

ИГРОВЫЕ СТРУКТУРЫ В КОМПОЗИЦИИ АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ

Рассматривается культурный феномен игры как составная часть архитектурно-творческой деятельности архитектора. Выделяются структурные элементы архитектурно-пространственной игры, такие как свобода, изолированность, условность, повторяемость, праздничность, вероятностность и др. Ответственность игры за случайность, странность, «внеструктурность», требующая смыслового напряжения, особенно важна для раскрытия художественного в архитектурно-логических построениях.

Архитектура - это феномен культуры, включающий одновременно прагматическую и творчески-художественную составляющие. При этом его художественная часть исследована явно недостаточно. Современное положение в архитектуре таково, что художественный элемент занимает все меньше места, особенно в сфере архитектурной теории. В силу этого архитектура становится все более бездуховной. Ибо понятие духовности включает обращение архитектора-человека к своим изначально человеческим качествам. Актуальнейшим же качеством любого человека является тяга к реализации собственного творческого потенциала. Зритель, наравне с автором, каждый раз «создает» произведение искусства, разгадывая его вечную загадку. Игра словами – искусство поэзии, игра архитектурной речью - искусство архитектора.

Как отмечает Ю.М.Лотман «Художественное произведение не создается как жестко детерминированная реализация одного конструктивного принципа. Конструктивная идея на разных уровнях реализуется с известной степенью независимости, и если каждый уровень в отдельности строится по определенным структурным законам, то сочетание их, скорее всего, подчиняется лишь вероятностным законам» [1, с. 389]. Архитектурное произведение отличается от продукта конструирования или строительства именно своей художественной ориентацией. Его специфика – художественно-структурная многоуровневость. Одним из важнейших уровней искусства архитектуры является его игровая составляющая – рассматриваемая как носитель духовности.

Духовность – неотъемлемая категория гуманизма - предполагает, прежде всего, свободу человека в его мыслях и деятельности, свободу в возможности реализовать свои личностные качества. Игровая ситуация максимально располагает к такой свободе, поскольку снимает ограничивающие рамки, вводя принцип условности. Игра обусловлена конфликтом, т.е. столкновением интересов, вызванных положением или

стечением обстоятельств. Л.Т. Ретюнских выделяет три различные стороны существования игры в мире человека: эмпирический (правила и условия игры), экзистенциальный (переживание и осознание игры) и коммуникативный (субъект-объектные отношения) [2].

Игра как моделирующая структура – в XX в. стала предметом внимания семиотики, трактующей искусство как сложную форму моделирования действительности. В связи с вышесказанным стоит привести текст У.Эко, раскрывающий семиотический аспект художественного: «С того мига как начинает разворачиваться игра чередующихся и наслаивающихся друг на друга интерпретаций, произведение искусства побуждает нас переключать внимание на код и его возможности...» [6, с. 96].

Подчеркивая исключительно духовную специфику игры, Й. Хейзинга отмечает: «Логический рассудок словно говорит нам, что Природа могла бы дать своим детям все ... полезные функции разрядки избыточной энергии, отдыха после напряжения сил, приготовления к испытаниям жизни и компенсации несбывшихся желаний, на худой конец в форме чисто механических упражнений и реакций. Но нет, она дала нам Игру, с ее напряжением, с ее радостью, с ее шуткой и забавой.

Но хочется того или нет, признавая игру, признают и дух. Ибо игра, какова бы ни была ее сущность, не есть нечто материальное... С точки зрения детерминированно мыслимого мира, мира сплошного взаимодействия сил, игра есть в самом полном смысле слова “superabundans” (“излишество”, “избыток”). Только с вмешательством духа, снимающего эту всеобщую детерминированность, наличие игры делается возможным, мыслимым, постижимым» [3].

Игру принято считать таким видом человеческой деятельности, который отражает (воссоздает) другие ее виды. Для деятельности-игры характерна двуплановость: серьезность и условность.

Постмодернизм дал повод серьезно заговорить об игровой специфике архитектуры. Однако игровое начало не замыкается только постмодерном (в том числе и архитектурным). Еще М. Бахтин писал об игровом характере культуры средневековья, а О. Фрейденберг и Ф. Лосев отмечали игровые - агональные аспекты культуры античности. Все эти ученые рассматривают игру как некое средство познания мира на чувственно-эмоциональном мифопоэтическом уровне. «Игровой принцип» как универсальную культурологическую позицию разделяют О.Шпенглер, М.Хайдеггер, Ортега-и-Гассет, Й. Хейзинга, Г. Гессе и др. мыслители XX века. Несомненно, это общекультурное качество должно касаться и архитектуры как явления в целом.

Ф. Шиллер рассматривал игру как свободное раскрытие сущностных сил

человека, как деяние, в котором человек утверждает себя в качестве творца реальности высшего порядка.

Учитывая базирующуюся на архетипах мифологичность мышления человека вообще и мифологичность любого художественного проявления (искусства, архитектуры) “реальность высшего порядка” Шиллера может рассматриваться как идеальная модель-архетип, выражающая представление о мировой гармонии или космической упорядоченности. В традиционных культурах такая упорядоченность мира выражалась как “Мировая гора”, “Мировое дерево”, “Небесный город”, “Небесный Иерусалим” и т.д. и, как утверждает К.Линч, продолжает присутствовать в современной архитектуре. Это тот упорядоченный, космизированный мир, который архитектор каждый раз создает своей деятельностью из мирового Хаоса и который потребитель адекватно воспринимает как модель мифопоэтического Космоса. Таким образом, мифопоэтическая модель мира выступает традиционным “прототипом”, который лежит в основе любой игровой деятельности.

Г.-Г. Гадамер отмечает: “Игра выводит играющего за пределы его субъективности, указывая на бесконечно превосходящую его реальность. Художественное произведение есть способ раскрытия этой реальности, а не проекция субъективности художника”, “В нем чудо того порядка, который мы именуем космосом» [4, с. 239]. Ритуальность подобного действия и его мифологическая семантика детально исследована. Игра, по Й. Хейзинге, “Священный ритуал и праздничное состязание – вот две постоянные формы, в которых культура вырастает как игра и в игре» [5]. Ритуал, воспроизводящий космогонический цикл, как неперемное условие восприятия пространства рассматривает К.Линч.

По определению известного теоретика игры, нидерландского культуролога Й. Хейзинги, игра как культурная деятельность характеризуется следующими признаками:

1. Игра - это *свободная деятельность*. Игра ведется ради самой игры и не ставит никаких прагматических целей.

2. Игра, представляет собой выход за рамки обыденной жизни во временную сферу деятельности со свойственной ей *условной спецификой*. В своих высших проявлениях игра *всегда что-то обозначает или что-то знаменует*. В этом игра находит себе место в сфере праздника или в сфере священного.

3. Игра всегда *изолирована*; она обособляется от «обыденной» жизни местом действия и продолжительностью.

4. Однажды сыгранная игра может быть повторена в любое время. Эта *повторяемость* важное свойство игры. Элементы повтора, рефрена, чередования встречаются почти во всех развитых игровых формах.

5. Игра протекает внутри *ограниченного пространства*. Это игровое пространство может быть понято и как священное ритуальное пространство. Арена, цирк, игровой стол, храм, сцена, киноэкран - все это игровые пространства.

6. В игре важны композиционные принципы: *метрическое или ритмическое построение*, маскировка смысла и др.

7. Порядок игры выражается в двух важнейших качествах, которые человек замечает – *ритме и гармонии*. Игра красива. Это эстетическое качество обусловлено творческим потенциалом человека. Оно обогащает игру создавая напряжение, чередование, контраст, вариантность, равновесие, завязку и развязку, разрешение т.е. все то, что свойственно произведению искусства.

8. Элемент *напряжения* занимает в игре особое место. Напряжение обозначает неустойчивость, неуверенность, некий шанс или возможность. В нем есть *стремление к разрядке...* каждый образ, играя, *отвечает на какую-либо загадку*.

9. К характеристикам игры относится и *праздничность*. Во время ритуального праздника “обыденная жизнь” остановлена. Вступает в свои права “перевернутость” ситуации, где действуют свои правила. Маски, переодевания, сакральные состязания, веселье сопровождают праздник. Его качество – предельное напряжение, требующее разрешения. Поэтому к праздничным действиям относятся и жестокие испытания посвящаемых, наводящие ужас маски и многое другое. Сознание, что “это только игра” при этом вытесняется на задний план. Связанная с игрой радость переходит не только в напряжение, но и в подъем чувств. Мажорное игровое настроение – специфика праздника [5].

Эти качества игры, так или иначе, присущи архитектуре. Игра в архитектуре может быть рассмотрена на нескольких уровнях.

Во-первых - на уровне проектной деятельности. Проект (чертежи, рисунки) создает условную ситуацию, понятную, большей частью, “посвященным” профессионалам. Задача проектной деятельности - превратить существующую среду в нечто другое, приспособленное к определенной деятельности; упорядочить пространство, придать ему нужную форму.

Во-вторых - игровая ситуация может быть рассмотрена на уровне уже созданного объекта (здания, города и т.п.). На этом уровне речь также идет о «другом» пространстве, отличном от окружающего и понятном «посвященным» пользователям - тем, кто понимает смысл деятельности, для которой архитектурное пространство создается.

Архитектурная композиция рассматривает архитектуру как двуединый

процесс: как формирование определенной утилитарно необходимой среды и как наделение этой среды художественно-эстетическими качествами. Последнее позволяет говорить об игровых качествах архитектуры. Архитектор «играет» пространствами и формами, светом и тенью, создавая свой мир образов. Но в отличие от большинства видов искусства, мир архитектора постоянно движется, так как движется в этом мире действующий и воспринимающий его человек. Главным здесь является то, что архитектура познается в движении. Ее динамические пространственно-временные качества разрешают раскрыть сюжет постепенно, наполняя его загадками и неожиданностями, показывая и пряча конечную цель и, как итог, ориентируя ее на цель более высокого уровня.

Архитектурное пространство всегда дифференцировано и в своих высших проявлениях всегда нечто обозначает. Площадь обозначает прекращение движения, праздничный ритуал (репрезентативные площади), смену способа движения (транспортные, вокзальные площади), улица, наоборот, обозначает направление движения, зал – место для многолюдного собрания и т.п. Смена пространств сопровождается сменой роли человека в этом пространстве. Улица, сквер, зал кафе, жилая комната уже как бы заранее диктуют ролевое поведение человека: уютный зал кафе обуславливает поведение отличное от поведения в торговом зале, на стадионе или в сквере. Эти роли поддерживаются и символикой пространства. Если площадь традиционно служит символом неба, то и роль человека на площади ощутимо иная, чем в щели улицы.

Пространственная дифференциация формирует последовательность и повторяемость пространств, фиксацию человеком их отличий; ритмическую смену, что можно выстраивать определенным образом. Ритм создает напряжения и разрядки, ощутимые человеком. Этот ритмизированный порядок обуславливает эстетику архитектурного пространства в целом, вовлекая человека в игровую динамику. Прозаичный, будничныи ритм, близкий параметрам человека противопоставлен ритму «праздничному». Последний ускорен или замедлен и тем вырван из будничной атмосферы и ориентирован в миф с его метафорами вечности, остановленным сакральным временем и др. В силу этого качества человеческого восприятия праздничность архитектурных пространств, обусловлена вычленением общественных пространств из повседневной среды. Они выделяются своим масштабом, ритмической организацией, ориентацией на космические, обобщающие метафоры, которые «узнаются» зрителем как нечто уже знакомое.

В момент узнавания возникает эмоциональный всплеск от получения сообщения, человек переживает радостное чувство приобщения к

определенной загадке. В малом и повседневном вдруг открывается космическая истина.

Философ Г.-Г. Гадамер наделяет игру онтологическим статусом. Игра определяется им как “то, что имеет свою цель в самом себе”; выводит играющего за границы его субъективности, указывая на *бесконечно превосходящую его реальность*. Из этого следует, что художественное произведение является способом раскрытия этой реальности, а не проекцией субъективности художника.

Согласно Аристотелю, человеку изначально присуще подражание и человек от природы ему рад. При этом, подражание природе понимается не как натуралистическое копирование. Важным оказывается узнать не кто подражает, а чему (кому) он подражает. Например, как пишет Гадамер, переодевание детей в игре направлено на узнавание не ребенка под маской, а персонажа, которым сейчас ребенок является. Так же, мимическое действие или танец требует узнавать не переодетого актера, а то, чему или кому он подражает.

Та же цель у художественного произведения – дать возможность узнать в нем то, что человек “видел”, может быть, во сне или в мечте. Детальное сходство при этом не имеет принципиального значения. Аристотель говорит, что в этом смысле нас радует даже безобразное и мертвое. Узнать – здесь, не увидеть вещь, которую уже раз видели (и не заметили этого). Это значит, отвергнуть все лишнее, случайное. При узнавании, по Й.Хейзинге, открывается настоящая суть вещи; именно в *понимании* этой сути кроется причина радости.

В узнавании выступает наружу общее, некий гештальт (всеобщность), очищенный от случайностей.

Но наиважнейшим является в этой картине то, что, узнавая гештальт, мы узнаем, прежде всего, себя. Ибо узнавание порождает, как пишет Гадамер, самопознание и доверительность наших отношений с миром. Образ космической упорядоченности становится соотносимым с интимным человеческим микрокосмом, наделяется его качествами. Именно этот аспект, упускаемый, как правило, архитекторами, является главным в рассуждениях о духовности и гуманности архитектуры.

Н.П.Анциферов писал об эффекте самоотождествления, соотнесения себя с городом или его частицей; К.Линч – о том же в связи с архитектурой. И художественный катарсис – нравственное очищение через страдание – связан с тем же трагическим мимезисом, очищением от аффектов и радостным «узнаванием» космического порядка [4].

В связи с эффектом самоотождествления, можно сказать, что человек «узнает» себя в ценностном для него фрагменте среды: части города,

ландшафта. Посредством такого узнавания происходит “мифизация” места, возникает ощущение того, что Ле Корбюзье назвал “гением места”. Этот эффект рождает образ “своего” города, дома; приобщение человека к определенной среде его жизни, а через нее – к космической целостности – универсуму. Узнать в малом большое – значит разгадать загадку произведения искусства или “произведения” природы.

Узнавание целого в частном – эстетический мотив среды города. Особенно ярко это проявляется в историческом городе, где архитектура порождает метафоры, уходящие корнями в традицию. Здесь особенно ярко реализуется отмеченный Шкловским эффект «остранения», который можно рассматривать как аспект игровой изолированности. С точки зрения У.Эко, эффект «остранения» достигается путем деавтономизации речи. Язык приучил нас передавать факты с помощью устоявшихся формул. Бывает, что некий автор, описывая хорошо известное, использует слово (или другой тип знаков) необычным образом, и тогда нашей первой ответной реакцией будет ощущение растерянности в связи с затрудненным узнаванием объекта... Это ощущение растерянности и удивления вынуждает вновь возвратиться к сообщению, представившему нам объект в столь странном виде. И в то же самое время, естественно обратить внимание на средства выражения, с помощью которых оно осуществляется, и на код, которому они подчинены. Восприятие произведения искусства всегда отличается «напряженностью и продолжительностью», для него характерно видение «как в первый раз, вне каких-либо формул и правил, «задача не в том, чтобы донести до нас привычное значение образа, но в том, чтобы сделать данное восприятие неповторимым». С этим связано использование архаизмов, нарочитые темноты, впервые попадающие на глаза неподготовленной публике, читателям произведений, причем ритмические сбои возникают как раз тогда, когда, казалось бы, установились какие-то закономерности [6, с. 95-96].

В заключение стоит привести мысль Ю.Лотмана о соотношении логических и интуитивных аспектов культуры, особу актуальных в искусстве архитектуры: «В игровой модели каждый ее элемент и вся она в целом, будучи самой собой, является не только собой. Игра моделирует случайность, не полную детерминированность, вероятностность процессов и явлений. Поэтому логико-познавательная модель удобнее для воспроизведения *языка* познаваемого явления, его внутренней сущности, а игровая — ее *речи*, инкарнации в случайном по отношению к языку материале» [1, с. 391]. Эта ответственность игры за случайность, странность, «внеструктурность» ее структур, требующих смыслового напряжения, особенно важна для раскрытия художественного в архитектурно-логических построениях. Элементы среды, логически отличающиеся от легкодоступных

для понимания структур, придают этим структурам более глубокий смысл благодаря стимулированию напряженного разгадывания их неоднозначной - конфликтной сущности. Неоднозначность же, понятая как агонально-игровая, служит путем в художественное. Возможно, важнейшим эстетическим качеством игровых элементов городской среды является их очистительное свойство. Пограничное состояние внеструктурного элемента несет амбивалентные качества входа и выхода, распада и синтеза, загадывания и разгадывания. Разгаданная, т.е. пережитая через напряжение сущность всегда будет восприниматься как нечто более значимое, более высокое, чем обыденно данная.

Таким образом, архитектурно-пространственная среда является объектом сложных многослойных ассоциаций, не учитывать которые современная теория архитектуры не может. Это говорит о необходимости, в первую очередь, наполнения подобными знаниями учебных программ подготовки архитекторов как обязательного гуманитарного комплекса теории архитектуры [7].

Список использованных источников

1. Лотман Ю.М. Об искусстве. - С.-Петербург: «Искусство – СПб», 2005. - 704 с. С. 387-400.
2. Ретюнских Л.Т. Философия игры / Л.Т. Ретюнских. 2-е изд. – М.: Вузовская книга, 2005. – 256 с. С. 6-7.
3. Хёйзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. - М.: Изд. группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. - 464 с.
4. Гадамер Г.-Г. Актуальность прекрасного. - М.: Искусство, 1991. - 368 с.
5. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня.- М.: Изд. группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. – 464 с.
6. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. - СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998. – 432 с.
7. Гуманитарный комплекс архитектуры. К вопросу о гуманитарных исследованиях в архитектуре: Коллективная монография /Под общ. ред. С.А.Шубович. – Харьков: ХНАГХ, 2005. – 311 с.

Анотація

Розглядається культурний феномен гри як складова частина архітектурно-творчої діяльності архітектора. Виділяються структурні елементи архітектурно-просторової гри, такі як свобода, ізольованість, умовність, повторюваність, святковість, ймовірнісність й ін. Відповідальність гри за випадковість, дивність, «позаструктурність», що вимагає смислової напруги, особливо важлива для розкриття художнього в архітектурно-логічних

побудовах.

Annotation

Examined the cultural phenomenon of game as component part architectonically creative to activity of architect. Structural elements are selected architectonically spatial game, such as freedom, insulativity, convention, repetition, festivity, ymovirnisnist' and other Responsibility of playing for a chance, oddity, «pozastrukturnist'» which requires semantic tension, especially important for opening artistic in architectonically logical constructions.