

АКТУАЛЬНОСТЬ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ В ПЕРЕХОДНЫЙ ПЕРИОД РАЗВИТИЯ КУЛЬТУРЫ

Савченко-Пичугина Н. П., аспирантка кафедры архитектурных конструкций, реставрации зданий, сооружений и их комплексов, ассистент кафедры ОА и ДАС
Одесская государственная академия строительства и архитектуры
Тел. +38 (093) 93 5 93 10

Аннотация. Рассмотрены современные проблемы эстетики и культурологии, актуальность исследования экспериментальной архитектурной среды как пространства развития «активного искусства».

Ключевые слова: информационная эпоха, искусство, «искусство жить», «активное искусство», процесс восприятия, эмоционально-эстетическое влияние, архитектурная среда, экспериментальная функциональная деятельность.

Проблема исследования. Кризис эстетики и наук об искусстве, дефицит общения и эмоциональной насыщенности жизни современного человека.

Цель работы – Обосновать актуальность исследования экспериментальной архитектурной среды.

Задачи работы. Рассмотреть предпосылки современного кризиса в науке об искусстве, актуальность «активного искусства» и экспериментальной архитектурной среды как пространства для его развития.

*Человек играет только тогда,
когда он в полном значении слова человек,
и он бывает человеком лишь тогда,
когда играет.*

Ф. Шиллер

Современный период развития культуры часто определяют как переходный. Ф. Фукуяма обозначает период с середины XX века по наши дни периодом «великого разрыва». Один из самых известных российских эстетиков В. Бычков также считает этот период переходным. Переходность он обозначает как смену одного исторического отрезка, обозначенного им как Культура, новым периодом, который он обозначил как Пост-культура. По его мнению, период Культуры характеризуется идеалами Истины, Добра, Святости, Красоты. Периоду же Пост-культуры присуще их угасание и преобладание ситуации хаоса, смуты, высвобождения агрессивных, разрушительных инстинктов. По его мнению, в отличие от первого этапа, в котором можно было сориентироваться, эпоха Пост-культуры не имеет исторических аналогов и выявление ее закономерностей для современников представляется практически невозможным. Продолжая сравнивать две эпохи, В. Бычков отмечает такие идеалы, как Истина, Добро, Святость, которые в эпоху Пост-культуры, по его мнению, угасают. А человечество входит в ситуацию хаоса и смуты, потери идеалов, а вместе с ними и ориентиров, тем самым заменяя созидательные инстинкты инстинктами агрессии и разрушения. В. Бычков пишет, что приближение Пост-культуры предвидели такие мыслители, как О. Шпенглер, В. Вейдле, Х. Зельдмайр и другие. Н. Бердяев, Х. Ортега-и-Гассет, А. Швейцер называли этот процесс разложения ценностей «дегуманизацией». Однако одним из первых этот феномен проанализировал Н. Бердяев, хотя и не использовал еще этого термина.

Один из самых авторитетных западных искусствоведов Х. Зельдмайр в своей книге «Утрата середины» неоднократно ссылается на исследования Н. Бердяева и признает, что

его диагноз «смерти» искусства совпадает с выводами, сделанными Н.Бердяевым в начале XX века: «Вяч. Иванов и особенно Н. Бердяев увидели в формах современной жизни и современного искусства внешнее проявление глубинного антигуманизма».

Если отталкиваться от вышеизложенного мнения исследователей и принять настоящий период как «смерть искусства», то не следует забывать, что за смертью одного процесса всегда следует рождение другого, а также о том, что перед расцветом всегда следует период глубокого упадка. Цитируя В. Соловьёра, Х. Зельдмайр упоминает об этих процессах: «Из факта, что последнему явлению Христа будет предшествовать явление Антихриста, он (В. Соловьёв) сделал вывод, что перед прорывом решающего позитивно-нового в этом мире является его кривое подобие. Перед появлением человека – обезьяна; перед явлением Богочеловека – неточный образ человекобога (эллинистические и римские владыки; и в конце мира – «обезьяна Христа», Антихрист. Точно так же и явление «машины» (но и символ внешнего господства над миром), быть может, станет прелюдией к возникновению духовного и «органического» владычества дочеловеческого мира, некой «теургии».

Таким образом, можно сделать вывод, что современное положение сферы искусств находится в «пограничном состоянии», которое усложняется процессом глобализации, не знавшим ранее прецедентов. О том, что последует за этим периодом, исследователи в областях искусства и эстетики затрудняются дать однозначный ответ.

С точки зрения современной эстетики и культурологии, современный период не имеет исторических аналогов. Общемировые процессы глобализации и развития информационных технологий, а также связанные с этим последствия, не имеют прецедентов. Информационный век с его избытком информации явился предпосылкой для процессов изменения системы восприятия современного человека, снижению чувствительности каналов восприятия и привыканию как следствию экологических нарушений.

Н. А. Хренов пишет, что начиная с первых десятилетий XX века проблематика прекрасного перестала сводиться только к искусству. Напротив, понятие прекрасного стало постепенно приближаться к понятию полезного. Именно такое единство прекрасного и полезного явилось одним из главных признаков авангарда в искусстве начала XX века, в частности, конструктивизма, где образ художника ассоциировался с инженером или дизайнером. Это изменение свидетельствовало об изменении границ между художественным и нехудожественным. Вот как пишет Н. Тарабукин: «Художник из творца потерявших значение музейных вещей превращается в создателя необходимых жизненных ценностей; художник, сам становясь производителем всякого рода фабрикатов, органически сливается с производством, становится его действенной, составной частью, а не механически входит в него, как художник-прикладник. Это не значит, что художник, в старом значении этого слова, писавший до сих пор перед мольбертом «картины», должен взяться за выделку сапог или пойти на ткацкую фабрику, а это значит, что сапожник, никогда не занимавшийся живо-писью и не имеющий к тому поползновения, делал бы мастерские сапоги, был бы художником в своем сапожном ремесле [1, с.22].

«Информационное искусство» давало человеку необходимую ему вдохновляющую, эмоционально-эстетически обоснованную энергию в предыдущие периоды, однако в настоящее время утратило свою силу как искусства, тем не менее прочно заняв позиции в повседневной жизнедеятельности человека в виде промышленного дизайна, медиаискусств и др.

С целью найти способ восполнить этот пробел, автор предлагает обратиться к другому роду искусств, существовавшему до сих пор, однако искусством как таковым его считали не всерьез. Прочно вошли в речь такие словосочетания как «искусство жизни», «Dolce forniente» (исп. – искусство безделья), известны итальянцы с их особым умением придавать своей жизни свойства предмета искусства. Способность человека получать наслаждение от жизни схоже с ощущениями созерцания и сотворения прекрасного;

осваивая искусство жизни, зритель становится художником и актером в одном лице. Согласно вышеизложенному предложению задача архитекторов нового времени – создать архитектурное пространство, функциональной составляющей которого будет изучение и развитие нового активного искусства – искусства времяпрепровождения. Продукт художественной деятельности и одновременно экспонат – *действие*. Вознаграждение – вдохновение и эмоциональная энергия, полученная в результате этого действия. Пассивное восприятие информации и впечатлений привело к накоплению энергии, высвободить которую возможно только посредством активности.

Каждому виду искусства свойственно развиваться, давать жизнь новым его ответвлениям и жанрам. Задачей архитекторов является создать архитектурную среду, благоприятную для развития *активного вида искусства*, создать среду для экспериментов, где выставочным экспонатом будет человек и его действия, а зрителем будет он сам и его ощущения – результат действия; пространство, где зритель перестанет быть наблюдателем, и станет участником, «включится в игру», станет «ребенком», активно познающим мир и самого себя, который радуется этому процессу познания, игры. Аналогия с ребенком приведена не случайно – только дети не боятся делать и пробовать то, что никогда не пробовали раньше, наоборот, они получают от этого удовольствие, и развиваются. Взрослые же нередко перестают развиваться, забывая, что развитие – необходимое условие счастливой и здоровой жизни любого живого организма. В состоянии игры даже взрослый человек продолжает познавать, действовать и развиваться, получая удовольствие и вдохновение, подобное тому, которое получали наши предки от созерцания прекрасного или процесса творения.

«Настроение игры – это настроение отрешенности и восторга, священное или праздничное, – писал философ Йохан Хейзинга в книге «Человек играющий» – оно дает нам ощущение радостного подъема и позволяет снять напряжение. Игра – это мощный источник энергии, она по самой своей сути исполнена позитивных эмоций».

Немецкая классическая философия выдвинула на первый план эстетический аспект игры. Кант в «Критике способности суждения», имея в виду эстетические феномены и искусство, говорит о «свободной игре познавательных способностей», «свободной игре способностей представления», игре душевных сил (воображения и разума), которая доставляет удовольствие, лежит в основе эстетического суждения вкуса и в конечном счете ведет к постижению внерациональных сущностей. Согласно Канту, удовольствие от искусства – это и есть «соучастие в игре».

«Игра – это реализация наших творческих возможностей, которые в жизни зачастую остаются не востребованы, – объясняет транзактный аналитик Вадим Петровский. – Мы достигаем тех целей, которых не было в планах, но они были в нашем потенциале. Игра дает возможность неограниченной фантазии и творчества. Все может стать всем, и мы можем стать всем, причем здесь и сейчас. И это колоссальное удовольствие». Вот в чем разница между детьми и взрослыми: дети играют, чтобы познать свои возможности и построить свою личность, а мы, взрослые, – чтобы о себе забыть и себя превзойти.

С. О. Шубович отмечает, что с точки зрения эстетики игровая структура свойственна любой деятельности, если эта деятельность дает бескорыстное удовольствие от самого процесса деятельности, а также что художественное творчество всегда объединяет в себе как целевую деятельность, так и игровую (что свойственно и архитектуре); из чего заключает, что искусство – это и познание жизни, и «игра в жизнь», т. е. создание определенной эстетической условности – так называемого «игрового пространства», где управляют законы игры.

Экспериментальная активность участника – залог успешного развития предложенного автором вида художественной деятельности, поэтому первостепенная задача архитектора – создание архитектурной среды, функциональной составляющей которой была бы активная экспериментальная деятельность участников.

Функциональная деятельность – составляющая архитектурной среды. Говоря об экспериментальной функциональной деятельности, мы говорим об экспериментальной архитектурной среде.

Для экспериментальной архитектурной среды недостаточно быть только экологически дружелюбной. Ее задача также – помочь зрителю стать актером, вовлечь его в процесс «игры». Эти «вовлекающие» средства – как своеобразный портал, переводящий в другое измерение и, возможно, как бы претенциозно это ни звучало, – в новую эпоху – расцвета человеческой личности.

Вывод. Современный переходный период в истории искусств является проблемным моментом, что отражается на потребителях искусства, восприятие которых изменилось вследствие процессов глобализации, информационного бума и других. Как следствие этих процессов актуализировалась проблема нехватки общения и эмоциональной составляющей в динамичной жизни современного человека. Современный мир предлагает современному человеку в избытке информацию и впечатления, что привело к накоплению человеком-зрителем энергии, высвободить которую возможно только посредством активности, перейдя в состояние «человек-актер». Автор предлагает обратить внимание на другой род искусства – искусство активного действия, что, по мнению автора, сравнимо с процессом вовлеченности в процесс игры, где каждый участник в то же время является зрителем, наблюдая и познавая себя и окружающую действительность. Актуальной является проблема исследования особенностей организации *экспериментальной архитектурной среды (ЭАС)*, функциональная деятельность которой была бы направлена на *экспериментально-игровые процессы* с целью поиска новых видов активных форм деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Тарабукин Н. От мольберта к машине. М., 1923.
2. Сб. ст. под ред. О. Личчиарделло, С. Ломбардо, В. Петрова. Экспериментальное искусство: Влияние теории на художественное творчество. – М.: ГИИ, 2011.
3. С. О. Шубович. Теорія гри в архітектурі.– Харків: ХНАМГ, 2009.
4. Зедльмайр Х. Утрата середины. – М., 2008.
5. Бердяев Н. Философия свободы. Смысл творчества. – М., 1989.