

ФУНКЦІЯ ГРИ В АРХІТЕКТУРІ, ЯК ПРОЯВ ПРИРОДНОЇ ПОТРЕБИ ЛЮДИНИ

У статті розглянуто питання природної психологічної потреби людини в грі, та її прояв як в архітектурній діяльності, так і в архітектурних об'єктах і в архітектурному середовищі.

Ключові слова: гра, архітектурне середовище, потреби людини, сприйняття середовища.

В статье рассмотрены вопросы естественной психологической потребности человека в игре, и ее проявление как в архитектурной деятельности, так и в архитектурных объектах и в архитектурной среде.

Ключевые слова: игра, архитектурная среда, потребности человека, восприятие среды.

Постановка проблеми. До психологічних потреб людини разом із багатьма іншими відносять і потребу у творчій самореалізації та самовираженні, розвитку та самопізнанні, яка тісно пов'язана із потребами в мистецтві, релігії, філософії та є складовою культурних потреб людини. Проте, до того, як людина «доросте» до мистецтва, релігії і філософії, з перших років життя вона задовольняє цю потребу за допомогою гри. Її дія настільки сильна, а значення настільки велике, що дорослішаючи, людина продовжує грати і цей процес триває усе її життя і позначається на усіх без винятку сферах життя. Якщо це так, то гра має неабиякий вплив і на архітектуру і на архітектурну діяльність, тому вимагає дослідження цього питання.

Метою даної роботи є дослідження функції гри в архітектурі та архітектурному середовищі.

Розгляд публікацій з теми. Гру, її значення і функції, як правило досліджують психологи та антропологі, головним для яких є вивчення людини як такої та її поведінки. В психології та педагогіці прийняті методики, що базуються на грі, які допомагають людині проявитися («розкритися») або сприяють кращому засвоєнню матеріалу тому не дивно, що вивченням функції гри присвячено чимало робіт із цих галузей знань. Наше ж дослідження спирається на найвідоміші фундаментальні праці психолога Е. Берна [2] та антрополога, культуролога Й. Хьойзинги [8], які були написані ще в I пол. XX ст., але мають значний вплив на наукову думку до сьогодні.

За дослідженням Еріка Берна гра є формою соціального контакту. Основний принцип теорії ігор полягає в наступному: будь-яке спілкування (порівняно із його відсутністю) корисне і вигідне для людей. Крім того, гра задовольняє потребу людини в структуруванні часу, яке може бути матеріальним (робота, діяльність), соціальним (ритуальні способи спілкування), індивідуальним (призводить до інцидентів). Структурується час за допомогою діяльності або фантазії. Ця потреба в структуралізації часу в свою чергу

базується на трьох потребах-потягах: 1) бажанні відчуттів; 2) потребі у визнанні (бажання бути поміченим); структурному голоді (потреба у створенні організацій). Берн виділяє чотири форми структуралізації часу: 1) відхід у себе (спілкування відсутнє); 2) ритуал (слідування традиціям); 3) діяльність (робота); 4) проведення часу (повторюваність дій між мало знайомими людьми) [2].

Хьойзинга Й. дослідив гру як джерело культури, поміщаючи в «ігровий простір» не тільки мистецтво, але й науку, побут, юриспунденцію та військове мистецтво. Він визначав саму гру як «вільну діяльність, яка відбувається всередині навмисне обмеженого простору та часу, протікає впорядковано, за визначеними правилами та викликає до життя громадські угруповування, надаючи перевагу в оточенні себе таємницею або підкреслюючи свою відмінність від іншого світу різноманітним маскуванням» [8, с.24].

Автор вивів ознаки гри: свободу, комунікацію, ізолювання в просторі і часі, повтор, порядок, напругу; а також функції гри: боротьба за що-небудь та уявлення чого-небудь.

До поняття гри дотичне і поняття карнавалізації, яке у свій час дослідив М. Бахтін. Суть його семіотичної концепції полягає в тому, що поняття карнавалу, щорічного свята перед великим постом, застосовується до усіх явищ культури Нового часу. В центрі концепції карнавалізації – ідея про двоєдині протиставлення, перевертання змісту бінарних опозицій. Під час карнавалу усі основні опозиції християнської культури та усі побутові уявлення міняються місцями: королем карнавалу стає жебрак або дурень, призначається карнавальний єпископ і осквернюються християнські святині. Верх стає низом, голова задом. Міняються місцями чоловіче і жіноче. Міняються місцями саме протиставлення життя та смерті [1]. Власне, це також можна розглядати як прояв гри, яка відбувається періодично (кожного року) в один і той же час.

Що ж стосується архітектури, то вплив гри на неї практично не досліджувався, окрім поодиноких праць, в яких цього питання торкалися лише у зв'язку із питанням театралізації середовища, оскільки поняття «гра» в театрі і «гра» як агональне дійство тотожні.

Основна частина. Як ми вже зазначали вище (за Е. Берном), гра допомагає структуралізувати (планувати) час, що відбувається через діяльність або фантазію. Все це, безумовно, відноситься і до архітектури, де діяльність будівельника напряму пов'язана і залежить від фантазії архітектора.

Час може бути простим, (таким, що вимірюється календарем і годинником) – це кількість часу фактично затраченого на виготовлення самого проекту і період будівництва; та цільовим (таким, який потрібен для досягнення мети), наприклад, забудова нового житлового району міста і створення відповідного середовища, атмосфери затишку і комфорту. А відбудеться це тоді, коли зовнішнє середовище – двір, вулиця, що веде до будинку, магазини, пошта, сквер і, навіть лава в цьому сквері людина сприйматиме як своє. Для того, щоб це відбулось потрібен час, інколи він може бути набагато довшим ніж фактичний час здійснення будівництва. Особливо це «спрацьовує» при створенні садів і парків, де ландшафтний архітектор повинен передбачити як

парк буде виглядати не тільки взимку, коли немає зелені, але й через 20-30 років, коли він досягне свого розквіту.

Функції гри, що вивів Хьойзинга Й. боротьба за що-небудь та уявлення чого-небудь також притаманні і архітектурній діяльності, як деякому різновиду гри. У боротьбі за що-небудь проявляється прагнення людей до рекордів та змагань. На думку вченого, змагання – це ознака гри, яка передує культурі [8, с. 61]. Найвищий будинок, найбільший будинок, самий сучасний будинок і подібні характеристики, що починаються із «най» – так в архітектурі проявляється змагання і ставляться рекорди. За радянських часів рекорди ставились здебільшого в часі спорудження значних об'єктів. Змагання проявляються і в давньовічному бажанні віднайти кращого у професійній майстерності. Саме тому настільки популярні у всі часи змагання у професійній майстерності – творчі конкурси, де нагородою є можливість будівництва об'єкту за проектом переможця. Все це можна розглядати і в контексті людської потреби у визнанні, яка може проявлятися не тільки в перемозі у професійному конкурсі, але й в прийнятті до Гільдії майстрів (середньовіччя), або до Спілки архітекторів (наш час).

Уявлення чи представлення чого-небудь проявляються у тому, що через архітектуру втілюються міць, влада, престиж і соціальний статус людей чи організацій, держави. Демонстрація цього, бажання справити враження, досягнути ефекту, похвалитися повністю відповідає функції гри та є результатом дії мистецтва на людину. Про це ж пише і Хьойзинга: «На мій погляд, бажання вразити, досягнути ефекту перебільшенням без границь або зміщенням розмірів і пропорцій ніколи не слід сприймати до кінця серйозно незалежно від того, зустрічаємо ми його у міфах, що утворюють складову частину релігійної системи, або ж в продуктах суто літературної чи дитячої фантазії. У всіх цих випадках ми маємо той же самий потяг до гри духа» [8, с. 164]. Разом із тим, вчений, порівнюючи різні види мистецтва зазначає, що на відміну від музики і поезії, архітектура, скульптура і живопис як образотворчі види мистецтва обмежені матеріалом і не залежать від самого акту представлення (наприклад, від того, як грає музикант, чи як звучить тембр голосу і інтонація читця). «Одного разу створене (творіння), здійснює воно, нерухоме і німе, свій вплив поки є люди, які ним любуються» [8, с. 188] Отже, Хейзинга робить висновок, що продукування в образотворчому мистецтві відбувається поза грою, на відміну від мусичних видів мистецтва (тих, якими у давньогрецькій міфології опікувалися музи).

Проте, Хьойзинга зазначає, що потреба у пластичному формоутворенні йде набагато далі ніж просте прикрашання площини і має вираження у триєдності прикрашання, конструювання і наслідування [8, с. 191], а отже, ігровий інстинкт не має безпосереднього впливу на будівництво і на зображення як на процес і спосіб продукування мистецтва. Але ситуація змінюється, коли мова йде про спосіб функціонування мистецтва в соціальному середовищі, де воно набуває агонального характеру.

До функції гри відноситься також і потреба у новому. Найгостріше в мистецтві вона постала на зламі ХІХ – ХХ ст.ст., внаслідок чого стали виникати

стилі і течії, т. з. «-ізми». До того ж часу, загальноприйнятим було рухатись в традиційних напрямках. Потреба в новому, бажання нового – та рушійна сила, під дією якої змінюється архітектура, все архітектурне середовище, як середовище існування людини. Проявляється вона як в пошуку нових матеріалів і конструкцій, як у формі та образах окремих будівель, так і в нових образах середовища в цілому.

Однією із характерних ознак гри є жартівливість. В архітектурі найбільше вона проявилась в II пол. XX ст. разом із черговою реінкарнацією класицизму, коли виникає прагнення нагадати про нього в комбінації із модерновими мотивами. Стає характерним використання класицистичних деталей в жартівливій, іронічній інтерпретації. Так, у хмарочосі фірми АТТ (арх. Ф. Джонсон, 1978р.) використана схема початку XX ст. – потрійне членування на базу, тіло і завершення. База – макет відомої капели, тіло – скляна призма, вінець – схожий на завершення шафи XVII ст. (рис.1).



рис.1. Будинок фірми АТТ, арх. Ф. Джонсон (1978р.)

Фігуративно виражена жартівливість в повний голос заявила про себе в роботі М. Грейвза – у штаб-квартирі компанії Уолта Діснея, де на фасаді величезні скульптури гномів парадують теламонів античності та підтримують фронтон (рис.2). Виклик Грейвза, що був розкритикований за втілення кітчю і поп-арту, став поштовхом для творчої фантазії інших архітекторів, таких як Ф. Гері. Його твори включають в себе величезні моделі речей і істот. Так,

гігантський бінокль акцентує вхід в підземний гараж адміністративного будинку рекламної агенції Хайят-дей в Каліфорнійській Венеції (рис.3), а центр здоров'я мозку в Лас-Вегасі (США) – декілька заплутаних, хаотично розміщених стрічок-фасадних площин з нарочито ускладненими планами вносять художній безлад в оточуюче середовище, що так характерно буває під час гри (рис. 4).



рис.2. Будинок штаб-квартири У. Діснея, Каліфорнія, США, 1985-1991 рр.
арх. М. Грейвз



рис. 3. Вхід в офіс компанії Хайят-дей в Каліфорнійській Венеції, 1991р.,
Прх. Ф. Гері.



рис.4. Центр здоров'я мозку в Лас-Вегасі, арх. Ф. Гері.

В сучасних містах жартівливість і грайливість простору можна спостерігати в локальних композиціях як правило, невеличких, інтимних просторів дворів та скверів – скульптурні фігурки казкових героїв і мультиплікаційних фільмів («Їжачок в тумані», «Буратіно», «Пан Коцький» та ін. у Києві); літературним героям (Голохвастов і Проня Прокопівна, Паніковський, Ларіосік, Бендер та Кіса Вороб'янінов та ін. у Києві, Житомирі, Одесі). Герої, яким зведені ці пам'ятники, як правило є комічними, загальними улюбленцями у кожному літературному творі. Ці скульптури притягують до себе горожан і туристів, які часто створюють певні ритуали, як то, погладити хвіст бронзового kota у сквері на Золотих Воротах, щоб покликати удачу.

Мода останніх років – прикрашання міських елементів (дерев, лав, урн тощо) яскравими нитками (т.зв. «ярнбомбінг»¹) теж надає жартівливості простору (рис.5).

Висновки. Отже, гра, як форма соціального контакту проявляється через дію або фантазію і допомагає структуралізувати (планувати) час. Головною особливістю гри є її агональний характер, що в архітектурі, як і в інших видах мистецтва, проявляється як боротьба за що-небудь і представлення чого-небудь. Саме через гру задовольняються психологічні потреби людини в рекордах (здебільшого все те, що починається із «най-...»), у визнанні (перемога у творчому конкурсі, прийняття до Спільноти архітекторів та ін.), у прикрашанні оточуючого середовища та у постійному пошуку нового (нові течії т.зв. «-ізми»), хоча гра в архітектурному середовищі не залежить від акту представлення, як це відбувається в мусичних мистецтвах. Слід відмітити, що

¹ Ярнбомбінг (yarn bombing, вуличне в'язання, трикотаже графіті) дослівно перекладається як «бомбардування пряжею». Явище з'явилося одночасно у Нідерландах та Техасі, швидко стало популярним у західній Європі, адже вуличне в'язання дозволяє прикрасити найрізноманітніші об'єкти у міському просторі дешево та просто. Адепти цього руху об'єднані однією ідеєю - перетворити холодні й сірі міські квартали в яскраві, унікальні і життєрадісні місця, змінюючи світ на краще. Шанувальники ярнбомбінгу подорожують по всьому світу, залучаючи до руху нових однодумців.

сучасне архітектурне середовище все більше носить відтінок жартівливості та легкості, повсякденного свята, що також є ознакою гри.

Подальші розвідки в даному питанні повинні поглибити знання про функції гри в архітектурному середовищі.



рис.5. Приклад ярнбомбінгу в оформленні скверу

Список використаних джерел

1. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса/М. Бахтин. М.: Худ. лит., 1965.–527 с.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Эрик Берн. Санкт-Петербург-Москва: «Университетская книга» АСТ, 1998. – 398 с.
3. Блинов А. Л. Семантика и теория игр / А. Л. Блинов. Новосибирск: Наука, 1993.–129
4. Винникотт Д. В. Игра и реальность / Дональд Винникотт. М.: Институт общегуманитарных исследований, 2002. – 267 с.
5. Розин В. М. Природа и генезис игры (опыт методологического изучения) / В. М. Розин // Вопросы философии. 1999. – №6.–С. 26-36.
6. Сигов К. Б. Игра / К. Б. Сигов // Современная западная философия: Словарь / Сост.: В. С. Малахов, В. П. Филатов. М.: Политиздат, 1991. –С. 110–112.
7. Столович Л. Н. Искусство и игра / Л. Н. Столович. М.: Знание, 1987.–64 с.
8. Хёйзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня: Пер. с нидерл./Общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. – М.: Издательская группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», – 464с.