

Шубович С. А.,
доктор архитектуры, проф.
Харьковская национальная академия городского хозяйства

Игровой комплекс города

Игра как культурный феномен становится объектом исследований с рубежа XVIII и XIX вв., когда актуализируется проблема свободы личности. Кант и Шиллер в игре видели способ духовного освобождения человека, аналогичный такой свободе в искусстве. По Й. Хейзинге, красота игры обусловлена творческим потенциалом человека. Она обогащает игру, создавая напряжение, чередование, контраст, вариантность, равновесие, завязку и развязку, разрешение, т. е. все то, что свойственно произведению искусства и определяет его композицию и образ. Элемент напряжения занимает в игре особое место. Напряжение обозначает неустойчивость, неуверенность, некий шанс или возможность. В напряжении заложено стремление к разрядке; каждый образ, играя, отвечает на какую-либо загадку [1]. Ю. М. Лотман отмечает свойство игры моделировать действительность, как бы отстраняясь от этой действительности. Двуплановость игрового поведения, по Лотману, дает возможность одновременно ощущать реальность и освобождаться от нее [2, с. 398].

В архитектуре на игру с её двуплановостью впервые обратил внимание постмодерн. Но в теории архитектуры исследование игрового аспекта ограничилось только принципами культуры постмодерна. Однако, поскольку архитектура – вид деятельности изначально духовный, как духовно любое искусство, то игровой комплекс должен имманентно присутствовать в архитектурном произведении. Вероятно, он является одним из важнейших критериев эстетического уровня произведения архитектуры и архитектурной среды в целом, хотя и остаётся «непроговоренным».

С точки зрения эстетики игровая структура свойственна всякой деятельности, когда эта деятельность рождает бескорыстное удовольствие от самого процесса деятельности. В архитектуре подобной деятельностью является процесс восприятия её художественных качеств потребителем или само художественное творчество архитектора. Художественное же творчество всегда соединяет целесообразную деятельность и деятельность игровую [8].

Структура игры

По Л. Т. Ретюнских, структура игры включает играющего, играемое и игровой объект (игрушку) [3]. В архитектуре играющего можно трактовать как создающего (автор) или воспринимающего (зритель) художественный объект архитектуры. Игрушкой (игровым объектом) служит масса и пространство, т. е. то, что составляет основу языка архитектуры. Играемым (предметом игры) является моделируемая игрой действительность (предстающая с долей условности). Эта действительность на уровне художественного текста реализуется в метафоре: метафоре упорядоченности, гармонии, целостности.

Метафора через парадокс, ассоциации и интерпретации ведет к художественно-образным структурам объекта. Игровым в метафоре является лежащее в её основе «удвоение мира»; она – «необходимое излишество» [3], преобразующее информацию об объекте в нечто большее.

Игра обусловлена конфликтом (агоном), т.е. столкновением интересов, вызванных положением или стечением обстоятельств. Признаки игры, которые обуславливают ее агональный характер – это напряжённость и непредсказуемость, удача; непереносимое желание выиграть [2]. Агональность игры соединена с наличием выбора. В архитектуре – это выбор цели и направления движения. Эстетически движение нацелено на проникновение в тайну, выход за предел, обусловленный этой тайной, разгадывание загадки, задаваемой средовой ситуацией.

В архитектурном сюжете стимулом к движению может служить появившаяся вдали доминанта как знак центра того пространства к которому стремиться человек, реализуя некую прагматическую задачу. Со временем объект пропадает из виду, скрытый застройкой, ландшафтной формой и через некоторое время он может возникнуть вновь уже в новом ракурсе и в другом окружении. Более того, он может временно «передать» свои функции другой доминанте (изменить облик) и появиться только в финале как заслуженная награда. Таким образом, в архитектурном сюжете возникает агональная ситуация – состязание человека и архитектурной среды в разгадывании загадки.

В этом состязании человек переживает эмоциональные напряжения и разрядки. В архитектурном языке напряжение передается, по В. Л. Антонову [4], сжатием и затемнением пространства; тогда как разрядку даёт выход в свет. Напряжение связано с загадкой как эстетичным феноменом; загадкой, которую задает человеку тьма (безвидность, отсутствие ясности). Смысловым аналогом тьмы служит запутанность, случайность архитектурно-пространственной структуры. «Что там, за поворотом?»¹ – вопрос, которым задается зритель, утративший ориентир. Поиск ответа стимулирует интерес, а нахождение ответа – всплеск положительных эмоций. Если загадку задает тьма, неопределенность границ, неясность, запутанность структуры, то очевидной разгадкой служит выход к свету, в ясное пространство, которое логически прочитывается и узнается как искомая, долгожданная цель.

Этот финальный момент очень важен, т. к. в миг узнавания происходит, по У. Эко, преобразование исходного материала и вовлечение его в новую смысловую структуру. Это одухотворяющий момент всего действия. Его духовный аспект в этом случае заключается в том, что цель должна быть “выстрадана” человеком, который идет путем преодоления ритмических напряжений (загадок). Только после пережитого многообразного “умирания и рождения” возникает тот восторг, который передает расположение духа игры. Чем сложнее загадка-препятствие, тем ярче катарсис разгадки-финала.

Игровой комплекс исторического района Журавлевских склонов Харькова

¹ Образ Л. Пастернака: «За поворотом, в глубине лесного лога / Готово будущее мне верней залога. / Его уже не втянешь в спор и не заластишь / Оно распахнуто как бор – все внутрь, все настезь».

Игровую структуру Журавлевских склонов обуславливает соотношение верхней и низинной частей города. Их связывает Горбатый мост (сейчас – мост Чигирина). Низинная часть – крупномасштабная, регулярно распланированная, составляющая мощную анфиладу от пл. Фейербаха до пл. Руднева. Здесь доминирует архитектурная классика – от классицизма XIX в. до «сталинского ампира». В истории – это открытые пространства при городской заставе, пространства ярмарок, парадов, городских экзекуций и т.д.

Вторая структура сформирована рельефом Нагорного плато, спускающегося от водораздела и переходящего в крутые и пластичные Журавлевские склоны, выходящие к реке Харьков. Здесь архитектурно-пространственная среда сложнее, узкие крутые изгибающиеся улицы, дворики с перепадами по вертикали, смесь крупных и малоэтажных строений, стилистическая мозаика со значительной долей историзма и эклектики.

Горбатый мост собирает улицы этих двух частей города и служит своеобразной экспозиционной площадкой. Восточная низинная часть уходит от моста прямой улицей в сторону прямоугольника площади Фейербаха. В этом направлении мост как порталная (впускающая-выпускающая) структура дополняется активно выраженной формой-порталом. Эту форму создают темные стены двух параллельных корпусов, расположенных по обе стороны улицы и висящий над улицей объём перехода между ними. Именно за этим крупномасштабным «порталом» начинается пространство площади.

Западная нагорная часть сходит к мосту веером улиц, спускающихся сверху по неярко выраженной балке. Улица, отвечающая тальвегу балки, – ул. Маршала Бажанова (бывш. Черноглазовская). В нее вливаются справа ул. Революции (бывш. Губернаторская) и проезд от ул. Дарвина, слева – ул. Демченко (бывш. Девичья) и ул. Мельникова. Здесь также есть свои порталные фрагменты, которые в силу общей живописности среды тоже достаточно живописны и увязаны с четко выявленной рельефной бровкой Журавлевских склонов. Наиболее интересен фрагмент ул. Маршала Бажанова на пересечении её с ул. Потемки. Здесь улица выходит с верха плато на бровку и резко опускается вниз. Этот перепад хорошо виден в створе улицы и сверху, когда бровка читается на фоне неба и улица выглядит упирающейся в небо, и снизу, когда бровка поднята резко вверх. Этот ландшафтный эффект удачно обыгран архитектурой. На самом переломе рельефа расположен дом № 14 – бывш. доходный дом «Товарищества Гельферих-Саде» в стиле североευропейского модерна (1910-1914 гг. архит. А.И. Ржепишевский). Это один из самых интересных примеров харьковского модерна. Архитектурный облик здания подчеркивают высокие щипцы, цитирующие архитектуру Германии XVII в. В настоящее время архитектурный облик этого здания изуродован. При взгляде снизу этот дом эффектно формирует образ старинной башни. Этому пока еще способствует как общий силуэт, так и специфические деревянные детали фасада. Но особенно ярко дом воспринимается при движении по улице сверху. В видовых кадрах улицы дом замыкает глубинную перспективу, выделяясь из окружения своей пластикой и вертикальной

направленностью. Его тяжелый образ финальной точки на бровке контрастирует со светом неба, заменившего резко оборвавшуюся улицу. Дом формирует кулису, дверь, распахнутую в светлое пространство из тесного интерьера города. Резкий уклон за порталом создает загадочную неопределенность, скрывая дальнейший путь вниз. Этот образ подчеркивает и следующее по улице здание – низкое, вытянутое, стоящее значительно ниже по рельефу, как бы уже шагнувшее вниз в поглотивший его хаос земной массы.

По левую сторону улицы этот узел сейчас формируется корпусом ХНУГХ, построенным в 80-х гг. XX в. Геометризованный массив вузовского корпуса изменил образ места. Вместо эффекта взлета и освобождения, фиксируемого красиво нарисованным домом, теперь сформирован эффект жесткого замыкания пространства. Вместо широкой светлой картины взгляду теперь предстает узкая щель, эмоционально затрудняющая выход. Образ портала стал жестко очерченным и, как следствие, более напряженным, требующим эмоционального усилия для его преодоления. По пути вниз через мост на площадь повторяющиеся эффекты преодоления формируют ритмический ряд, который воспринимается как кодовая структура данного пространственного локуса.

Второй пространственный портал сформирован на рельефном изломе ул. Революции. Здесь на бровке Журавлевских склонов расположены бывш. доходные дома № 16 и 18. Дом № 16, стоящий точно на бровке, фиксирует перелом рельефа двумя скульптурными группами кариатид под эркерами – единственными подобными группами на улице, выделяющими его из общей массы застройки. Эта пространственно-пластическая композиция на перепаде рельефа хорошо читается при взгляде вниз по улице, фиксируя, как и дом по ул. Маршала Бажанова, точку выхода изнутри наружу.

И здесь, как и в предыдущем случае, новым временем (и новыми архитекторами) были внесены свои коррективы. На противоположной стороне улицы возведено здание Дворца студентов ХНАГХ, резко сжавшее пространство выхода. Новый корпус на склон вышел вертикалью, видимой с дальних точек и по-новому фиксирующей характерный рельеф. Тема улицы Революции получила любопытное развитие и при взгляде снизу, когда ее начало фиксировано маленьким краснокирпичным особнячком рубежа XIX и XX вв. (последним, оставшимся из нескольких) в низине, а кульминацией стала модернистская стеклянная вертикаль Дворца студентов на бровке плато. Она вместе с портиком дома №16 стала эмоциональным фиксатором порталной структуры улицы на бровке, хотя и в значительной степени своим безапелляционным рационализмом выпала из масштабного и образного строя данного локуса.

Как порталное в рамках данной структуры может быть трактовано и пространство поворота ул. Дарвина – её бывшая тупиковая часть, которая завершалась домом № 41 [5]. Структура этого узла уже сама по себе является ярко игровой. Ее игроки-антагонисты – это изогнутая темная проходная арка, ведущая во двор дома, и высоко поднятая ротонда-бельведер, расположенная на

находящемся на противоположной стороне улицы корпусе НИИ металлов. Темная полость арки небольшого дома в модерне хорошо читается в торце улицы Дарвина, а башенка на НИИ металлов служит деликатным вертикальным акцентом в панораме Журавлевских склонов, открытой снизу, от моста и предмостных пространств.

Семантически с этой структурой связана ул. Демченко, сохранившая среду рубежа XIX и XX вв. Ее специфика обусловлена характером рельефа – улица, слегка изгибаясь, проходит по склону параллельно бровке плато в виде его террасы. Западная сторона улицы сформирована массой крутого склона, в который встроены два жилых дома № 3 и 5 из красного кирпича (бывш. доходные дома; арх. М.И. Дашкевич, нач. XX в.). Их вертикализм и своеобразная пластика вызывают готические ассоциации (стрельчатые обрамления окон, узкие треугольные фронтоны, зубцы под арками террасы). Противоположная восточная сторона улицы имеет камерный характер. Она плотно застроена невысокими домами, составляющими почти сплошной линейный фронт. Полость улицы постепенно открывается пешеходу и как бы поглощает вошедшего внутрь массой естественного холма и архитектурной спецификой краснокирпичных «готических» вертикалей домов.

Таким образом, в районе Журавлевских склонов мы получили систему из пяти порталных структур, фиксирующих локус, центром которого является мост. С моста открывается живописная панорама склонов. Портальные структуры фиксируют игровое пространство, условия игры в котором задает мост и открывающаяся панорама. Это игровое пространство обладает свойственной только ему спецификой. Главным в этой специфике является особая живописность места и частая смена визуального фокуса в процессе обозрения общей панорамы и движения по улицам. В этом заключается упорядоченность, обуславливающая положительные эмоции при эстетическом переживании места. Загадка упорядоченности должна быть разгаданной (почувствованной) зрителем.

Вывод

Игровые структуры наглядно присутствуют в исторической среде города, делая её загадочной и тем самым интересной. Разгадка (узнавание) как усложняющий компонент – это главный фактор художественного интереса, вызываемого сложной исторической средой города. Архитектурно ценные объекты, памятники архитектуры зачастую служат в этой среде своего рода опорными точками, отмечающими наиболее важные узлы среды.

Повтор компонентов среды (в рассмотренных случаях – темы портала и ведущих к нему пространств), требующих разгадки, служит упорядочиванию композиции. А упорядочивание обеспечивает узнавание универсального принципа, данного в разнообразных модификациях. Тем самым обеспечивается художественная и психологическая целостность городской среды, понятой и принятой как «своя», личная и тем комфортная для жителя.

Смысловую глубину игровой структуре придают слои исторического генезиса. Они требуют разгадки как сиюминутной эстетической ситуации, так и всех предшествующих этапов и преобразований.

ЛИТЕРАТУРА

1. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня [Текст] / Й. Хейзинга. – М.: Изд. группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. – 464с.
2. Лотман Ю. М. Об искусстве [Текст] / Ю.М. Лотман. – СПб: «Искусство-СПБ», 2005. – 704 с.
3. Ретюнских Л. Т. Философия игры [Текст] / Л.Т. Ретюнских. – М.: Вузовская книга, 2005. – 256 с.
4. Антонов В. Л. Градостроительное развитие крупнейших городов [Текст] / В.Л. Антонов. – К.- Х., Симферополь, 2005. – 644 с.
5. Шубович С. А. Архитектурный ландшафт ансамбля ул. Дарвина в Харькове // Проблемы теории и истории архитектуры Украины. Вып.11. [Текст] / С. А. Шубович, В. В. Сысоева. – Одесса: Астропринт, 2011. – С. 68-73.