



VALENTIN N. TKACHEV

SIGNS OF NEOTENY IN THE EVOLUTION OF ARCHITECTURE

The principles of anthropology, in particular, the identification of the stages of human maturation, are transferred in a literal and metaphorical sense to architecture (due to the natural binomial of man and environment), which often appears in historical terms in the phases of youth, maturity, and, perhaps, senescence.

The current state of architecture, which demonstrates the progress of civilization in the organization of the living environment, i.e., the obvious maturation, also exhibits, oddly enough, signs of neoteny – functional and technical maturation is accompanied by the infantilism of artistic forms, which is intentionally emphasized in the external appearance of the building. In other words, the evolution of this field of architecture tends towards the «playful» expressiveness characteristic of children's aesthetic thinking. The first part of this article focuses on exploring this phenomenon of architectural morphogenesis.

Keywords: architecture, game, neoteny, stages of civilization, philosophy and functions of the game, associative and creative thinking, gamification of the educational process, simulation of reality.

Введение. Что наша жизнь — игра?

Для введения в тему обозначим основные понятия и термины, вовлеченные в рассмотрение материала, и связи между ними.

Это периодические ослабления доминантной роли мужчин в процессе гендерной эволюции, выявленные неотенией — активизацией инфантильных признаков поведения, выраженных предпочтением к играм как форме житейского экзистенциализма.

Диапазон гендерных отношений в социуме настолько же широк, как и скрытен, оставляя на поверхности цивилизации игру как предметное выражение человеческой культуры в истории и современности. Оказалось, что архитектура также участвует в демонстрации гендерных флуктуаций и образами среды обитания выдает тайную историю становления общества. И, может быть, даже даст прогноз его будущего.

Современные исследования время от времени открывают новые горизонты изучения как истории цивилизации в целом, так и генетической эволюции самого человека.

Активизация гендерных исследований, в частности, распределения ролей социального доминирования мужского и женского начал, развертывает широкий спектр информации, поясняющей особенности генезиса и мышления в меняющейся эпохи с периодизацией их детства, зрелого возраста, угасания. Возрастные этапы откладываются в подсознание людей, сказываются на уровне их психологии, отображающей степень отражения материального мира в сознании, быту, нравах, одежде и, конечно, в архитектуре среды

ТКАЧЕВ В.Н.

ПРИЗНАКИ НЕОТЕНИИ В ЭВОЛЮЦИИ АРХИТЕКТУРЫ

Принципы антропности, в частности, выявление стадий взросления человека, переносятся в прямом и метафорическом смысле на архитектуру (в силу естественно сложившегося бинама человек+среда), которую в историческом ракурсе предстает нередко в фазах юности, взросления, а сейчас, возможно, и дряхления. Современное состояние архитектуры, демонстрирующее прогресс цивилизации в организации среды обитания, то есть, очевидного взросления, являет одновременно, как ни странно, признаки неотении — функциональное и техническое взросление сопровождается инфантильностью художественных форм, намеренно усиленную во внешнем образе здания. То есть, эволюция этой сферы архитектуры тяготеет к «игровой» выразительности, свойственной непосредственности эстетического мышления детей. Первая часть статьи посвящена рассмотрению этого феномена стадильности архитектурного морфогенеза.

Ключевые слова: архитектура, игра, неотения, этапы цивилизации, философия и функции игры, ассоциативное и креативное мышление, геймификация учебного процесса, симуляция реальности.

обитания как наиболее устойчивом и релевантном архетипе культурных признаков каждой эпохи. Явления маскулинизации и феминизации, логично проявляющие соответствующие гендерные признаки, опосредуются промежуточным состоянием — неотенией, психологическим тонусом взрослого мужчины, склонного к занятиям, присущим детскому возрасту, играм. Это не естественные проявления ювенильности, а обнаруживающиеся индивидуально или характерные для всей культурной эпохи знаки дегенерации. Отметим, что этот феномен акцентируется только в поведении мужчин; женщины изначально несут в себе свойства ювенильности, близости к детям. Но, когда мужчины начинают сдавать социальные позиции, женщины успешно занимают доминантные посты в семье, в профессии, в общественной деятельности.

Обратимся к явлению игры, поглощающей практически все социальные проявления активности как жизненный старт человека, как предпосылка готовности к реальной жизни и даже ее подмены, воображаемой компенсации.

В пространстве и времени неотения, имеющая онтологически медицинский оттенок, предваряется играми, явлением значительно более широкого диапазона распространения. И они символизируют здоровые начала психики, развитие ментальных и физических потенциалов человека. Ф. Шиллер полагал, что «человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает человеком лишь тогда, когда играет» [1]. Ему, как и многим гуманистам была понятна идея близости игры к искусству.



Рис.1.
Замок Нойшванштайн,
причуда короля
Людвига Второго
[Источник: [https://
about-planet.ru/images/
evropa/arxitektura/
noyshvayshtayn/krepost_
nojshvanshtajn.jpg](https://about-planet.ru/images/evropa/arxitektura/noyshvayshtayn/krepost_nojshvanshtajn.jpg)]

Наверное, и к неотении. Осмелимся отнести к ней такие красивые явления, как страстное желание баварского короля Людвига II построить замок Нойшванштайн (рис. 1), или аналогичную прихоть югославского режиссера Э. Кустирицы создать этническую деревню Дрвенград, сначала в качестве декорации к фильму.

Фигурирующее в энциклопедиях понятие игры как непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате, а в самом процессе — можно признать лишь условно, для фазы детства, когда ребенок человеческий подобно животным инстинктивно познает жизнь, имитируя ее реалии, развиваясь физически и интеллектуально. Мнение Й. Хёйзинги по этому поводу: «Человек играющий воспринимает игру как высокоинтеллектуальное, продуктивное действие, отвечающее глубинным потребностям развития индивида и общества» [2].

В сущности, именно в детском возрасте человек начинает осознавать полезные и опасные свойства среды обитания, социализируется в коллективе, укрепляя свои позиции в играх «хозяин горы», пробует свои силы в освоении материалов сначала в качестве игрушек, актуализируя в игре природные гендерные ориентиры: мальчики имитируют охоту, лепят дома, строят колесные тележки, девочки — благоустраивают жилище, делают и «воспитывают» кукол. В детских играх залог последующих полезных изобретений.

Более того, игра по своей сути есть стартовая фаза (часто случайно) практически всех цивилизационных начинаний. В технической сфере

не принято акцентировать игровое происхождение полезных открытий. В гуманитарной же области, напротив, игровые аспекты психологически сложных сюжетов в искусстве расцениваются как желанный подарок расшифровки жизненных коллизий.

Свое понимание игр как глубинное, трансцендентное средство катализации мышления, электризации творческого замысла и креативного мышления в целом выразили выдающиеся мыслители истории культуры: И. Ньютон, И. Кант, Г.В.Ф. Гегель, Г. Спенсер, З. Фрейд, К.-Г. Юнг (этот список открыт для пополнения и другими известными именами). И никто из них не отрекся от синтеза понятий детской игры и искусства.

И. Ньютон, ощущая, возможно, веяние духа неотении, писал: «... самому себе я кажусь всего лишь мальчиком, играющим на морском берегу и развлекающимся тем, что время от времени нахожу более гладкий камешек или ракушку красивее обычной, в то время как великий океан истины лежит передо мной нераскрытым» [3].

И. Кант в свойственной ему манере поиска истины приемами метафизики заметил «Любая форма предметов чувств есть или фигура (Gestalt) или игра, в последнем случае или игра (в пространстве мимика и танец), или только игра ощущений (во времени)» [4]. При этом исповедуется только свободная игра способностей представления (воображения) при созерцании прекрасного (сада, мебели, украшений), где вкус принимает за совершенство «независимость форм от всякого принуждения правил», его свободную игру.



Рис.2
Механический лев робот
Леонардо до Винчи.
[Источник: <https://artifex.ru/wp-content/uploads/2019/09/Механический-лев-Леонардо-да-Винчи.jpg>]

Безусловную ценность для него представляет игра мыслей. Х. Ортега-и-Гассет в работе «Дегуманизация искусства» утверждает, что «независимо от содержания (комизма?) само искусство становится игрой». Интересно искусство, которое несет в себе ироническую рефлексию. «Если и можно сказать, что искусство спасает человека, то только в том смысле, что оно спасает его от серьезной жизни и побуждает в нем мальчишество». И добавляет «Несомненно одно — Европа вступает в эпоху ребячества»... «Легко заметить, что история подобна маятнику, ритмично раскачивается от одного полюса к другому, в одни периоды допуская преобладание мужских свойств, в другие — женских, по временам возбуждая юношеский дух, а по временам — дух зрелости и старости» [5].

Приведенные цитаты точно ложатся на канву содержания нашей статьи — мы увидим это ниже.

Предпосылки и методика работы

В процессе установления сути проблемы были изучены доступные анализу и компетенции автора исследования, близкие теме, составлен объемный каталог выписок, привлекаемых к внешней аргументации направления работы.

Концепция статьи окончательно созрела при синхронном сопоставлении текстовой информации, раскрывающей синтез феноменов игры и неотении, и обзора реальной архитектурной практики.

Автор утвердился в мнении о том, что отдельные эпизоды истории, зеркально представленные архитектурой, недвусмысленно указывают на усиление признаков неотении в современной культуре. Это болезненное отклонение от линейной логики развития, дающее сигнал распада цивилизации, удостоверенный дегуманизацией архитектуры, явлениями деконструктивизма и тератогенеза.

Это неизбежная для эволюции фаза цивилизации, которая завершит свой цикл существования обращением к детству!

Выявим предпосылки неотении, заложенные в игровом поведении.

По З. Фрейду игра есть виртуальная компенсация неосуществленных желаний, аналогично мыслям Л. Витгенштейна о том, что игра вживается в виртуальную реальность, и принявший правила игры должен адаптироваться к воображаемому миру и жить в нем как в действительном. К.-Г. Юнг представляет игру феноменом, возникающим как пограничное «коллективное бессознательное».

Х.К. Гадамер напрямую связывает игру с эстетическим и искусством, сознательно дистанцируясь от субъективного значения понятия игры, свойственного, по его мнению, концепциям Канта и Шиллера; направляет свое внимание на игру как на «способ бытия самого произведения искусства».

Ж. Деррида кладет игру в основу своей идеи деконструкции, обновления объекта исследования через его разрушение.



Рис.3.
Пергам. Общий вид.
Древняя Греция.
[Источник: https://ic.pics.livejournal.com/marmara_calyp]

К. Кастанеда видит культуру как тотальную игру, скрывающую «от человека подлинность и спонтанность жизни». Для М. Бахтина игра — это другое бытие, в котором проявляется свободная форма существования. Авторы статьи «Игра как социокультурный феномен» завершают исследование так: «Мир — это бесконечная, ни к чему не обязывающая, саморазвивающаяся, содержащая цель в себе самой Игра» [6].

Поясняя предустановленность появления игры как процесса слияния интеллектуальных начал всех отраслей культуры, Г. Гессе пишет в философском романе-эссе «Игра в бисер»:

«В основе всякого движения Духа к идеальной цели *universitas literarum* (совокупность наук), всякой платоновской академии, всякого общения духовной элиты, всякой попытки сближения точных и гуманитарных наук, всякой попытки примирения между наукой и искусством или между наукой и религией лежала все та же вечная идея, которая воплотилась для них в Игре в бисер» [7]. Красоту игровых комбинаций, остроумных ходов, связанных не с коммерческой выгодой, а интеллектуальным всплеском спонтанного мышления Гессе представляет как рафинированную аристократичность, в которой уже таится опасность распада сообщества, отчужденного от реальной жизни.

В истории человечества вряд ли найдется другой такой феномен увлекательной деятельности, пронизывающей насквозь всю цивилизацию, как игра.

Виды игр, детских, взрослых, бескорыстных и нацеленных на выгоду, составляют историческую культурную мозаику, когда каждой эпохе соответствуют свои ментальные и визуальные образы, дающие представление о культурном ресурсе прошлого и предвосхищающие будущее.

Уже на ранних этапах социализации различаются гендерные признаки игр мальчиков и девочек, ориентированных на их социальные роли в будущем. Те и другие связаны с освоением

среды обитания, и этим опытом обмениваются дети и взрослые, которые подхватывая полезную суть игры доводят ее до разработки практических изобретений.

В этих процессах совершенствования полезных находок преодолевается игровая компенсаторность неудачных попыток — в последующем она будет положена в основу вариантного проектирования архитектуры.

Игры «самого с собой» или игры в коллективе, хотя и различаются по ожидаемым результатам, но все же рассчитаны на выигрыш, моральный или корыстный, хотя наибольшее удовлетворение участники получают от самой игры; именно ее азарт нередко становится губительным для игроков, особенно тех, кто увлечен картами, казино, рулеткой. Конвенциональный характер обуславливает этику игр, когда правила не только заставляют проигравшего уважать «долг чести», но и в какой-то мере сдерживать страсти не столько игроков (футбол, бокс, регби...), сколько наблюдателей.

Участники рекреационных мероприятий делятся на категории игроков, болельщиков и симулирующих игру устройствами, создающими аудиовизуальный эффект дополненной реальности. Фанатичные болельщики, тиффози, организуют клубы агрессивных почитателей любимых команд. Простейшие инстинкты азарта в этой сфере превратили спорт из игры в коммерческое масштабное предприятие. Симуляция, сопереживание, имитирующее личное участие, становятся суррогатом игры. Сильное психологическое воздействие оказывает на эмоционально подготовленного наблюдателя (в какой-то степени участника) талантливая игра актеров, гадалок, ораторов. Сказывается эффект позитивной суггестии — добровольного психологического подчинения «оператору», которым может быть любой подготовленный гипнолог, даже заочно. Многочисленны сюжеты в литературе и формах общения, интригующие своим психологическим



воздействием за счет нагнетания магической атмосферы. Хорошо известен эффект синхронной возбудимости толпы. Этим научились пользоваться так называемые коучи, авантюристы, призывающие счастье на головы слушателей (Тони Робинс, например), колдуны, сивиллы, масоны. Играющий на дудочке Ганс вывел из города детей благодарных родителей. Роль Г. Распутина в поворотах российской истории до сих пор не могут установить психологи.

Умение психологической интеграции аудитории свойственно известным актерам, ученым, гипнотизерам, уже имеющим соответствующие реноме. Появление на сцене известного комика уже вызывает смех. Навыки суггестивного воздействия позволяют успешно убеждать в предпочтительности предлагаемого оператором решения, когда присутствующие «на сеансе» уже зомбированы самим пространством ожидаемого события.

Образовательные функции игры существуют как промежуточная фаза в постижении реальности. Важна адекватность игровой модели ожидаемым результатам, поскольку только соответствие цели может избавить методику поиска от балластных ходов. Удовлетворительные результаты доступны только опытному «игроку» или правильной последовательности эксперимента. Но нередки и позитивные результаты свободного поиска, не регламентированного правилами. Ценность игрового, не закрепоженного догмами научного поиска убедительнее, если не ставились условия «немедленного применения разработок в гидро- и аэродинамике, энергетике или разведке». Игра может положить начало новой области исследований, как это случилось с теорией фракталов или теорией хаоса.

Так же и образовательная функция игр, тренирующая интеллект, извлекает пользу как из удачного, так и неудачного эксперимента, подобно накоплению знаний средневековыми алхимиками. Л. Гальвани, открывший «животное электричество», не сразу осознал его важность. Искатели «философского камня» сделали попутно массу полезных химических открытий.

Рутинный обмен информацией между учителем и учеником по формуле «делай как я» пронизывал всю методологию обучения вне зависимости от профессиональной ориентации.

Проблема заключается в полноте и практическим усвоении передаваемой информации.

Именно эта фаза учебы становится ключевым фактором ввода психологических приемов обучения. Существует иллюзия успешности учения за счет демонстрации игровых фильмов. Разработчики таких фильмов-пособий полагают, что полученная без усилий сознания визуальная информация должна закрепиться в памяти обучаемого. Сведения об успешности ввода в методику образования таких увлекательных программ остаются на совести лоббистов, более убедителен психологический результат мобилизации креативного мышления. Ниже мы обсудим эту тему в применении к архитектурному образованию.

Явление неотении, изложенное в следующем материале — неизбежный порок развития общества, в котором в силу исторических обстоятельств складывается разбалансировка гендерных ролей с утратой мужчинами доминирующих позиций.

От игры к делу. Результаты исследования

Неотения — вполне тривиальное явление в социуме, периодически повторяющееся в истории

Рис.4.
Древний Рим, арка
Константина.
[Источник: <https://exoticluxurycat.ru/wp-content/uploads/b/5/4/b54696de2ec28f311a0ff19b7666ba05.jpeg>]



Рис.5
Коронация Людовика 14.
[Источник: https://avatars.dzeninfra.ru/get-zen_doc/1328583/pub_625f557d1869c0040fdca28f_625f57401686933dcd7b6f61/scale_1200]

Рис.6.
Архитектура начала XX
века. Музей в городе
Целле. Архитектор
А.Сассе.

с реализацией в практике игровых настроений как индивидуумов, так и охватывающих все общество. Сегодня, например, эпидемия неотении охватывает большую часть футбольных болельщиков по всей планете, с достижением локальных пиков фанатизма во время матчей. Серьезные люди неожиданно впадают в неотению, иногда, возможно, чтобы поддержать реноме «своего парня». Игра становится как предпосылкой, так и результатом влияния неотении. Причем, если детские игры воспроизводятся каждым поколением практически без особых изменений, то повзрослевшие игры довольно часто меняют технологию и сферу аттрактивности, сюжетно разветвляются. Последнее время появляются разновидности игр, сложившихся и существующих в неизменном виде, в основном спортивные. Интерес к ним возбуждается за счет синтеза различных видов спорта, например, шахмат и бокса, биатлона, соревнования «супер ниндзя» и т.п., спекулирующих на азарте зрителей. Взрослые начинают ценить детскость бытия и мышления, имитировать их в своей — обычно творческой — деятельности. Возможно, что Пикассо и Модильяни, и иже с ними полагали, что порожденные ими уроды есть наивная правда жизни, но скорее всего, просто нащупали интерес деградирующего общества к патологическим зрелищам. Синоним неотении — инфантилизм, накопивший емкий ресурс свойств человеческого (мужского в данном случае) поведения. К ним можно отнести эгоцентризм, ожидание чудес, высокую самооценку, беззащитность, иждивенчество, склонность к развлечениям и безделью, безответственность, отсутствие планов на будущее, пренебрежение опытом. Предрасположенность к сибаритству как неотенический признак представил И.А. Гончаров в своем романе «Обломов». На неотеническом интересе основана в целом развлекательная индустрия, вовлекающая архитектурные мероприятия как Дисней-парки,



ярмарки, фестивали с разнообразными аттракционами.

Паровая машина Герона Александрийского положила начало паровозу, игры с фейерверками и изобретением пороха стимулировали развитие огнестрельной артиллерии, игры братьев Монгольфьер побудили интерес к воздухоплаванию, а изобретение квадрокоптера привело в конечном итоге к разработке специфического вида оружия. С сожалением приходится констатировать, что большая часть детских игр и «бесцельных» изобретений трансформировалась в военные проекты.

Не все, конечно.

В игровом варианте ученые укрепляли свое представление о мироздании. По легендам античности начало теории атомизма положил Левкипп, наблюдавший игру пылинок в луче света. Или это был его ученик Демокрит?

Безусловно игровой и даже лирический оттенок носит модель мироздания в виде поющих сфер, изображенная Платоном и вписавшаяся в Солнечную систему И. Кеплера.

Леонардо да Винчи развлекал придворных Франциска I движущимися игрушками, а его современник Микеланджело, прежде чем взяться за ваяние Давида, выпесал статую гиганта из льда в Милане — в XVI веке были холодные зимы (рис. 2).

Поведенческая неотения заложена в предрасположенности к игровой деятельности. Развитие цивилизации сказывается на прогрессирующей неотении к восприятию игровых ситуаций как реальных (Ж. Бодрийяр). Отсюда замеченный интерес к креативной деятельности гуманитарного характера, искусству, литературе, архитектуре — не в конкретно производственном, рождающем материальные ценности, а в метафорическом, образовательном начале: играх в фантастические города, необычные сюжеты, по-новому представляющие рутину жизни.

К образовательным технологиям привлекается моделирование в разных формах подачи.

Традиционным приемом координации пространственного замысла с видом проектируемого или построенного здания было изготовление макета в обусловленном масштабе. На макетах выверяли точность замысла и пропорций Ф. Брунеллески, Микеланджело, В. Баженов другие авторы знаковых сооружений.

На адекватность тектонических форм, рожденных игровым воображением, и бионических силуэтов растительного и животного мира, особенно захватывающих форм подводного мира, где господствовала необычная гравитация — была направлена исследовательская работа группы арх. Ю.С. Лебедева, вдохновленная красотой силовых взаимодействий наземных и подводных организмов, раскрытой немецким биологом Э. Геккелем. Миниатюризация наблюдаемого мира, дающая своеобразное эмоциональное впечатление виртуальной компенсации среды, своеобразной игры наблюдения, отображена в мини садах китайцев, вьетнамцев и японцев, карликовых композициях дендрарта: икебана, ниваки, бонсай, хон-нонбо — несущих в себе духовный эквивалент эстетической культуры Востока.

Фактор игрового мышления в научных исследованиях, намекающий одновременно на признаки неотении у авторов новейших гипотетических построений самой прогрессивной, но при том бездоказательной области физики мироздания, столпами которой являются И. Кант и А. Эйнштейн, подвергает сомнению состоятельность умозрительных конструкций Универсума начиная с вариаций теории относительности, «подтверждаемой» наивной басней о сопоставлении времени. Эйнштейн время от времени вбрасывал в науку парадоксальные идеи о второй Вселенной, ее энтропии, волнах гравитации в космосе... И молодые ученые принимались энергично грызть научную пустышку, наслаивая на нее новые гипотезы. Космология вырождается в элитную игру идеями, поддерживаемую могуществом компьютерной техники. Поистине, это своеобразная Игра в бисер.

Заметим кстати, что сам Эйнштейн полагал игру высшей формой исследования. Нет, недаром патриарх мировой физики показал нам язык! Самый, пожалуй, обстоятельный физик нашего времени Р. Пенроуз также с иронией относится к ремеслу космологии, не имеющей опорной экспериментальной базы. И у метафизика И. Канта нет недостатка в последователях. К тому же приятно, что библейские мифы, каббалистика и наука согласны в вопросе о происхождении Вселенной!

Но все же ряд гипотез имеет хотя и косвенно, но подтверждение, позволяющее коллекционировать закономерности мироздания, к которым относится гравитация, фрактальный морфогенез космических тел и их скоплений. Вселенная представляет, так сказать, фрактальный «бассейн, где природа самоорганизуется «посредством простых физических законов, повторяемых с бесконечным терпением, всюду одинаковых» [8].

Открытиям предшествует сначала игра разума, догадливость искателя с ассоциативным мышлением. Но если с античных времен главным

инструментом морфогенеза материи считались гравитация и вращение масс, то к подобной роли вибрации только привыкают, несмотря на прозрения И. Ньютона, поддержанные А. Либхабером. Модель турбулентности Л. Ландау как будто предвосхитила практический эффект биения, образовавшийся при увеличении частоты вращения турбины Саяно-Шушенской ГЭС, закончившийся катастрофой, но теория еще не была испытана. Игры мимезиса, раскрывающие новые технические законы биомира, породили иллюзию вращающейся цивилизации к законам природы, в том числе и архитектурных форм; якобы их ортогональные массы «чужды человеку, не созвучны способу организации природы и образу восприятия мира людьми» [9].

Заметим, однако, что созданный человеком искусственный мир значительно отличается от природного, отображая другую, более высокую фазу развития материи — техническую цивилизацию, также «программированную» Универсумом и опирающуюся на ортогональную геометрию форм и бытия, более пригодную для формирования техноэтров. Автор, добавим, полагает, что излагаемый материал, даже если он и не дает конкретного упоминания архитектуры, все же имеет с ней внутренние связи, поскольку речь всегда идет о принципах и формах организации среды обитания. В данном случае эта связь особенная — она поясняет появление различных архитектурных феноменов вскрытым синтезом игры и неотении.

Феномен неотении

В XXI веке, в соответствии с логикой завершающей фазы существования человеческой расы (очередной в истории) обостряются противоречия между блестящим развитием технической цивилизации и социально-генетической деградацией людей.

На Западе активизируется процесс гендерного разложения: легализуется гомосексуализм, устраиваются парады геев, в моде смена пола... Все более отчетливой и выраженной становится гендерная интеграция с одновременными процессами утверждения полярных признаков маскулинности и феминизма.

Мужчины утрачивают гендерное превосходство, замечен упадок семьи как ячейки общества, признаются однополые браки, падает рождаемость детей, меняется тактика проектирования семейных квартир, жилище приобретает признаки коворкинга, кохаузинга, коворкинга... Создаются мужские клубы, незаметно меняются потребности в организации объектов общественного назначения. Мужчины приобретают женоподобный облик в поведении и одежде. В современной архитектуре появилась пестрота окраски, дробность форм, бутафорность образов.

Явно превалирует женская энергетика. Женщины вытесняют мужчин с ответственных постов на работе и в обществе. Женщины приобщаются к силовым видам спорта: борьбе, боксу, тяжелой атлетике, биатлону. Необщее, но тем более заметное явление — захват женщинами ведущих позиций в архитектуре (З. Хадид).



Рис.7.
Художественная галерея
Альберта. Эдмонтон.
Канада.
[Источник: https://mykaleidoscope.ru/x/uploads/posts/2022-09/1663384688_46-mykaleidoscope-ru-p-arkhitektura-sovremennogo-goroda-vkontakte-48.jpg]

Неотенические признаки мужского поведения сближаются с «традиционной» женской психологией, носят оттенок феминизма.

Неотения преобразуется во всеобщее явление, имеющее исторические прецеденты, и сегодня складывается ощущение, что общество дошло, наконец, до очередной желанной степени самовыражения, отвечающей по форме и содержанию уровню современного мировоззрения.

Инфантилизм мужчин заметнее всего проявляется в гуманитарных сферах деятельности: в театральных буффонадах, в экстравагантной архитектуре, которые представляют собой наиболее опознаваемые индикаторы культуры своего времени, влияющие в целом на стиль эпохи.

Неотения и социальный феномен игры находятся в родственных связях, но могут существовать и независимо друг от друга; они не афишируются, поскольку для взрослого человека то и другое явления обозначают уровень психологической незрелости. Но —имея в виду утвердившуюся в общественном сознании мысль о роли игры в качестве катализатора искусства (будь то театр или живопись) деятели культуры не возражают (за редкими исключениями) о детской наивности и непосредственности своего мышления, оставляя оглашение этого качества благожелательным критикам.

Хотя это явление уже становится объектом научных исследований: «Культурный феномен детства в аспекте творческой деятельности ... интерпретируется как один из сущностных не столько психологических, сколько духовных признаков творческой личности». Так что нравственная индугенция инфантильности как субстрату

творчества предоставляется искусствоведением. Другой вопрос, как она интерпретируется в конкретном творчестве, не допуская перегибов в простую детскую игру.

Предвосхищение сегодняшней разбалансировки гендерных отношений, утрате естественных половых инстинктов, предвещающих губительные последствия роду человеческому, можно найти в работе К. Поппера «Открытое общество и его враги» (1945 г.). Рассматривалось одно из пороков качеств неотении: создание абстрактного общества «бесконтактной связи» индивидуумов; возникновение однополых браков зачеркивало институт семьи, освобождало население от потребностей квартирной семейной жизни. Аналог открытому обществу Поппер видел в обществе древних греков.

Сегодня западный мир переживает кризис маскулинности, утраты мужчинами статуса господствующей силы общества. Защита геев вынесена на поверхность планетарного гендерного движения полов «за независимость».

В сфере обсуждения — ускользающие мужские привилегии, половой диморфизм, сегрегация полов — «третий пол», нарциссизм и т.п. Актуальны проблемы евгенизации, хирургической коррекции лица, тела.

Без натяжки можно отнести к играм быструю смену направлений моды, появление и исчезновение различных бытовых аксессуаров, электронных игрушек, норм поведения. Интерес привлекают разнообразные зарубежные культурные новинки. В свое время французом П. Лодсом в Бразавиле была создана на основе местной конголезской художественной традиции школа



экзотической орнаментальной живописи «по-то-пото», бесхитростные, но яркие произведения которой вызвали интерес европейцев. В рамках игровых традиций и в России процветало ремесленное изготовление игрушек, почти утраченное сейчас.

К неотеническим признакам сознания будет, возможно, правильным отнести предпочтение, оказываемое примитивному искусству, иконам, выполненным в традиционной брутальной технике. Простодушный, бесхитростный морфогенез архитектурной формы античных греков почитали О. Шуази и Л.-Б. Альберти.

Неотения в архитектуре

Неотенические признаки архитектуры и связанные с ними проявления игрового духа в стилистике эпох представлены здесь в исторической последовательности, но без претензий изложения истории архитектуры. Акцентировались только факты «расслабленности» креативного состояния мужского населения, опосредованно представленные в архитектурных формах, организации общественного бытия, моральном потенциале людей, подавляемых государством и религией. Начнем с античных греков, тем более что наивность их натурфилософии, простота быта давно уже закреплены в текстах классиков марксистской науки.

Сохранившиеся памятники греческой античной архитектуры действительно дышат покоем, взвешенностью и логикой форм, свойственными безыскусной инфантильностью и в то же время мудрости народа, для которого главным в жизни были домашнее ремесло, искусство достижения телесного совершенства в скульптуре, житейская

философия, близость к богам, простодушность социальной организации. Заметим, что женское начало акцентировано в мифологии, иерархии и поведении божеств, внимании к женской красоте в изваяниях и росписях. Все это можно положить на алтарь неотении, свидетельствующей о сибаритстве мужчин и их почтении к суровым богиням, а также о компенсации ущемленного мужского самолюбия олимпийскими играми, уважении к философам, склонности к искусствам (Рис. 3).

Этих признаков лишена жесткая, прагматичная, милитаризованная цивилизация римлян, как будто подхвативших эстафету греческой культуры, но отредактировавших ее в сторону апофеоза маскулинизации. Имперский дух римлян получил реализацию в виде Императорских форумов, масштабных инженерных сооружений, триумфальных арок и гладиаторских боев в амфитеатрах, суровых бритых лиц скульптурных портретов консулов и сенаторов — в обрамлении соответствующей атрибуции.

Ряды запыленных легионеров, проходящих маршем победителей триумфальные ворота, дебаты сенаторов на ступенях храмов, плотские извращения и династийные убийства, замена либеральной уличной философии страстными выступлениями трибунов, гладиаторские бои — это далеко от неотении (Рис. 4).

Физиология возраста и зрелость мышления пришли к единству; римская архитектура тому свидетель. Архитектура древних римлян — триумф маскулинизации!

Подчиненное положение женщины в раннефеодальных обществах Европы и Востока исключает даже подозрения в их гендерном превосходстве,

Рис.8.
«Домик для медитации».
Архитектурное
творчество хиппи.
[Источник: [https://
estatemebel.ru/wp-
content/uploads/d/9/1/d91
c2ee2034387d16111ac9a6
3b662.jpeg](https://estatemebel.ru/wp-content/uploads/d/9/1/d91c2ee2034387d16111ac9a63b662.jpeg)]

если не считать частные случаи доминирования, зафиксированные историей: Екатерина Медичи, Жанна д'Арк, Анна Болейн, Изабелла Кастильская и т.д. Короли же были подлинными монархами. Очередное явление неотении обнаруживается уже в эпоху европейского постренессанса — минувшее время блестящих мастеров живописи, скульптуры и архитектуры итальянского Возрождения, тем более мрачного периода готики, сохранившего в соборах холодный ужас церковного произвола.

Ярко выраженной неотенией отличалась эпоха Людовиков, когда короли играли в солдатиков, повторяя в натуральных сражениях разноцветную форму гренадеров. На дворцовых приемах кавалеры носили роскошные наряды, не уступавшие женским платьям, с массой атрибутов (рис. 5). Одной из издержек неотении этого времени были дуэли вспыльчивых аристократов.

Архитектура загородных дворцовых усадеб королей и придворных не могла быть иной, чем в легких классических или барочных формах, создающих игривое настроение пасторальных парковых «хижин».

Крепости и замки, построенные во время войн французов с Испанией и Англией — луарский период — были демилитаризованы и раскрыты на природу, лишены стен.

Наступление промышленного капитала в Европе, индустриализация культуры породили опасения обезчеловечивания цивилизации, ведущего к господству машин. Возникает движение луддитов, оформленное теориями Д. Рескина и У. Морриса, исходившими из предпосылок возвращения к естественности природы, человеческого тепла ремесленных изделий, изготовление которых считалось удовольствием, творчеством, изгнанным машинным производством.

Можно сказать, что эпоха конца XIX — начала XX веков проявлялась одновременно в рациональных формах конструктивизма и признаках «детского» мышления в меланхолических силуэтах модерна. Российский авангард после отказа от классических форм отличался только вызывающим непрофессионализмом кубистских декораций. Складываются индивидуальные творческие манеры, издаются манифесты, претендующие на утверждение нового стиля — К. Малевича, Ле Корбюзье, Р. Штайнера, Б. Таута... Выявляются пристрастия к постоянной геометрии форм: бетонные коробчатые композиции А. Лооса, Г.Т. Ритвельда, цилиндры К. Мельникова, «вдавленные» поверхности глухих стен Р. Штайнера, вдохновившие, возможно, Э. Мендельсона на создание образа Потсдамской обсерватории.

Не предвидя печальных последствий социального взрыва из-за активного замещения на рабочих местах людей системами искусственного интеллекта, автоматическими процессорами, которые не нуждаются в зарплате и социальном обеспечении, владельцы объектов трудозанятости разрушают сложившиеся хозяйственные связи; это самый малый вред, который можно нанести не только экономике стран.

Архитектура как отрасль деятельности также находится под угрозой распада. Она изначально

состоит из двух основных фаз: проектирования и реализации замысла. Проектирование — наименее безболезненная часть работы, из которой можно изъять проектировщиков, заменив их типовыми инженерными разработками, оставив на откуп дизайнерам художественное оформление.

Архитектура, прежде одна из самых престижных профессий, угасает в не востребуемости. В атмосфере благополучия пребывают, как знаменитые актеры, только архитектурные маэстро, создавая иллюзию всеобщего благополучия проектированием и возведением сооружений, образ которых подчеркивает красоту и видимость устойчивости этого мира. Безусловно, процесс деградации профессии в ее аристократическом понимании неизбежен. Есть попытки его торможения

- яркими, жизнеутверждающими объектами,
- синтезированием потенциалов человека и компьютера в проектной игре,
- увлекательностью обучения архитектуре с высокотехнологичной демонстрацией величия архитектуры прошлого и радужных перспектив будущего,
- сегрегацией утилитарно-тривиальных сооружений от архитектуры экспозитивной и самостоятельной (вернакулярной),
- разработкой пионерных объектов нестандартного функционального содержания, где хотелось бы сохранить признаки гуманитарного происхождения — и тому подобными средствами.

Достаточно сравнить архитектурные фото начала XX века в ревю *Architectura*, издаваемой в европейских столицах накануне I мировой войны, чтобы убедиться, насколько выгодно отличается архитектура добропорядочного бидермайера от бутафорства и ернического кривляния современных строений, авторы которых не постеснялись предложить амбициозным, но малосведущим в архитектуре заказчикам свои авангардные идеи. Рыночные отношения выражены в архитектуре с наибольшей полнотой и откровенностью (рис. 6–8).

Причем новые экстравагантные по образу сооружения уже не являются объектом общественного согласования; вопрос стиля решается в кругу заказчика, архитектора и продавца земельного участка. Поэтому утратили образ единства и масштаба сложившиеся застройки Парижа и Лондона. Болезнь роста? Возможно.

Подобно другим явлениям архитектуры диалектична, это Янус с двумя лицами — одно смотрит вперед, другое назад. Наряду с рискованными модернистскими силуэтами небоскребов и знаковых общественных зданий, грубо вставленных в сложившуюся за века городскую застройку, живет и тривиальная архитектура, не претендующая на особое к ней внимание. Но между тем время от времени проявляются мотивы реминисценции. В них присутствует задор и ирония по отношению к архитектуре прошлого, нередко откровенная игра в кубики, ностальгические обломки архитектурных форм, имитации ордерных систем, «падающие» и винтовые дома, дома, раскрашенные как игрушки.

Формалистические упражнения архитекторов, в виртуальном виде испытывающие общественное мнение на восприятие тератогенеза, вполне законно можно отнести к явлениям неотении — в качестве легкого привкуса дисгармонии.

Недолго просуществовали манерная меланхолия живописи прерафаэлитов и модерна.

После «серьезного» модернизма приходит пора постмодернизма, не пренебрегающего возможностью пошутить, поиграть с классикой. Это, в свою очередь, сняло ограничения на допущение вульгаризации архитектуры как среды обитания хиппи и аристократической небрежности брутализма, композиции которого явно носили оттенок неотении.

Неожиданным пассионарным всплеском заявило о себе молодежное движение хиппи — как целостное во всех отношениях явление неотении с остаточными признаками ювенальности. Под флагом духовной свободы и раскованности создавались коммуны молодых бездельников, живущих на избытке продовольствия в развитых странах, исповедующих, по воле наставников, йогу, восточную философию отречения от благ цивилизованной жизни, с ее казенными социальными установками. Сложилась даже своеобразная культура с оригинальной архитектурой хижин из строительного хлама, подножного материала, с вселением в заброшенные дома.

После неопределенности культуры «равенства полов» в Советской России 20–30 годов XX века до и после Отечественной войны мотивы политической лояльности внесли коррективы в эстетику архитектуры, и она была далекой от игры, тем более неотении. В СССР этого времени гендерные проблемы вообще отсутствовали, а архитектурные вольности не допускались, как это видно на зданиях, возведенных в 1950–60-е годы на центральных магистралях Москвы. Некоторые намеки на оригинальность, то есть свободу архитектурной мысли могли позволить себе только мэтры. Этим воспользовался академик И. Жолтовский, утвердивший формы Ренессанса как сталинского ампира, порицать которые уже поздно.

Развязали руки и сняли запреты игрового мышления российским архитекторам только трагические для страны события 1990-х. Не сразу, но постепенно увеличились масштабы сооружений неполитических функций, более изобретательными, даже вызывающими стали образные решения, сначала преимущественно в разботах фасадов

Провокационной стала информация о новых стилистических концепциях архитектуры Запада. Были попытки подражания — не очень удачные. Идеи деконструктивизма, позитивно оцененные российской архитектурной критикой, даже не учитывая их ссылки на философию разрушения догматов, изгнания ортогональности, свободы формотворчества — не прижились на российской почве.

Наверное, теоретические идолы западной архитектуры — Ч. Дженкс, Р. Колхас, Б. Чуми, П. Шумахер слишком далеко зашли в идеологии нового авангардизма: Б. Чуми, например, не смущается

характеризовать современный город как «изломанное пространство несчастных случаев», а разработанный им проект парка Ла Виллет представил «парадоксальной архитектурой распада».

Гендерную неотению творчества современных западных архитекторов-мужчин оттеняет энергичное вторжение в архитектуру феминизма с мужским лицом — З. Хадид. Уникальность творчества Хадид настолько ярка что формотворчество других архитекторов в подобном направлении свободной игры с пространством оказалось бы плагиатом и поэтому профессиональное признание ее деятельности не носит такого глобального характера, как это представлено зачарованными искусствоведами.

«Креативный прыжок» Хадид из колеи умеренного творчества ее идейные наследники использовали для построения амбициозной парадигмы параметризма, заявленного как новый мейнстрим архитектуры (Рис. 9).

Последним сюжетом статьи станет теория и практика архитектурного образования, попытки его методологического обновления.

На обращении к инфантильной ментальности, якобы способствующей лучшему и продуктивному усвоению учебного материала, построены школы архитектурного образования на основе демонстрации визуальной информации с дополнительными приемами закрепления полученного знания.

Основным инструментом обновления считается ввод компьютерного обучения с демонстрацией визуального материала, инициирующего архитектурное мышление, наполняющего сознание и память учащихся максимальным количеством причастной профессии информации.

В статье Е.А. Дьячковой «Игры, в которые играют архитекторы» собрана объемная информация по геймификации образовательного процесса в архитектуре. Представлены серии компьютерных игр, ориентированных на развитие ассоциаций, гибкости вариативного мышления, имитирующих на экране процесс предметного морфогенеза, особенно успешного в урбанистических упражнениях, осознании тектонических законов, реакции на динамические воздействия на сооружения (землетрясения, наводнение), создания футуристической архитектуры.

Пропагандистические результаты видеoinформационных сеансов учебных программ по архитектуре авторами не обозначены. Можно предположить, что наиболее приспособлены к интерактивной игре градостроительные программы, предусматривающие варианты расстановки на ландшафте объектов (кубиков) SimCity и Skylines, работающие как непосредственные симуляторы.

Между тем, традиционные приемы воспитания пространственного мышления, развития композиционных навыков еще не устарели. У «ручной» архитектуры еще есть шанс удержаться на плаву.



Рис.9.
Галерея Gallery of One
Main Office Renovation
/ dECOi Architects – 1.
Архитектор Заха Хадид.
[Источник: <https://i.pinimg.com/originals/5a/d2/8d/5ad28ded94e8e71523aaa6fc9ee82e6c.jpg>]

Заклучение

1. В самом общем понимании архитектура есть средство и результат самоорганизации пространства обитания живых существ планеты Земля. Влияние человека на естественный архитектурный морфогенез понятно и очевидно тогда, когда он понимает и поддерживает эволюцию материальных преобразований.
2. В становлении цивилизации игра есть прамбула реальной деятельности и один из существенных показателей разумного исследования мироздания.
3. Меняющиеся условия жизни в результате суммарного воздействия многочисленных факторов — «парада планет» — создают предпосылки

для взаимной психологической адаптации членов сообщества, в том числе для гендерных отношений.

4. Исторические периоды утраты мужчинами доминирования в обществе, преобладание инфантильности, провоцирующей неотению, отражаются в явлениях культуры, в том числе архитектуры. Очевидная гегемония признаков неотении в современной архитектуре является признаком декаданса, угрожающего существованию цивилизации.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Шиллер Ф. Собр.соч. Т.6 / Ф. Шиллер. – М.: 1957. – 302 с
2. Хейзинга Йохан. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. Изд. Прогресс-Традиция, 1997 – 416 с.
3. Джонсон С. Религия, наука и другое неотеническое поведение / [Электронное издание]. – Режим доступа: https://www.ugr.es/~sam/index_archivos/Essays/Neoteny.pdf
4. Кант И. Сочинения. Т.5 / И. Кант. – М.: «Мысль», 1966. – 564 с.
5. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства / Х. Ортега-и-Гассет / [Электронное издание]. – Режим доступа: <http://filosoff.org/>
6. Дубровская Е.А., Франц С.В. Игра как социокультурный феномен / Е.А.Дубровская, С.В. Франц. – Екатеринбург, «Дискуссия журнал научных публикаций» №7 (48), 2014. – с.14
7. Гессе Г. Игра в бисер. Собр.соч.в 4 томах. Т.4 / Г.Гессе. – СПб.: Северо-Запад, 1994. – 543 с.
8. Глейк Дж. Хаос. Создание новой науки / Дж.Глейк. – М.: Амфора, 2001. – 416с.
9. Мандельброт Б. Фрактальная геометрия природы / Б. Мандельброт – М.: Ин-т компьютерных исследований. 2002. – 656 с.

REFERENCES

1. Shiller F. Sobr.soch. T.6 [Sobr.soch. Vol.6] / F.Shiller. – M.: 1957. – 302 p
2. Johan Huizinga. Homo Ludens. Articles on the History of Culture. Ed. Progress-Tradition, 1997 – 416 p.
3. Dzhonson S. Religiya, nauka i drugoe neotenicheskoe povedenie [Religion, science and other neotenic behavior] / urg.es - sam / index_archivos / Essays / Neoteny. pdf
4. Kant.I. Sochineniya. T.5 [Works. Vol. 5] / I.Kant. – M.: «My'sf», 1966. – 564 p.
5. Ortega-i-Gasset X. Degumanizaciya iskusstva [The dehumanization of art] / X. Ortega-i-Gasset. <http://filosoff.org>
6. Dubrovskaya E.A., Francz S.V. Igra kak sociokul'turny'j fenomen [Game as a socio-cultural phenomenon] / E.A.Dubrovskaya, S.V.Francz. – Ekaterinburg, «Diskussiya zhurnal nauchny'x publikacij» №7 (48), 2014. – P.14
7. Gesse G. Igra v biser. Sobr.soch.v 4 tomah. T.4 [The game of beads. Collected works in 4 volumes. vol.4] / G.Gesse. – SPb.: Severo-Zapad, 1994. – 543 p.
8. Glejk Dzh. Chaos. Sozdanie novoy nauki [Chaos. The creation of a new science] / Dzh.Glejk. – M.: Amfora, 2001. – 416 p.
9. Mandel'brot B. Fraktaal'naya geometriya prirody [Fractal geometry of nature] / B.Mandel'brot– M.: In-t komp'yuterny'x issledovaniy. 2002. – 656 p.