

Дизайн-код Севастополя

мнение дизайнера

* * *

ЕСЛИ КОРОТКО

Позиция, которую я здесь излагаю, опирается на мой личный профессиональный и общественный опыт, стало быть, все суждения и рассуждения — мои собственные.

Сначала я привожу необходимые для понимания обсуждаемой темы понятия.

И объясняю возможность своего мнения на этот счёт. Оно положительное, кстати.

Затем рассуждаю о том что такое Севастополь, почему он "объект", и что с этим делать.

После привожу краткую историю дизайн-кода в Севастополе, начиная с 2016 года.

Далее стараюсь понять: откуда эта тема вообще взялась?

Из чего делаю короткий и однозначный вывод.

В конце привожу список своих предложений — как было бы правильно на самом деле.

В самом конце добавляю общее послесловие и необходимые пояснения.

* * *

ТЕПЕРЬ ПОДРОБНО

Сначала о понятиях.

— *Вон!* — закричал Король.

— *Где?* — спросил Шляпник и оглянулся.

Льюис КЭРРОЛЛ, "Алиса в стране чудес"

Образ — цельное представление о чём-либо.

Стиль — выражение содержания через конкретную форму.

Код — система условных обозначений.

Дизайн — способ преобразования конкретной предметно-образной среды в общедоступную.

Самоидентификация — соответствие образцу.

Идентичность — одинаковость, тождественность.

Уникальность — неповторимость, единственность в своём роде.

Система — функциональная взаимосвязь отдельных элементов, объединённых общей целью и соответствующими смыслами (концепцией).

Город федерального значения (гфз) — регион, спецификой которого является самодовлеющая городская управленческая структура.

Город — населённый пункт, отличающийся способом хозяйствования и формой общественных отношений промышленного, а не сельскохозяйственного уклада.

Бренд — наиболее общее представление о чём-либо как об объекте потребления, товаре.

Бренд города — условные обозначения (знак, логотип, декор, слоган), обобщающие внутреннее и внешнее представление о городе как об объекте, прежде всего туризма.

Брендбук — это руководство пользователя с описанием основных элементов идентичности (суть, позиция, миссия, философия, ценности) и соответствующих атрибутов (графические изображения, цвета, гарнитуры), а также их сочетаний и вариантов использования.

Дизайн-код бренда — знаковое обозначение среды с целью узнавания бренда потребителем.

Дизайн-код города — это правила и рекомендации для формирования стилистически единой, комфортной и безопасной городской среды.

Примечание: Не очевидное, но опасное своим разрушительным действием противоречие состоит в том, что **бренд и код**, призванные якобы "выявить уникальность объекта", на самом деле его **типологизируют**, то есть сводят его индивидуальность к набору предельно обобщённых элементов "понятных всем".

Конечный результат обычно банален:



Право на собственное мнение

— Ну а ты, ну а ты, Буратино? — спрашивали все. —
Чем хочешь быть при театре?

— Чудаки, в комедии я буду играть самого себя и
прославлюсь на весь свет.

Алексей Николаевич ТОЛСТОЙ,

«Золотой ключик или приключения Буратино», сказка

Мой 30-летний опыт вмещает не только уважаемые виды дизайна, но и рекламу, причём во всех её видах — от наружной и полиграфической до промоакций и кампаний. По большей своей части она была для Севастополя новой по форме, но что важнее — концептуальной по сути.

Концепция предполагает вполне осмысленный образ, а не креативные пассажи из задач и мероприятий, которые демонстрируют нам "руководящие документы до 2030 года". Концепция отвечает на очень сложный вопрос "зачем?", поэтому с концептуальностью всегда туго. Не только в Севастополе, конечно, но у нас это особенно заметно. Вот почему нам так трудно договориться между собой.

Поиском самоидентификации Севастополя занималась рабочая группа, созданная осенью 2014 году распоряжением тогдашнего Губернатора. Группа включала специалистов разного профиля и работала на свой страх и риск, в декабре отчиталась, и оказалась больше не нужна. Однако, часть рабочей группы продолжает трудиться неформально под именем "Большой Севастополь". Свои выводы мы докладывали на разных площадках и опубликовали в открытом письме в сентябре 2018 года.

Тогда же, в 2014 году в воссозданном Градсовете местные специалисты, по большей части архитекторы, закладывали основы архитектурно-художественной деятельности в Севастополе. Я

представлял местную организацию Союза дизайнеров. В конце года этот первый состав Градсовета из-за своей неуступчивости был заменён, такое же случилось и в 2017 году, потом исчез. В 2021 он возобновил свою работу, но теперь Градсовет возглавляют губернатор и его зам, в его составе много чиновников, но мало профильных специалистов, не говоря уж о местных.

Понимая, что своё дело делают сами, а также убедившись, что освоение и благоустройство — разные вещи, в 2017 году специалистами была создана общественная организация "Открытый градоустроительный совет Севастополя", осваивавшая тему благоустройства самостоятельно.

В конце 2015 года я подал в Правительство проектное предложение о разработке дизайн-кода, где на 17 листах обосновывал необходимость неспешной системной и последовательной работы в группе с целью, вынесенной мною в заголовок: "СЕВАСТОПОЛЬ. Образ и Стиль". Ответом очередного главного архитектора был вежливый отсыл в Градсовет, который собирался не два раза в неделю как было раньше, а ... два-три раза в год.

С тех самых пор моё мнение о дизайн-коде не изменилось: он необходим, но — в правилах местного благоустройства, которые мы должны составить себе сами.

Для чего, однако, сначала надо стать самими собой. Но об этом далее.

О чём вообще речь

Люди никогда не видели тянитолка, потому что тянитолкаи боятся людей: заметят человека — и в кусты!

Других зверей вы можете поймать, когда они заснут и закроют глаза. Вы подойдёте к ним сзади и схватите их за хвост. Но к тянитолкаю вы не можете подойти сзади, потому что сзади у тянитолка такая же голова, как и спереди.

Да, у него две головы: одна спереди, другая сзади. Когда ему хочется спать, то сначала спит одна голова, а потом другая.

Сразу же весь он не спит никогда. Одна голова спит, другая глядит по сторонам, чтобы не подкрался охотник. Вот почему ни одному охотнику не удавалось поймать тянитолка, вот почему ни в одном цирке, ни в одном зоологическом парке этого зверя нет.

Корней Иванович ЧУКОВСКИЙ, "Доктор Айболит"

ОБРАЗ СЕВАСТОПОЛЯ обобщает наши представления о нём. В нём совокупном, соборном заключается вся полнота Севастополя и как объекта всех разнообразных представлений о нём, и как единого субъекта, выражающего нашу волю, от лица которого говорит власть, говорим мы.

А кем или чем мы, севастопольцы, являемся: субъектом или объектом?

Если мы субъект ("Мы — Севастополь!"), то представляем свой Севастополь сами.

Если мы объект (федерального значения!), то мы объект внешнего управления и освоения.

Есть и третий вариант — когда объект и субъект совпадают — это самоуправление.

Врождённая дихотомия Севастополя "база флота и/или город" мешает нам видеть, что заказчик Севастополя всегда один — государство, а местным остаётся только этим гордиться.

Моя личная позиция: без ответа на вопрос "что такое Севастополь?" дизайн-код — профанация. Это один из способов освоения нашей земли, "территории", как её называют заказчики. Безличным агентом освоения является туризм, навязанный Севастополю и Крыму в качестве основного вида экономической(!) деятельности. Мутные понятия *кластер* и *дестинация* — это формы публичного присвоения. Акторами этого процесса выступают т.н. *инвесторы* и *девелоперы*. Оператором процесса назначена исполнительная власть в роли смотрящего. Автором концепции освоения является Агентство стратегических инициатив (АСИ). Заказчиком — метрополия. Способы освоения подробно изложены в учебнике "Маркетинг территорий"*.

Обещанная нам самодостаточность и субъектность Севастополя — только на словах.

Главная причина этого — наш коллективный иммунитет к своей собственной субъектности.

История дизайн-кода Севастополя и не только его

Это упражнение было повторено три или четыре раза, и машина была так устроена, что после каждого оборота слова принимали всё новое расположение, по мере того как квадратики переворачивались с одной стороны на другую.

Ученики занимались этими упражнениями по шесть часов в день, и профессор показал мне множество фолиантов, составленных из подобных отрывочных фраз; он намеревался связать их вместе и от этого богатого материала дать миру полный компендий всех искусств и наук; его работа могла бы быть, однако, облегчена и значительно ускорена, если бы удалось собрать фонд для сооружения пятисот таких станков в Лагадо и обязать руководителей объединить полученные ими коллекции.

Джонатан Свифт "Путешествия Гулливера"

7 сентября 2016

Севастополь должен разработать туристический бренд города для его чёткого позиционирования — Овсянников

<https://pwo.su/21851-sevastopol-dolzhen-razrabotat-turisticheskiy-brend-goroda-dlya-ego-chetkogo-pozicionirovaniya-ovsyannikov.html>

*"Правительство Севастополя работает над созданием туристического бренда города. Об этом на сессии Заксобрания Севастополя заявил и.о. губернатора Дмитрий Овсянников. «В Севастополе туризм имеет свою чёткую специфику, позволяющую разделить туристические потоки между нами и Республикой Крым. Наш конёк — это, прежде всего, военно-патриотический и исторический туризм», — сказал Овсянников. В связи с этим он отметил, что правительство Севастополя работает над созданием туристического бренда города и полноценного туристического портала, которые «позволят достойно позиционировать город и в полной мере представить его достоинства». При этом он уверен, что турист не поедет в Севастополь, если «его улицы и пляжи, как это нередко случается сегодня, будут похожи на свалки и дикie рынки». Овсянников напомнил, что **вопросы благоустройства города он взял на личный контроль.**"*

21 декабря 2016

«Море» выбросило в суд туристический бренд Севастополя

<https://sevastopol.su/news/more-vybrosilo-v-sud-turisticheskiy-brend-sevastopolya>

2 сентября 2017

Почему у Севастополя до сих пор нет туристического сайта, бренда и логотипа?

<https://forpostsevastopol.ru/social/pochemu-u-sevastopolya-do-sikh-por-net-turisticheskogo-sajta-brenda-i-logotipa/>

9 февраля 2018

Цветовой код Севастополя сформулировали директор Департамента архитектуры Марина РАКОВА и директор Департамента общественных коммуникаций Олег БЕРКОВИЧ (он же организатор фестиваля «Опера в Херсонесе»): **"слоновая кость для стен и красный черепичный для крыш"**.

[Этот репортаж НТС, к сожалению, удалён и ссылка отсутствует.](#)

лето 2018

По заказу Департамента архитектуры и градостроительства Севастополя междисциплинарная команда в составе института «Гипрогор», архитектурного бюро WOWHAUS и агентства AdWorm разработала комплекс мер по улучшению внешнего облика города-героя и **сформировала для него понятный и эффективный дизайн-код.**

Стандарты рекламных и навигационных носителей для Севастополя. Дизайн-код, вёрстка

<https://adworm.ru/sevastopol>

Там же: **Айдентика парка "Учкуевка":** <https://adworm.ru/uchkuevka>

20 февраля 2019

Инвестиционный стиль Севастополя разработает местное СМИ

Брэндбук для повышения инвестиционной привлекательности обойдётся в 1,2 млн рублей.

<https://sevastopol.su/news/investicionnyy-stil-sevastopolya-razrabotaet-mestnoe-smi>

9 августа 2019

Севастопольские студенты создадут дизайн-код города

<https://sevkor.ru/sevastopolskie-studenty-sozhdadut-dizajn-kod-goroda/>

18 октября 2021

Архитектурный дизайн-код поможет избежать фиаско в благоустройстве Севастополя?

<https://nts-tv.com/news/arkhitekturnyy-dizayn-kod-pomozhet-izbezhat-fiasko-37752/>

"Напомним, в 2018-м году Марина Ракова, которая тогда возглавляла Департамент архитектуры, предпринимала попытку разработать Концепцию общественных пространств. Но эта работа не увенчалась успехом.

«Если бы такой архитектурный код существовал в Севастополе, на выходе мы бы получали совершенно другие общественные территории, которые радуют и глаз, и душу. Проектировщики просто бы брали в руки альбом с вариантами — скамеек, урн, заборов, парапетов, брусчаток и так далее, и использовали их в своей работе», — считает председатель постоянного комитета по градостроительству и земельным вопросам Законодательного собрания Севастополя Вячеслав Горелов.

Причём, для разных районов города-героя дизайн-код может отличаться. Например, быть более строгим в исторической части Севастополя, чтобы новые объекты не диссонировали с архитектурой сталинского ампира.

...

По мнению председателя Союза архитекторов Севастополя Сергея Комарова, проблема в том, что при создании проектов не участвуют местные специалисты. Ещё один «тонкий» момент — сферу благоустройства курирует непрофильное ведомство, отметил архитектор.

...

«Сейчас в Департаменте архитектуры и градостроительства ведётся серьёзная работа по привлечению СевГУ к разработке дизайн-кода Севастополя. Эту работу должна проводить большая команда междисциплинарных специалистов — должны быть архитекторы, социологи, историки и так далее», — отметила она (Марина Ракова — И.Ж.)."

28 января 2022

Быть ли в Севастополе единому дизайн-коду

Кому выгодно его отсутствие

<https://sevkor.ru/byt-li-v-sevastopole-edinomu-dizajn-kodu/>

20 июля 2022

Закон города Севастополя № 705-ЗС "О благоустройстве в городе Севастополе"

Авторы документа: Губернатор города Севастополя, Зубенко Василий Викторович, Камзолов Вячеслав Юрьевич, Немцев Владимир Владимирович

https://sevzakon.ru/view/laws/bank/2022/zakon_n_705_zs_ot_20_07_2022/opublikovanie/

27 ноября 2022

Дизайн-код Севастополя должен появиться в 2023 году

За разработку местного дизайн-кода готовы заплатить более 20 млн рублей.

<https://sevastopol.su/news/dizayn-kod-sevastopolya-dolzhen-poyavitsya-v-2023-godu>

20 марта 2023

Могут ли «потусторонние» специалисты диктовать правила для Севастополя

Даже если это Правила благоустройства.

<https://sevastopol.su/news/mogut-li-potustoronnie-specialisty-diktovat-pravila-dlya-sevastopolya>

"О благоустройстве Севастополя говорится много, да и делается немало, но Правила благоустройства, которым эта работа должна соответствовать, устарели. Необходимость их корректировки подчёркивалась много раз, в том числе в 2021 году, когда обсуждался закон Севастополя «[О благоустройстве](#)». Но новые Правила до сих пор не приняты.

Недавно казалось, что эта работа находится на завершающей стадии, однако совсем недавно депутаты Заксобрания узнали, что правительство предлагает им новый проект документа вместо того, по которому они уже сформулировали замечания и предложения. Удастся ли принять Правила до начала лета и нового туристического сезона?"

23 марта 2023

Москвички спасут Севастополь от уличной безвкусицы

Реальное внедрение дизайн-кода должно заметно изменить лицо города.

<https://sevastopol.su/news/moskvichki-spasut-sevastopol-ot-ulichnoy-bezvкусicy>

"Дизайн-код для Севастополя — настоящий, действующий, а не безуспешные прошлые попытки — разработает московское конструкторское бюро «Атлас». Оно выиграло конкурс и в июле 2023 года представит требования к фасадам севастопольских зданий.

...

Для тех, кто ещё не слишком ясно представляет, что такое дизайн-код города, уточним — это внятные и, что важно, иллюстрированные правила градостроительной эстетики. Они могут касаться как архитектуры зданий, так и нюансов городской среды и благоустройства.

Подчеркнём, что в техническое задание для «Атласа» входит только работа с фасадами; архитектуры и объёмно-пространственных решений оно не касается.

Правила дизайн-кода важны для тех, кто обязан им следовать, и тех, кто должен контролировать их соблюдение. Предприниматели часто настаивают на огромных, безвкусных и диссонирующих с архитектурой вывесках, неуместных бегущих строках, а чиновник порой не может убедить представителя бизнеса, что красно-чёрная вывеска — это некрасиво.

...

Разработанный «Атласом» дизайн-код должен понятно объяснить, что можно и что нельзя делать с вывеской, крыльцом, козырьками и самими стенами в том или ином районе Севастополя.

В итоге в относительно новых районах должен сформироваться, а в исторических — проявиться из-под наслоений узнаваемый, уникальный образ города.

Рабочую встречу департамент архитектуры и градостроения организовал по просьбе самого КБ «Атлас». Чтобы сделать работу более эффективной и минимизировать возможную критику результата, дизайнеры решили на старте получить дополнительные — возможно, неоговорённые в техническом задании — вводные.

...

Изучив предоставленные департаментом документы, разработчики в течение недели ходили по улицам Севастополя, в том числе — со знатоком севастопольской архитектуры Степаном Самошиным.

Живое знакомство с городом будет продолжено в следующие визиты, пообещали они."

1 апреля 2023

«Культурный код»: художники и архитекторы придумывают арт-объекты для Севастополя

<https://nts-tv.com/news/kulturnyy-kod-khudozhniki-i-arkhitektory-privdumyva-45626/>

"Второй раз в Севастополе проходит конкурс «Культурный код». В рамках проекта художники, скульпторы и архитекторы придумывают новые арт-объекты для города. Заявки на участие в конкурсе поступают со всей страны, говорят организаторы (Институт развития города — И.Ж.)"

Пояснение: туристический бренд и дизайн-код — общероссийская пандемия.

Готовым примером в полной комплектации является дизайн-код Калининграда**.

А в Иркутске местное профессиональное сообщество отменило и бренд и дизайн-код:

"Власти запустили торги по разработке дизайн-кода Иркутска. Зачем это нужно? На этот вопрос ответил главный архитектор города." <https://ircity.ru/text/gorod/2022/07/18/71491565/>

"— Несколько лет назад в Иркутске разрабатывали дизайн-код, который презентовали с большим шумом. Что с ним случилось? Почему никто не использует?"

— Его не приняло профессиональное сообщество, в частности, туристическое, потому что он был ориентирован ещё и на позиционирование города на туристической карте страны. Он должен был резонировать, но резонировал негативно. Сегодня никто не использует эти шрифты, эту стилистику — не зашло."

Подробнее: **Колонка о бессмысленности дизайн-кода Иркутска**

<https://ircity.ru/text/gorod/2022/11/24/71841095/>

"Техническое задание на производство дизайн-кода": вопросы по существу

Водящий встаёт спиной к остальным детям на большом расстоянии и говорит: «Тише едешь, дальше будешь ... стоп». За то время, пока он говорит, другие дети бегут к нему, но по слову «стоп» замирают на месте. Водящий резко поворачивается и замечает того, кто не успел замереть — тот выбывает. Цель — добежать до водящего и пересечь условную черту, на которой он стоит.

**Правила детской подвижной игры
"Тише едешь — дальше будешь"**

1. Что такое "город"?

Варианты ответа:

- весь регион (864 кв.км)
- город Севастополь (80 кв.км)
- историческое поселение в его границах по закону.

2. Будут ли разработаны дизайн-коды для городов Балаклава и Инкерман?

3. Для других населённых пунктов?

4. Будет ли код единым или индивидуальным для каждого населённого пункта?

5. Будет ли включён дизайн-код в закон о благоустройстве?

6. В числе предоставляемых заказчиком исполнителю документов — генплан 2005 года. Насколько он актуален и не потребует ли дизайн-код переделки с принятием нового?

7. В числе тех же документов — Правила благоустройства от 29.07.2021 года (№ 339-ПП;), а не от 20.07.2022 (№705-3С). Почему?

8. В числе тех же документов указан брендбук Севастополя. Существует ли он? Кем и когда разработан? Где он?

9. Паспорта фасадов, уже разработанные для Исторического центра, отсутствуют в ТЗ. Значит ли это, что все прежние наработки обнуляются?

10. Что такое указанный в задании "единый архитектурно-художественный облик города" да ещё и "с учётом сложившейся застройки"?

Мои выводы

*Всё что происходит, происходит наилучшим образом
сообразно реальной нравственности и этике
всех участников процесса.*

Концепция общественной безопасности

1. Продолжается намеренное уничтожение особенной сущности Севастополя.
2. Дизайн-код — камуфляж очередного этапа в этой длинной цепи.
3. Соучаствуя, мы поддерживаем этот процесс.

Мои предложения

1. Люди не должны вредить пришельцам.
2. Пришельцы и люди равны.
3. Люди должны понимать желание пришельцев жить и иметь для этого безопасное пространство.

Эрнст ФАЗАН.

*Метазакон общения с инопланетными пришельцами,
1953 год*

1. Запретить государственным чиновникам и депутатам определять образ, стиль и конкретные формы Севастополя. Это могут и должны делать только местные специалисты и местная власть.
2. Определить правовой и содержательный статус гфз Севастополя в виде ясного административно-территориального устройства, что и закрепить законодательно в Уставе ~~города~~ региона Севастополя (в том числе и статус одноимённого города как административного центра региона).
3. Определить статус Генерального заказчика гфз Севастополя — местного самоуправления (МСУ), утвердив его институты — городские думы и должности мэров. Правовые основания: Конституция, глава 1 (ст.12) и глава 8 (полностью).
4. Вернуть должность главного художника города в новом, общественном качестве, создав профессиональную экспертную рабочую группу, которая последовательно поставит и решит вопросы обустройства, включая вопрос эстетики (дизайн-код). Образ Севастополя — смысл и основа деятельности его Главного художника.
5. В качестве общей правовой основы принять рекомендации международных организаций ЮНЕСКО и ИКОМОС о защите наших ценностей и идеалов.***
6. Вопросы градостроительства решать эволюционно от общего к частному.
7. Экспертизу проектных предложений выполнять по схеме: профессиональная экспертиза → общественное обсуждение → корректировка.
8. Муниципалитетам сформировать кодексы своих сообществ, определяющий формы и практики в каждом конкретном месте (примером может стать код Паундбери****)

ПОСЛЕСЛОВИЕ

*Не страшно то, что страна в заднице, страшно, что она начала там обустраиваться.
Василий Мельниченко, уральский фермер, председатель "Всероссийского сельсовета"*

ПРИМЕЧАНИЯ

*) Панкрухин А.П. Маркетинг территорий (2006):

https://tourlib.net/books_tourism/pankruhin.htm

https://www.marketing.spb.ru/lib-special/regions/territory/4_1.htm

***) Дизайн-код Калининграда, 2018 год:

- [Каталог типовой городской мебели.](#)
- [Общие правила размещения и оформления нестационарных торговых объектов.](#)
- [Общие правила размещения и оформления вывесок.](#)
- [Общие правила размещения и оформления рекламных конструкций.](#)
- [Общие правила размещения и оформления ярмарок.](#)

***)

Документы ЮНЕСКО:

http://www.mcbs.ru/files/documents/Documents/clt_conventions_ru-2008.pdf

Документы ИКОМОС:

<http://heritage-expert.ru/mezhdunarodnye-akty/15-ikomox>

****) Код Паундбери (Дорчестер, Англия) <https://poundbury.co.uk/live/design-code-covenant/>

Цели, которые преследовал кодекс сообщества Паундбери:

1. Объяснить принципы, лежащие в его основе.
2. Дать уверенность владельцам и арендаторам в том, что высокие стандарты будут поддерживаться на благо всех.
3. Управлять посредством обслуживания.
4. Поощрять любые предлагаемые расширения или изменения, дополняющие существующую градостроительную ткань.

© Игорь ЖИДКОВ, дизайнер
producingcrimea@mail.ru
+7 978 860 48 82
СЕВАСТОПОЛЬ
28 апреля 2023