

# T O T E M E N T

## Поселок «Бузланово»

Проектирование: 2005 год  
Площадь участка – 31 733 м<sup>2</sup>  
Площадь застройки – 4 660 м<sup>2</sup>  
Площадь общая – 4 318 м<sup>2</sup>  
Этажность – 2 этажа  
Авторский коллектив:  
Левон Айрапетов,  
Михаил Сергеев,  
Диана Грекова

TOTEMENT architects  
т/ф: +7 (495) 959 1201, 959 1208  
info@totement.ru  
www.totement.ru

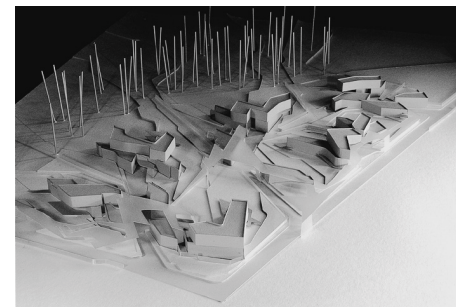
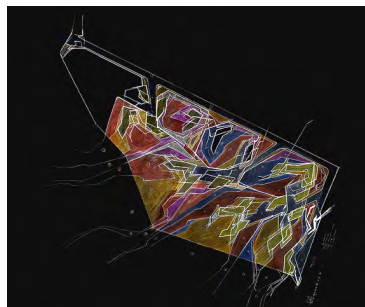
Для проектного освоения участка площадью 4,5 гектара была создана графическая структура, позволяющая решать сразу все проектные задачи по освоению участка, а именно – проектирование общественных дорог и зон свободного доступа, «внутренних» дорог, ведущих к «шлюзам» и играющих роль неких сгустков напряженности (через них можно попасть на индивидуальные участки), а также самих участков с предполагаемыми домами и гаражами, ландшафтом и связью с лесом.

Структура оказалась достаточно живучей и даже, когда инвестор изменил задание и уплотнил застройку, освободив крайний участок от постройки сохранив количество домов, структура достаточно лояльно и гибко отреагировала, изменяясь от максимума к почти «статус-кво» по мере удаления от точки «столкновения» (новые условия). Это похоже на круги, идущие по воде от упавшего камня, который она поглощает, не меняя при этом свою внутреннюю целостность и мягкость.

Естественно, что при создании первичных структур освоения–распускания пространства, мы вводим новые условия организации пустот и заполнений. Каждая из линий нашей композиционной системы готова в нужный момент стать или частью пустоты (т.е. внешним контуром здания) или частью внутреннего скелета здания, его террасой или элементом ландшафта. Они могут разделять пространство на пространства, сжимать или отпускать их, нести ту функциональную

нагрузку, которая окажется «рядом». Накладываясь и пересекаясь на листе, эти линии сообщают нам о «вертикализации» горизонталей, то есть мы имеем возможность учитывать различные высотные расслоения. Расслаивая графическую структуру по вертикали и оставляя на каждом горизонтальном «плато» необходимые для осуществления на этом уровне функции (линии террас, первых этажей, ландшафта, вторых этажей, кровель и т.д.), мы из графического листа 2D получаем трехмерную конструкцию. Она связана «сама с собой» абсолютно «жесткой» внутренней связью, что не мешает ей иметь достаточно значительные потенции варибельности и гибкости. Как некое тело, которое может принимать множество поз и форм, меняя общую композицию, но при этом оставаясь внутренне сбалансированной структурой, с ярко выраженными индивидуальными признаками. Мы бы назвали это внутренними принципами, которые, не меняясь, позволяют получать максимальную личную свободу реагирования на внешние раздражители, создавая «иллюзию уступчивости», приспособливая «внешнее» к «внутреннему», служа при этом лишь тонкой границей для обмена, «успокаивая» конфликт «освоения чужого пространства».

Все это для нас некий проект «гармонизации полярностей», перевод жестких конфликтов, наложений, коллажных стыковок, формальных акцентов в процесс «плавления», когда противоположности, сближаясь максимально, получают признаки своих оппонентов, некую «прививку чужого».



# TO TE ME NT

## Поселок «Бузланово»

И через некоторое время нам уже трудно отделить одно от другого, фрагментировать тело структуры, потому что мы получаем все то же самое – внешне-формально отдельное, но потерявшее связь с общим. И этот фрагмент оказывается лишь поводом для «воссоздания–продолжения» утерянной (оставленной в другом слое структуры) карты пространственных путешествий. Левон\_Айрапетов