а вместе с архитектурой сегодня» (Рисунок 8) выполняет эвристическую функцию, осуществлен деконструирующий механизм рецепции (осовременивание) элементов авангардного языка (абстрактных беспредметных и геометрических композиций) для создания современного проекта городской среды.

Анализ архитектурных проектов и фантазий в соответствии с критериями, игровыми механизмами, механизмами «классики» и социокультурным контекстом позволил сделать ряд выводов относительно того, какие механизмы переработки «классики» могут быть выявлены посредством предложенного конструкта «игр с классикой» в позднесоветской визуальной культуре на примере БА. Был установлен ряд механизмов переработки (рецепции) «классики» через деконструкцию: присвоение, пародирование, осовременивание, низвержение. При этом в играх с античностью и неоклассикой преобладает эвристическая функция (поиски оригинальных решений через механизмы пародирования и низвержения, направленные на деконструкцию советского утопического канона); в играх с ренессансными мотивами – идентификационная (конструирование альтернативной профессиональной идентичности через механизмы пародирования и осовременивания); а в играх с авангардом – эстетическая (актуализация конструктивизма и супрематизма через механизмы пародирования и присвоения).

Таким образом, синтез теоретико-методологических подходов с использованием конструкта игр с «классикой» позволил выявить механизмы деконструкции позднесоветского утопического языка и способы производства альтернативной профессиональной и культурной субъектности в позднесоветский период через игровое переозначивание «классики» и медиацию между утопическим и постутопическим сознанием в позднем СССР. Также можно сделать вывод о том, что именно архитектурная графика становится в позднесоветский период тем медиумом, который наделяет архитектуру смыслообразующей функцией. Архитектура в работах БА через отказ от строительных материалов в пользу материальности бумаги осуществляет переход от строительства к визуальности, становясь чистым знаком.

Перспективы дальнейшего исследования предполагают расширение источниковой базы за счет включения материалов региональных художественных школ, сравнительный анализ советской «бумажной архитектуры» и западноевропейской постмодернистской переработки «классики», а также изучение трансформации механизмов работы с «классикой» в цифровую эпоху, переосмысляющих советское наследие.

Материалы исследования | Research materials

1. Аввакумов Ю. И. Бумажная архитектура. Антология. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2019.
2. Седов В. Илья Лежава, Михаил Белов. Устная история. К 20-летию бумажной архитектуры: интервью // Проект Классика / Project Classica. 2003. 26 апреля. http://projectclassica.ru/newsmake/06_2003/06_2002_11a.htm

Источники | References

1. Бабуров В. В. Бумажная архитектура. Японские конкурсы // Проект Россия. 2003. № 3 (29).
2. Басс В. Г. «Русский Палладио»: об одном механизме освоения классики в отечественной архитектуре XX века // Актуальные проблемы теории и истории искусства. 2015. № 5. https://doi.org/10.18688/aa155-8-86
3. Бойм С. Ю. Будущее ностальгии. Изд-е 2-е / пер. с англ. А. Стругача. М.: Новое литературное обозрение, 2021.
4. Вёльфлин Г. Основные понятия истории искусства с комментариями / пер. с нем. А. Франковского. М.: АСТ. 2022.

5. Дженкс Ч. Язык архитектуры постмодернизма / пер. с англ. А. В. Рябушкина, М. В. Уваровой; под ред. А. В. Рябушкина, В. П. Хайта. М.: Стройиздат, 1985.

6. Иванова-Вэен Л. И. Пространство ВХУТЕМАСа. Архитектурные школы Москвы 1920-1930-х годов и их творческое наследие // От ВХУТЕМАСа к МАРХИ. 1920-1936. Архитектурные проекты из собрания Музея МАРХИ / рук. проекта Л. И. Иванова-Вэен, отв. ред. А. П. Кудрявцев, науч. рук. Н. О. Душкина, науч. консульт. С. О. Хан-Магомедов и др. М.: А-Фонд, 2005.

7. Иконников А. В. Архитектура XX века. Утопии и реальность: в 2 т. / под ред. А. Д. Кудрявцевой. М.: Прогресс-Традиция, 2002. Т. 2.

8. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. М.: Объединённое гуманитарное изд-во, 2007.

9. Каспэ И. М. В союзе с утопией. Смысловые рубежи позднесоветской культуры. М.: Новое литературное обозрение, 2018.

10. Каспэ И. М. Классика как коллективный опыт: литература и телесериалы // Классика и классики в социальном и гуманитарном знании: монография. М.: Новое литературное обозрение, 2009.

11. Коваленко Е. Ю. История становления бумажной архитектуры 1980-х годов и условия ее существования // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение. 2023. Т. 13. № 4. https://doi.org/10.21638/spbu15.2023.406

12. Паперный В. З. Культура Два. М.: Новое литературное обозрение, 2022.

13. Савельева И. М. Классика в историографии: формы присутствия // Классика и классики в социальном и гуманитарном знании: монография. М.: Новое литературное обозрение, 2009.

14. Савельева И. М., Полетаев А. В. Введение. Должны ли ученые общаться с призраками? // Классика и классики в социальном и гуманитарном знании: монография. М.: Новое литературное обозрение, 2009.

15. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий: Опыт определения игрового элемента культуры / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.

16. Юрчак А. В. Это было навсегда, пока не кончилось. Последнее советское поколение / пер. с англ. М.: Новое литературное обозрение, 2024.

Информация об авторах | Author information

RU

Хуцкая Дарья Алексеевна[1]
[1] Российский государственный гуманитарный университет, г. Москва

EN

Daria Alekseevna Khutskaya[1]
[1] Russian State University for the Humanities, Moscow

[1] *khutskayada@gmail.com*

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 22.07.2026; опубликовано online (published online): 14.08.2026.

Ключевые слова (keywords): бумажная архитектура; визуальная культура; игры с «классикой»; альтернативная культурная идентичность; paper architecture; visual culture; games with the "classics"; alternative cultural identity.