

УДК 13:82.01

В. В. Савченко,

канд. филос. наук, старший преподаватель

Одесский национальный университет имени И. И. Мечникова,

кафедра культурологии

ИГРА В СОВРЕМЕННОМ ЛАНДШАФТНОМ ИСКУССТВЕ

В статье анализируются возможности проявления игрового начала в ландшафтной архитектуре. На материале современного садово-паркового искусства рассматривается структурообразующий принцип игры — серьезность/несерьезность, реализация игры в аспектах художественного содержания и формы ландшафтной архитектуры.

Ключевые слова: игра, ландшафтная архитектура, эксперимент, священная игра.

Постановка проблемы. XX век продемонстрировал стремительные изменения границ и форм искусства, начало XXI столетия является логичным, если не ускоряющимся, развитием этих тенденций. Сложившаяся ситуация вызывает необходимость переосмысления кардинальных проблем и вопросов теории художественного творчества, в том числе его природы, сущности, способов репрезентации. Начиная с конца прошлого века признание наличия игрового начала в искусстве стало в науке общепризнанным фактом. Хотя в то же время справедливо признавалось, что не все виды художественной деятельности в равной мере содержат игровую компоненту, а некоторые (например, архитектура) лишены ее в принципе. В этой связи сфера ландшафтной архитектуры сегодня представляет интересную, но пока еще теоретически малопроработанную область знания. Перспективность и необходимость исследований такого рода обуславливает актуальность поставленной темы.

Анализ литературы. Проблемам анализа феномена игры в его культурологическом, онтологически-философском, эстетическом измерениях посвящены труды выдающихся мыслителей и ученых, начиная с фундаментальных идей И. Канта, Ф. Шиллера, продолжая развернутыми концепциями Й. Хейзинги, Г.-Г. Гадамера, Э. Финка, идеями М. М. Бахтина, Л. С. Выготского, Ю. М. Лотмана, А. Портмана, Д. Б. Элькониной, А. В. Гулыги, О. А. Кривцуна. Проблема присутствия игрового начала в ландшафтной архитектуре специально не позиционировалась, затрагивалась косвенно и в небольшом объеме в исследованиях по истории садово-паркового искусства у Д. С. Лихачева, О. Б. Сокольской, С. С. Ожегова, В. В. Дормидонтовой, авторов энциклопедического издания «Парки. Сады». В то же время элемент игры как компонент ряда современных объектов ландшафтной архитектуры отмечается сегодня в статьях авторитетных специалистов в этой области — И. Гревцовой, А. Гусевой, И. Кокуевой, Т. Койсман, С. Чижовой, М. Щеглова.

Цель данной статьи — выявить особенности проявления игрового начала в искусстве современной ландшафтной архитектуры.

Чтобы проследить специфику проявления игрового начала в современной ландшафтной архитектуре, определимся с пониманием игры как таковой и принципиальными возможностями ее соотнесения с ландшафтным искусством.

Как писал в своем известном исследовании «*Homo ludens*» выдающийся культуролог Йохан Хейзинга, игровое начало в большей степени присуще «мусическим» искусствам — поэзии, музыке и танцу. В «пластических» искусствах, таких как живопись, скульптура связь с игрой кажется менее очевидной [1, с.187]. Также он отмечает, что в «практически ориентированных видах искусства», к которым, вне всякого сомнения, относится архитектура, ландшафтная в том числе, игровому фактору противостоит собственно назначение предметов [1, с. 189]. Однако в ходе дальнейшего рассуждения Хейзинга подчеркивает обязательное присутствие в любом виде искусства игры как сакрального отголоска ее первичной ипостаси — ритуального действия. «Произведение искусства почти всегда причастно к миру сакрального, заряжено его потенциями: магической силой, священным смыслом, репрезентативной идентичностью с космическими явлениями, символическим значением, одним словом, «освященностью»» [1, с. 190]. Представляется, что динамика развития современного искусства ландшафтной архитектуры может внести определенные уточнения в эти, ставшие уже классическими, размышления известного ученого.

Охарактеризуем основные смысловые составляющие игры, которые могут иметь значение в области ландшафтной архитектуры, и далее проследим особенности их реализации в данной сфере.

Амбивалентность серьезности в игре. Игра по своей сути противоположна практически-целесообразной деятельности. В этом смысле насколько последняя отвечает параметрам здравого смысла, пользы, функциональности, настолько игра соответствует освобожденности от этих критериев, абсолютной несвязанности с внешними заданностями и причинами какого бы то ни было порядка. Швейцарский ученый А. Портман, исследуя особенности проявления игры в живом мире, отмечал: «Игра — это полное радости, свободное от заботы, следовательно, бесцельное, но наполненное смыслом время» (цит. по: [2, с. 48]).

Со времен Канта и Шиллера игра провозглашается царством свободы, не подчиняющимся никакому внешнему принуждению, это автономная область действия собственных законов. «Особенность человеческой игры заключается в том, что, вбирая в себя разум, эту исключительно человеческую способность ставить цели и сознательно к ним стремиться, она в то же время в состоянии обуздать это стремление к целеполаганию» [3, с. 288]. В этом смысле, оказываясь вне установлений и предписаний морали, идеологии, исторической правды, научной точности, игра становится аккумулятором поведения, подчиненного лишь фантазии. Таким образом, в игре позволено все, что допускается воображением, а значит, поле игры расширяет границы человеческой свободы принципиально до бесконечно-

сти. В таком ключе игра выступает как альтернатива серьезности жизни и ее реалий, как противостояние возможностей сфере необходимости и причинной обусловленности. Игра, ниспровергающая и нивелирующая на время своего действия существующие законы «настоящего» «серьезного» мира, соответственно, являет собой средоточие несерьезности.

В то же время, подспудно сохраняя генетику мифологического и ритуального прошлого, игра оказывается «священно серьезной» (Й. Хейзинга, Г.-Г. Гадамер). Сакральный характер придается неукоснительным следованиям внутреннему порядку игры, ее правилам, без соблюдения которых игры не существует. «Целью, к которой все сводится, является, правда, бесцельное действие, действие как таковое. Вот что представляет собой игра. В ней нечто совершается с самой серьезной решимостью, честностью и старательно» [3, с. 289]. Отсюда можно говорить об амбивалентном качестве серьезности/несерьезности в игре.

Безусловно, явной репрезентацией игрового начала в объектах ландшафтной архитектуры является создание целой отрасли в парковой индустрии, посвященной развлекательно-игровым аттракционам и шоу. Но здесь реализация игры настолько очевидна, что не нуждается в особом освещении. При этом нередко аттракционы либо «вытесняют» как таковой ландшафт, либо параллельно и автономно с ним соседствуют. В данном случае нас интересуют иные, более глубокие аспекты взаимосвязи ландшафтного искусства с игрой.

Обратимся к объектам ландшафтной архитектуры, в отношении которых можно говорить об игровой составляющей их эстетико-функционального целого. Так, рассмотрим несколько оригинальных парковых проектов, восприятие которых свидетельствует не только об их нетрадиционности, новизне, необычности, но и об ощутимой доле «шутки», остроумия, иронии, вносящих дух несерьезности и игры, моменты дистанцирования и отстраненности от привычного, правильного, общепринятого. Например, то, что можно увидеть в традициях нового европейского искусства ландшафтной архитектуры, в частности, в ряде парижских парков, созданных в конце XX столетия, таких как Ла Виллетт, Берси, Ситроен, Сад Хуан Миро и других. В каждом из них, на наш взгляд, так или иначе, присутствует игровое начало. Но прежде чем раскрывать особенности его воплощения, отметим существенные для всех этих проектов общие моменты в отношении критерия серьезности-несерьезности.

Во многих произведениях современного искусства игровое начало как доминанта эксперимента определяет их специфику, это можно говорить практически обо всех видах художественного творчества, начиная с визуальных искусств, музыки, танца, театра и включая сюда даже некоторые образцы архитектуры (как правило, соотносимые с деконструктивистской стилистикой). Здесь игра и эксперимент лежат в основе формирования замысла и его реализации, что характеризует определенные (постмодернистские) тенденции искусства. В тех объектах ландшафтной архитектуры, которые являются предметом нашего анализа, таких черт нет. То есть на уровне готового произведения нет следов импульсивности, чистого

экспериментаторства, непредрежденности результата, которые отмечаются в качестве существенных для игры современными исследователями этого феномена [4, с. 240]. На самом деле эти объекты весьма «серьезны» по основательности и глубокой продуманности своего замысла. В то же время в процессе создания проекта элемент игры, несомненно, наличествует, в частности, фактор ее свободного, непредсказуемого развития. Однако все это касается природы ландшафтного проектирования в целом, а не характеризует его с точки зрения проявления и акцентирования в нем каких-либо модных тенденций, стилистических ориентаций.

Во-первых, речь идет о так называемой «игре форм» — обязательном этапе творческой работы над проектом, когда автор, буквально играя формами, т. е. варьируя их, различным способом комбинируя, погружается в сферу чистого формотворчества, не отягощенного никакими извне (функционально, социально или психологически) привходящими факторами. Этот этап является непререженным и ничем не заменимым моментом создания произведения.

Во-вторых, дело касается «игры», которую вносит в создание произведения ландшафтной архитектуры сама природа. Тот, кто занимается посадками в парке или в саду, никогда доподлинно не знает, каким в точности будет вид и состояние запланированных и высаженных растений. Вероятно, в силу изначальной долгосрочной незавершенности произведений ландшафтной архитектуры внесение игрового, непредсказуемого элемента на уровне замысла оказывается совершенно нерентабельным. Ландшафтный проект оказывается в этом смысле не менее, а скорее более строго и серьезно воспринимаемым, нежели собственно архитектурное сооружение. Поэтому все игровые эффекты, о которых пойдет речь далее, в своей основе являются тщательно и всерьез обдуманными. Но при этом они способны вызывать чувство игры, эксперимента, временного освобождения от рамок привычных норм и регулятивов поведения, вовлечения в пространство состязаний (разнообразно обустроенные площадки для занятий спортом). Рассуждая об игровом начале в ландшафтной архитектуре необходимо учитывать, что само ландшафтное искусство в максимальной степени комплексно и синтетично, поэтому игра здесь нередко может проявляться на уровне различных его составляющих.

Известный российский эстетик О. А. Кривцун отмечает: «Игровое начало в искусстве по-разному проявляется и на уровне содержания, и на уровне художественной формы. В художественном содержании игровой элемент обнаруживает себя в разработке событийного ряда, сюжета...» [4, с. 243]. В современном садово-парковом искусстве развитие сюжетной линии является существенным компонентом художественного целого. Сад рассматривается как многосоставное соединение зон, пространств, сменяющих друг друга картин. Занимательность, динамика, разворачивание сюжета строится на чередовании тематических, стилистических, колористических решений той или иной части общей территории. Принцип игры со всей очевидностью реализуется в смене разного рода стилизаций, будь то образцы национальных или исторических типов садов и парков, либо

сказочные воплощения «волшебных царств», пиратских кораблей или инопланетных ландшафтов. Причем само по себе создание ландшафта на основе выстраивания некоего сюжета имеет очень давние традиции, начиная с садов Востока и продолжая европейскими «английскими» парками. Поэтому оригинальность и свежесть представления сюжетной линии сегодня определяется ее нетривиальным наполнением. Например, о необычности «сюжета», заложенного в парке Ла Виллетт, можно судить, даже только опираясь на названия садов, которые его формируют, — Сад зеркал, Сад ветров и дюн, Сад виноградников, Сад бамбуков, Сад канатов, Сад островов, Сад детских страхов, Сад теней, Сад дракона, Сад равновесий.

В другом парижском парке Ситроен, созданном в 1994 году, спроектированы «шесть «серийных садов», каждый из которых соотнесен с определенным цветом, металлом, чувством, планетой, днем, атомным числом или водой в одном из ее проявлений» [5, с. 176; 6]. Посетитель, гуляя по парку, может отправиться в путешествие по тому или иному саду, разгадывая его метафоры и символы.

Иначе сюжетно-содержательно можно организовать сады, как это сделали в «Стране Ож» (Нормандия, Камбремер). Здесь, будто в волшебном путешествии, «зеленые комнаты» открывают перед посетителями картины неведомых стран, неизвестных растений, заманчивых ситуаций и состояний. Любопытным решением отличаются сады ангела и дьявола, их образы задаются не колоритом растений, как это могло бы ожидаться, а их «сущностью» или символикой. Так, в саду ангела высажены растения с незапятнанной «репутацией», например, манжетка, итальянские астры, купена — соломонова печать. А в саду дьявола собраны токсичные и ядовитые растения — иудино дерево, наперстянка, акониты, волчегородник [7].

Не менее интересно в Ботаническом саду Хантингтон (США, Лос-Анджелес) части, представляющие различные природные ареалы или культурные традиции, соседствуют с садом роз и с Шекспировским садом, где в огромном количестве представлены растения, упоминающиеся в сочинениях великого английского драматурга. «На уровне художественной формы игровое начало проявляется в самом процессе изобретения художественных средств иносказания: метафор, языковых условностей, специальных алогизмов, обыгрывающих несхожесть правил сочетания компонентов действительного мира и мира художественного вымысла... Провоцирование новых значений, ассоциаций, смыслов активно происходит тогда, когда художник меняет старую оптику, строит новые комбинации, соединяет то, что прежде казалось несоединимым» [5, с. 243].

Попробуем проследить менее очевидную в ландшафтной архитектуре с точки зрения проявления игрового начала область художественной формы. При этом отметим, что будем исходить из существующей (общесемиотической по своей природе) аналогии между естественным вербальным языком и структурой визуального восприятия, которую также можно считать языком. В этой связи насколько существует различие и взаимосвязь между литературой как сферой художественного языка и обыденной речью, настолько можно отмечать различия и нетождественность между визуально-

стью «узуальной» и художественно «оказиональной». Такой взгляд на вещи, подтверждаемый многими семиотическими исследованиями (что, разумеется, не устраняет проблемы специфичности визуального языка и его существенных отличий от сферы вербальности), позволяет расширять поле изучения игрового начала в ландшафтной архитектуре, эксплицировать ранее не замечаемые элементы игры.

В этой связи хотелось бы в первую очередь обратить внимание на возможности общих планировочных решений, как, например, это имеет место в структуре уже упоминавшихся «молодых» парижских парков — Ла Виллетт (1983–2000), Берси, Ситроен (1994), парк Хуана Миро.

Первое, что здесь необходимо отметить, это оригинальная дорожно-тропиночная сеть, возможно, отчасти напоминающая сеть путей сообщения городов будущего, представление о которых почерпнуто из фантастических романов. Система трассировки как будто выходит из привычной одномерности и линейного развития в стереоскопическое, объемно-пространственное измерение. Иногда решенные на разных высотных уровнях, отличающиеся визуально по своему образу и характеру, эти дороги и дорожки своим разнообразным взаимодействием (параллельным существованием в разных плоскостях, схождениями или пересечениями) подчеркивают разнокачественность пространственных зон, которые они разграничивают и соединяют. Это принципиальное новшество, которого никогда не было в традиционной садовой архитектуре.

Так, например, парк Ла Виллетт пересекает трехкилометровая извилистая дорога из голубого камня, которая по виду напоминает огромную упавшую киноленту. На ней, сменяя друг друга, как застывшие кадры, расположены 10 тематических садов, детские площадки, массивы деревьев и водные сооружения [8]. Даже форма дорожек может приобретать неожиданные разрешения — подчеркнута геометрические линии и фигуры входят в сложные взаимодействия с естественно непринужденными извилистыми тропинками. Установленные на территории ярко-красные павильоны имеют одинаковые размеры в плане, но оказываются очень разнообразны по конструкции и содержанию — ресторан, киоски, обсерватория [8; 9]. Более того, они принципиально съемные и разборные, что позволяет мобильно изменять смысловые ситуации, устанавливая новые правила игрового пространства.

В парке Берси траектории движения создаются наземными дорогами и дорожками, водными каналами и каскадами, подвесными мостами, вступающими в сложные взаимосвязи между частями парка и прилежащими городскими территориями [10].

В небольшом (0,9 га) парке Хуана Миро трассировка активно взаимодействует с линиями созданного рельефа. «Покрытые газоном холмы, имитирующие волны, контрастируют с диагоналями, одна из которых — синий мост, а другая — цветущая полоса из почвопокровных растений и кустарников, внутри которой извивается прогулочная дорожка» [11].

В парке Андре Ситроена ощущение игры, где серьезное и несерьезное предстают одновременно, усиливается и остроумной общей планировкой,

чередующей в одном пространстве зоны заданного движения с «дикими» зонами свободы, где нет ни лестниц, ни партеров, ни бордюров» [5, с. 176].

Особым проявлением игрового начала в творческих новациях XX века являются моменты, когда «художественное сознание оказывается направленным на самое себя» [4, с. 243]. Имеют ли место такого рода проявления игры в ландшафтном искусстве? К наиболее явным проявлениям этой особенности можно отнести своеобразные аллюзии и цитаты из мира искусства. Чаще всего это выражается в использовании скульптур, воссоздающих образы живописи и ваяния, однако иногда эти реминисценции могут переноситься на плоскости и рельефы поверхностей. Интересными примерами подобных «метатекстов» могут служить парки Хуана Миро в Париже и Барселоне [11; 12]. Особая, очень условная, фигуративность искусства выдающегося художника XX века Х. Миро нашла, к примеру, воплощение в масштабной скульптуре — ярком цветном образе «Женщины с птицей», эффектно контрастирующем на фоне зелени парка. В то же время присущая манере мастера стилистика абстракционизма «транслировалась» в оригинальную планировку дорожно-тропиночной сети, разбивку на зоны, имитирующие своими конфигурациями пересекающиеся линии и пятна, словно вылившиеся в пространство с полотен Х. Миро.

Выводы и перспективы исследования. Проведенный анализ продемонстрировал достаточно широкие возможности активизации игрового начала в современной ландшафтной архитектуре, вопреки ограничениям, накладываемым спецификой пространственных видов искусства. Игра проявляет свое существенное качество амбивалентной серьезности-несерьезности, реализуя в ландшафтном искусстве как «память» о «священной игре» ритуально-мифологического поведения, так и способность бескомпромиссной постановки под вопрос привычных установлений и принятых норм. Готовность к эксперименту, неожиданным для привычного хода вещей переосмыслениям, парадоксальности находит отражение в наиболее интересных современных проектах садово-паркового искусства и на уровне художественного содержания, и художественной формы, раскрывая широкий потенциал разнообразных средств и способов достижения игровых эффектов. Мощный потенциал игрового начала в искусстве, его гуманистические аспекты нуждаются в дальнейшем внимательном продумывании, и сфера ландшафтной архитектуры представляет для этого продуктивное поле исследования.

Литература

1. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Пер. с нидерл. — М.: Прогресс-Академия, 1992. — С. 5–240.
2. Гулыга А. В. Принципы эстетики. — М.: Политиздат, 1987. — 286 с.
3. Гадамер Г.-Г. Актуальность прекрасного/ Пер. с нем.// Гадамер Г.-Г. Актуальность прекрасного. — М.: Искусство, 1991. — С. 266–323.
4. Кривцун О. А. Эстетика: Учебник. — М.: Аспект Пресс, 2001. — 447 с.
5. Гусева А. Шаг в будущее // Парки. Сады. — М.: Мир энциклопедий Аванта+, 2007. — 175–177 с.

6. Чиждова С. Парк Андре Ситроена // <http://www.gardener.ru/?id=1276>
7. Койсман Т. Сады страны Ож // <http://www.gardener.ru/?id=1438>
8. Кокуева И. Парк Ла-Виллетт // <http://www.gardener.ru/?id=1276>
9. Семенова О. Ю. Квартал Ла-Виллетт // Семенова О. Ю. Париж. — М.: Вече, 2007. — С. 125–126.
10. Чиждова С. Парк Берси // <http://www.gardener.ru/?id=1236>
11. Щеглов М. Сад Хуан Миро // <http://www.Gardener.ru>
12. Гревцова И. Парк Жоана Миро // <http://www.gardener.ru/?id=1711>

В. В. Савченко,

кандидат філософських наук, старший викладач,
Одеський національний університет ім. І. І. Мечникова,
кафедра культурології

ГРА У СУЧАСНОМУ ЛАНДШАФТНОМУ ДИЗАЙНІ

Резюме

У статті аналізуються можливості прояву гри у ландшафтній архітектурі. На матеріалі сучасного садово-паркового мистецтва розглядаються амбівалентний принцип гри — серйозність/несерйозність, реалізація гри в аспектах художнього змісту та форми ландшафтної архітектури.

Ключові слова: гра, ландшафтна архітектура, експеримент, священна гра.

V. V. Savchenko,

Ph.D., Senior teacher,
Odessa I. I. Mechnikov National University,
Department of Cultural Studies

GAME IN THE MODERN LANDSCAPE ART

Summary

Various manifestations of a game in landscape architecture are analyzed in this article. The principle of game in landscape art realizes in the ambivalent category «importance»/ «unimportance» and displays in many aspects of form and content.

Key words: game, landscape architecture, experiment; sacred game.