

Архитектурная матрица в городе будущего

Автор предлагает новую методологию прогнозирования, в которой архитектор является главным героем архитектурной игровой утопии. Игрок путешествует по уровням игровой карты, взаимодействует со зданиями и пространством города будущего. Архитектор стремится создать живые архитектурные миры, а не идеальную картинку. Автор вводит определение архитектурной матрицы и раскрывает ее миссию в прогнозировании городского развития XXI века.

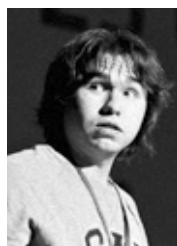
Ключевые слова: архитектурная матрица, прогнозирование, город будущего, утопия, игровое пространство.

ORLOV E. A.

ARCHITECTURAL MATRIX OF THE CITY OF THE FUTURE

Author proposes a new forecasting methodology, in which the architect became the main character of an architectural utopia. Player travels through the levels of the game map, interacts with buildings and spaces of the city of the future. Architect creates living architectural worlds, not a perfect picture. In the article the author introduces the definition of the architectural matrix and reveals its mission in forecasting the urban development of the XXI century.

Keywords: architectural matrix, forecasting, city of the future, utopia, playing space.



**Орлов
Егор
Андреевич**

аспирант МАРХИ,
член САР, ассистент,
кафедра «Дизайн
архитектурной среды»,
Московский архитектурный
институт (МАРХИ), Москва,
Российская Федерация

e-mail:
egororlovrus@gmail.com

Введение

Слово «матрица» происходит от латинского *matrix* — «первопричина». Образ иллюзорного мира присутствует в различных философских и религиозных течениях, например, в культуре майя (Вечный Абсолют), индуизме (Брахмана), буддизме (Нирвана) [5]. Источниками вдохновения для создания образа Матрицы называют гностицизм, киберпанк, хакерскую субкультуру, книгу Л. Кэрролла «Алиса в Стране чудес» (1865), повесть А. Азимова «Профессия» (1957), роман А. Кларка «Город и звезды» (1956), гонконгские боевики и даже японское аниме. Идею Матрицы пытались описать многие философы, писатели, культурологи и архитекторы: С. Жижек, Дж. Форд, Р. М. Шухард [5]. Однако наиболее точно идея Матрицы описана в платоновском «мифе о Пещере».

Одним из родоначальников концепции Матрицы считается философ Ж. Бодрийяр. Он выделил четыре основных этапа раскрытия иллюзии в матрице: 1) она отражает нашу реальность; 2) маскирует и искажает реальность; 3) маскирует отсутствие реальности; 4) вообще не имеет отношения к какой бы то ни было реальности, являясь симулякром — «копией реальности, не имеющей своего оригинала» [1]. В конечном счете, симулякры становятся реальнее самой реальности, вследствие чего возникает «гиперреальность», т. е. замкнутая на самой себе виртуальная среда, которая уже никак не соотносится с объективной действительностью. Матрица дает опыт восприятия окружающего мира, который со временем невозможно отличить от подлинной реальности.

Гипотеза

Главный вопрос, который поднимает концепт Матрицы в отношении архитектурной утопии, — это вопрос о том, насколько реальны фантазии. Создавая виртуальную утопию в качестве интерактивного пространства для жизни по типу компьютерной игры, архитектор примеряет роль демиурга и создает индивидуальный мир, параллельный существующему. Прогнозирование будущего всегда подразумевало создание вымышленного, выдуманного «другого» мира, будь то «Город Солнца» Т. Кампанеллы или «Атлантида» Платона. Но архитектурная утопия XXI в. делает важное допущение, предполагая, что все прогнозы вдруг становятся «настоящими», превращаются в «отдельные реальности» наряду с той, в которой мы сейчас находимся. То есть, сегодня говорится не просто об одном из вариантов будущего, некоем идеальном мире. Речь идет о будущем, которое работает как «параллельная реальность», в которую можно попадать самому и менять ее содержание. Будущее может быть живым, игровым и многовариантным, а человек превращается в персонаж своего же фильма, постоянно меняя его сюжет и проживая любые его концовки. Отличается ли в таком случае архитектурная утопия от настоящего мира?

Прогнозирование всегда предполагает множество вариантов будущего и влечет за собой неопределенность, однако новым может быть предположение о том, что все эти прогнозы сегодня становятся полноценными игровыми реальностями. Главная гипотеза автора состоит в том, что архитектурная утопия XXI в. впервые поднимает вопрос о реальности прогноза.

Архитектурная матрица будущего и параллельные миры

Архитектурная матрица — это живое игровое пространство, в рамках которого архитектор создает многовариантные версии города будущего.

Образ многоуровневой реальности хорошо описывает концепцию архитектурной утопии XXI в. Согласно гипотезе автора, архитектурная утопия всегда скрывала внутри себя настоящую реальность, подменяя ее игровыми копиями. Такие реальности, в архитектурном смысле, представляют из себя «иллюзорные конструкции», которые экранируют от нас настоящий мир. Однако, если иллюзорные реальности ранних утопий воспринимались как «автономные миры в зазеркалье» (речи о реализации городов Т. Мора и не шло, они всегда воспринимались лишь как выдумка), то сегодня архитектурная утопия создает собственную реальность, которую архитектор может проживать изнутри. Для описания базового принципа архитектурной матрицы автор вводит понятие «игрового уровня», который демонстрирует механизм сокрытия различных слоев реальности внутри архитектурных утопий. Далее прослеживается его эволюция на примере современных моделей прогнозирования.

Выявлены следующие игровые уровни:

1) *географический*. Первая архитектурная утопия представляла из себя «будущее без места» и существовала как фантастический остров в вымышленном мире. Чтобы попасть в нее, архитектор должен был соотносить себя с вымышленным пространством, в котором расположена утопия: например, остров «Утопия» у Т. Мора. Возникает «географический» слой иллюзорной реальности, который создает игровой мир будущего, параллельный реальному миру;

2) *механический*. Начиная с конца XIX и начала XX в. архитектурная утопия создается с помощью механических и технических устройств. Чтобы попасть в нее, архитектор должен был «подключиться» к миру будущего через архитектурную машину: как, например, ячейки в «Плагин-сити» П. Кука (1963) или поезда во «Дворце веселья» С. Прайса (1961). Чтобы совладать со скоростями и трансформациями города будущего, игрок должен смотреть на него и взаимодействовать с ним «глазами и руками» различных машин — видеть будущее, как его видят машины. Так возникает «механический слой» иллюзорной реальности, который создает игровой

мир будущего с помощью архитектурных терминаторов;

3) *виртуальный*. В начале XXI в. архитектурная утопия описывается в категориях компьютерных игр. Видеоигры позволяют архитектору проводить интерактивный и многовариативный прогноз города будущего. В них игрок становится главным персонажем виртуальной вселенной. Такой город будущего может быть воспринят через механизмы игры, которые «открывают» реальность города будущего, спрятанную внутри нее. «Виртуальный слой» иллюзорной реальности создает игровой мир будущего благодаря компьютерным играм и кинематографическим технологиям.

Компьютерная игра как метод интерактивного архитектурного прогноза

Главная задача современной архитектурной утопии — это создание живого архитектурного мира. Для проектирования индивидуальных игровых вселенных архитектурная утопия обращается к технологиям прогнозирования из современного кинематографа, компьютерных игр, теории перформанса и коммуникативного искусства. Например, можно выявить главную технику предсказания, которую архитектурная утопия XXI в. заимствует из компьютерных игр. Это придумывание историй внутри города будущего. Суперсценарий — это создание больших историй (нарративов) внутри игровой вселенной. Его наличие в структуре города будущего вовлекает игрока в виртуальную иллюзию. К его помощи часто прибегает архитектор Р. Колхас при создании своих миров будущего. Он, как суперкомпьютер «Думатель» из фильма «Автостопом по Галактике» (1982), который должен дать ответ на «главный вопрос жизни, Вселенной и всего такого», примеряет на себя роль архитектора-режиссера. С помощью кинематографических инструментов — склейки, резки, монтажа — Р. Колхас раз за разом соединяет игровые истории в киноград на съемочной площадке. Он первый использует такой способ организации утопического мира, как суперсценарий [4]. Рем Колхас становится новым Томасом Мором, оживляющим мертвый язык утопии.

Ранее существовавшая лишь в функциональном измерении утопия обрела новую свободу в перемещении — архитектурный сказ. Его задача была очень простой — подарить каждому увлекательную историю обо всем на свете. Р. Колхас искренне ве-

рил, что именно и только с помощью архитектурного сказа можно создавать разнообразные миры будущего. Архитектурные сказы предлагали героям архитектурных утопий гулять по придуманным историям, которые то и дело эволюционировали, росли или просто заменялись на другие, более свежие и занятные. Разработчики суперсценариев описывали сюжетные формы, зачастую полностью выдуманные или же те, что должны с нами произойти, чтобы суперсценарий состоялся. При этом архитектурные сказы имели ряд стабильных составляющих, таких как начало и конец, зарождение и развязка очередного путешествия. Они обладали понятной повествовательной структурой, организующей протекающие внутри городов будущего процессы. В любой из архитектурных утопий «колхасовского времени», индустрия производства которых еще только начинала набирать обороты, всегда можно было наткнуться на суперсценарий, едва ли чем-то отличающийся от этого:

«Однажды, во время занятий, некий студент спроектировал плавучий плавательный бассейн <...> в один прекрасный день они [студенты-архитекторы] замечают, что если всем плыть вместе из одного конца бассейна в другой, дружно и одновременно загребая воду, то бассейн начинает медленно двигаться в направлении, противоположном движению пловцов <...> на тайном совещании архитекторы/спасатели решают использовать бассейн для того, чтобы вырваться на свободу. Используя теперь уже хорошо отлаженный метод реактивного движения, они могут отправиться в любую точку Земли, где есть вода <...> однажды утром, в сталинские 1930-е, архитекторы начинают свои непрерывные заплывы в сторону золотых куполов Кремля и таким образом направляют бассейн прочь от Москвы» [4].

Современные архитектурные утопии, используя элементы мономифа, метанарратива или суперсценария, убеждают игрока в объективной значимости его вклада в игровой процесс сборки города будущего и, как следствие, полной управленности конечным результатом. В результате история внутри архитектурной утопии позволяет попавшему внутрь игроку проживать ее, соотносить себя с компьютерной игрой и совершать свободные интерактивные действия согласно ее развитию. Отсюда, любой архитектурный мир будущего должен состоять из историй, которые его оживляют.

Имея суперсценарную конфигурацию, город будущего был заведомо обречен на суперповторение. Незначительные несоответствия и отличия — сочетания постоянно меняющихся пространственных комбинаций — обещали, что, быть может, на этот раз итог будет другим. Но город будущего оставался прежним. Чтобы избежать участи быть окончательно забытым, город будущего мечтал переиграть суперсценарий, который сохранял любые, даже самые бесполезные комбинации. Реализация этого стала возможна благодаря игровым консолям — уже в постколхасовское время.

Город будущего

Автор дает описание и детальное руководство к использованию экспериментального устройства архитектурной Матрицы. Для этого он предлагает разделить Матрицу на отдельные архитектурные программы. Эти программы, намеренно очень похожие на персонажей компьютерной игры, призваны помочь архитектору осуществлять интерактивный и многовариативный прогноз города будущего.

Нео — это архитектурная программа, которая приводит город будущего в вечное движение. В поисках предпочтительной архитектурной комбинации она намеренно «ломает» игру. Она отказывается от поиска красивой картинки будущего и стремится к его вечному антифиналу.

Агент Смит — это вирусная архитектурная программа города будущего, которая через саморасширение стремится получить контроль над виртуальным и физическим миром.

Мервингер — это архитектурная программа аналитического вычисления любых действий игрока в городе будущего. Для него архитектурная Матрица — это цепь причин и следствий, за пределы которых выйти невозможно, но можно познать причины, а значит, господствовать над теми, кто видит лишь следствия. Все известные научные принципы прогноза строятся на том, что сначала происходит событие, а потом возникают его последствия. Если следствие опережает причину, это ломает законы физики. Мервингера можно охарактеризовать как инструментальный, логический, «механический» разум, умеющий рассчитывать, приспосабливаться и господствовать над логикой времени. Однако ему недоступно предсказание чего-то принципиально нового, будущего, которое выбивается из главной формулы «причин и следствий». Он не способен к «интуитивному» типу прогнозирования будущего, инсайту, озарению.

Пифия — это архитектурная программа интуитивного типа в городе будущего. Она способна создавать многовариантные версии прогноза. Пифия умеет видеть одновременно сразу все потенциальные образы будущего. Она предлагает задаться вопросом не «что произойдет» в будущем, а «почему это случится». Другой важный момент ее провидений состоит в том, что они происходят только в том случае, если мы в них безоговорочно «уверуем». Такой подход к прогнозированию состоит в том, что модель будущего осуществляется как бы «от обратного»: человек сам придумывает образ будущего, а потом начинает в него безоговорочно верить и в конце концов представляет его в качестве своей основной реальности.

Архитектор — это узкоспециализированная архитектурная программа в городе будущего. Он является создателем Матрицы. Его можно сравнить с демиугоном, творящим идеальный космос, образцовый и неподвижный. Это будущее, которое является наиболее оптимальным, наилучшим. Однако любой прогноз архитектора заканчивается удалением Матрицы, а потом ее созданием.

Сити — в финале архитектурной утопии маленькая девочка-программа Сити создала в городе будущего рассвет в виде льющихся из-за горизонта и заполняющий весь экран потоков яркого золотого света, что могло означать появление реальности высшего порядка и взаимопроницаемость двух миров — реального и виртуального.

Архитектурная утопия XXI в. создается в формате живого действия многочисленными участниками (архитекторами), вступающими во взаимодействие друг с другом. При этом виртуальная реальность каждого отдельного архитектора индивидуальна и функционирует как автономный живой архитектурный мир. Все они вовлечены в интерактивный и коллективный процесс коммуникации друг с другом, создающий эффект «наложения и преломления» различных индивидуальных слоев игровых вселенных и самых разных версий будущего.

Заключение

В статье представлен новый принцип архитектурного прогнозирования будущего. Современная архитектурная утопия впервые стремится создать не идеальную картинку будущего, а придумать живой мир по типу компьютерной игры. Архитектор в процессе прогнозирования создает индивидуальные архитектурные вселенные. Он может попадать внутрь них, проживать их игровые сюжеты с другими архитекторами и выбирать свои варианты будущего.

Список использованной литературы

- 1 Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / пер. с фр. А. Качалова. — М.: Постум, 2017. — 320 с.
- 2 Декарт Р. Рассуждение о методе. — М.: Азбука, 2020. — 320 с.
- 3 Ирвин У. «Матрица» как философия. — Екатеринбург: У-Фактория, 2005. — 384 с.
- 4 Колхас Р. Нью-Йорк вне себя. Москва. — М.: Strelka Press, 2013. — 336 с.
- 5 Шлыков В. Философствующая фантастика: от Стругацких до «Матрицы». — СПб.: Группа компаний «АураИнфо: Группа МИД», 2019. — 272 с.

References

- 1 Bodrijyar Zh. Simulyakry i simulyacii / per. s fr. A. Kachalova. — M.: Postum, 2017. — 320 s.
- 2 Dekart R. Rassuzhdenie o metode. — M.: Azbuka, 2020. — 320 s.
- 3 Irvin U. «Matrica» kak filosofiya. — Ekaterinburg: U-Faktoriya, 2005. — 384 s.
- 4 Kolhas R. N'yu-Jork vne sebya. Moskva. — M.: Strelka Press, 2013. — 336 s.
- 5 Shlykov V. Filosofstvuyushchaya fantastika: ot Strugackih do «Matricy». — SPb.: Gruppy kompanij «AuraInfo: Gruppy MID», 2019. — 272 s.

Статья поступила в редакцию 17 мая 2021 г.
Опубликована в декабре 2021 г.

Egor Orlov

PhD student of Moscow Institute of Architecture (MARKHI), Assistant, department of Design of Architectural Environment, member of Union of Architects of Russia, Moscow, Russian Federation

e-mail: egororlovrus@gmail.com

ORCID ID: 0000-0001-5402-4997