**Игровая эстетика постмодернизма в городской среде**

Н. Барсукова, кандидат искусствоведения

Еще недавно считалось, что постмодернизм не стал влиятельным или, во всяком случае, долговременным движением в архитектуре, однако «современная архитектура» - архитектура позднего модернизма - устояла, продолжает развиваться и даже обогатилась новыми выразительными средствами и приемами. Некоторые теоретики архитектуры считают, что постмодернизм вошел в свою последнюю стадию развития, другие указывают на своеобразную модификацию постмодернизма в виде деконструктивизма.

Появление постмодернизма в архитектуре связывают с острой идейно-художественной борьбой вокруг стилевой направленности архитектуры и искусства в конце 60-х - начале 70-х годов XX века, отражавшей сложную и противоречивую ситуацию в общественном сознании в развитых капиталистических странах. Ее породили глубокий духовный кризис, окончательная утрата иллюзий, которые поддерживались в предыдущее десятилетие относительно быстрым экономическим ростом, вызванным развертыванием научно-технической революции.

Стремление к более «гуманной» архитектуре стало развиваться как реакция на те аспекты жизни и архитектуры XX века, которые привели к дезориентации и отчуждению, недостаточному сознанию общности, разрушению ландшафтов, улиц и зданий, к одержимости техническими «игрушками».

Постмодернизм заявил и о проблеме экологизации и экономии, об эстетизме ландшафта в урбанизированной городской среде, породил стремление максимально освободить ландшафт от застройки, размещая необходимые сооружения под землей, и сохранить естественность парковых ландшафтов и уголков «естественной природы» в производственной и общественной среде.

Надо признать, что при всех просчетах и порой «изощренном злоупотреблении формотворчеством» постмодернизм дал очень многое современной художественной практике. Он ввел в арсенал современной архитектуры и дизайна огромный пласт культурного наследия, накопленного цивилизацией, тем самым увеличив диапазон возможностей и композиционных принципов. Фактически постмодернизм расшатал догматические установки профессионального мышления архитекторов и дизайнеров и стимулировал их творческие поиски. Именно в архитектуре и дизайне, в городской среде постмодернизм выражает себя наиболее ярко.

Особое место в эстетике постмодернизма занимает ирония, игра. Сама возможность иронического в проектировании былаоткрыта постмодернизмом. Концепция игровой культуры на сегодняшний день - одна из самых распространенных культурологических концепций. Значение игры в современном искусстве велико: она была любимой забавой XX века и стала почти универсальным свойством мышления современного художника постмодернистского пространства. В постмодернистской критике стало хрестоматийным упоминание романа Г. Гессе «Игра в бисер», где описывается модель общества, увлеченного игрой, понятной лишь немногим.

Однако феномен восприятия ироничной архитектуры или скульптуры постмодернизма прямо противоположен литературному аналогу - пока произвольные искажения идут под знаком юмора, никто не находит их трудными для восприятия, они понятны абсолютно всем. Юмористическое искусство всегда было полем свободы, где все дозволено, поскольку перед ним не выстраивался частокол предрассудков, окружавших «святое Искусство с большой буквы». В этом проявляется демократичность игровой эстетики постмодернизма. Ироническая игра с культурно-художественным наследием, часто под маской серьезнейшей, почти сакральной деятельности, многим на рубеже тысячелетий пришлась по вкусу (вспомним, например, «Имя розы» У. Эко). Пестрый, иронично-гротескный мир постмодернистского культурного пространства не укладывается в традиционные нормы, в своей парадоксальности он превосходит насущное бытие, создавая реальность иного, интеллектуализированного порядка. Важной особенностью этой реальности, на наш взгляд, становится у современного художника и дизайнера прием «интеллектуальной игры». При этом игра мысли, сочетаясь с установкой на иронию, обязательную для эстетики постмодернизма, непременно порождает игру художественного языка, которую можно воспринимать совершенно серьезно, можно вообще не воспринимать и не принимать, а можно и самому участвовать в игре, вовлекаясь в лабиринт авторских загадок, двойных и тройных смыслов, системы кодов и знаков.

Один из ярких представителей постмодернизма - художник и дизайнер Хавьер Марискал, для творчества которогохарактерен дерзкий юмор, даже выдвигал свои проекты под девизом «Форма следует за игрой». Во многих случаях так и происходит в эстетике постмодернизма: игровая составляющая предмета определяет его функцию.

В данной статье ограничимся примерами из области декоративной скульптуры, которая в эстетике постмодернизма, потеснив монументальную, стала оживлять городскую среду почти повсеместно. Сама по себе «доступность», отсутствие дистанции между арт-объектом и зрителем (пешеходом, туристом) приглашает к контакту, вовлекает в игровое пространство, делает прогулку или знакомство с городом увлекательным приключением.

Это вызвано и другими причинами - у современного человека возникла потребность не только познать мир, но и утвердить в нем себя всеми своими чувствами, проявить все свои творческие силы и насладиться их свободной игрой. Современная городская среда в урбанизированном мире стала в последнее время трактоваться как системный объект, где теперь есть место и для отдыха. Типично постмодернистское размывание границ между культурными формами проявилось и здесь.

Рассмотрим несколько примеров формирования игрового пространства в европейских городах.

Стокгольм: в центре города в реке «плавает» великан, из воды выглядывают его лицо и рука. Указательным пальцем он показывает куда-то в небо. А на одной из улочек старинного Стокгольма рядом с подъездом одного из домов стоит скульптура человека, приподнимающего очки и вглядывающегося вдаль. Это невольно заставляет прохожих вовлекаться в игру - пытаться понять, на что показывает великан, куда смотрит близорукий прохожий, т. е. стремиться «прочесть» ту идею, которой наделил скульптуру ее автор. Во время остановки пешеходы сбиваются с делового ритма, что способствует их кратковременному отдыху. Постмодернистские архитектура, скульптура и дизайн благодаря своей установке на гуманизацию среды обитания смогли смягчить конфликт между техникой и гуманитарной культурой в конце XX - начале XXI века. Гуманизированная городская среда стала включать такие арт-объекты, которые могут снять напряжение, психологически расслабить, вызвать улыбку.

Берлин: фонтаны открытой формы (открыты для вхождения в эту художественную форму извне) со скульптурными фигурами, напоминающими людей, присевших отдохнуть (на фотографии рядом действительно расположились две женщины). Взгляд вырывает «картинку» - и в первый момент не понимаешь, где реальный человек, а где скульптура; такие визуальные иллюзии вызывают улыбку. Игра заключается и в копировании поведения «персонажей», в проигрывании заданных ролей и ситуаций.

Амстердам: огромные шахматные фигуры, стоящие так, что мимо них не пройдешь, - прямо на пешеходном туристическом маршруте. И действительно, вокруг собираются люди, чтобы понаблюдать за игрой. Созерцание вечной мудрой игры создает момент передышки. Зальцбург: нескладный долговязый велосипедист отдыхает под деревом, вытянув уставшие ноги. Подобная декоративная игровая скульптура устанавливается, как правило, без постаментов, прямо на тротуарах или площадках, в соразмерном человеку масштабе.

То, что многие формы в эстетике постмодернизма становятся все привлекательнее, связано и с особенной чуткостью к окружающей среде - начался поиск арт-объектов, совместимых с окружающим пространством. С осознанием огромной экологической роли озелененных пространств для отдыха это проявилось в интеграции садов и парков с городскими структурами. Многие игровые городские объекты также связаны с проникновением ландшафтного дизайна в среду обитания человека. Это, прежде всего, рекреационная среда - выставочные, спортивные комплексы, аквапарки, зеленые островки для отдыха горожан и многое другое.

Так, например, по цветочной клумбе в Амстердаме «бегают» экзотические бронзовые вараны в натуральную величину, эти пришельцы с далеких южных островов прекрасно себя «ощущают» в городской среде.

Фонтаны-зонтики на набережной Сены возле Лувра, в самом центре Парижа, выполняют задачу создания игровой пляжной среды, приглашая раздеться до пляжного костюма. И замысел их автора становится реальностью - парижане в купальниках загорают в шезлонгах, наслаждаются летним солнцем и курортной атмосферой, находясь дома. Возле парижской мэрии - песочная площадка для пляжного детского футбола (зимой - каток).

В Нюрнберге возле дома-музея Альбрехта Дюрера в память о художнике установлен огромный заяц. Игровой момент здесь заключается в некоторой деформированности фигуры зайца, который напоминает скорее огромного монстра из Зазеркалья. Тем не менее у посвященных зрителей заяц вызывает отчетливые ассоциации с одной из известнейших работ художника («Заяц», 1502, бумага, акварель, гуашь), ставшей знаковой для профессионалов.