

Е.А. ОРЛОВ

Orlov Egor. Contemporary
World's Architecture,
1/2020. Pp. 31–55

УДК 72.01

DOI 10.25995/
NIITAG.2020.81.27.002

АРХИТЕКТУРНОЕ ВООБРАЖЕНИЕ И ВООБРАЖАЮЩАЯ АРХИТЕКТУРА. К ТЕОРИИ ИГРОВОГО ПРОГНОЗИРОВАНИЯ ГОРОДА БУДУЩЕГО

Выявляется основная проблема архитектурной утопии — идеальность образа будущего. Для решения данной проблемы предложена игровая модель прогнозирования, в рамках которой человек становится главным героем города будущего. Попадая внутрь утопии, человек своими действиями и поступками меняет образ будущего, создавая тем самым живой архитектурный мир. Выявлены следующие свойства новой модели: неопределенность (будущее не имеет своего финала), хаотичность (концепция времени не универсальна и относительна), интерактивность (игрок взаимодействует с будущим в реальном времени), многовариативность (игрок создает варианты будущего). В финале описывается концепция архитектурной компьютерной игры. Архитектурная компьютерная игра — это интерактивная и многовариативная модель прогнозирования будущего. Она объединяет возможности человека (эмоциональный интеллект) и компьютера (вычислительные мощности).

Ключевые слова: игровая утопия, архитектура будущего, архитектурная компьютерная игра, компьютерный город, эмоциональный город, осознающий город, экспериментальное прогнозирование.

E.A. ORLOV

ARCHITECTURAL IMAGINATION AND IMAGINATIVE ARCHITECTURE. ON THE WAY TO THE GAME FORECASTING THEORY OF THE CITY OF THE FUTURE

The author determines the main problem of architectural utopia — the ideal image of the future. To solve this problem, a game forecasting model was proposed, in which a person becomes the protagonist of the city of the future. Once inside a utopia, a person changes the image of the future through his actions, thereby creating a living architectural world. The following properties of the new model are revealed: uncertainty (the future does not have the end), randomness (the concept of time is not universal), interactivity (the player interacts with the future in real time), and multivariation (the player creates many options for the future). In the final, the author describes the concept of an architectural computer game. An architectural computer game is an interactive and multivariate model for predicting the future. It combines the capabilities of a person (emotional intelligence) and a computer (computing power).

Keywords: game utopia, architecture of the future, architectural computer game, computer city, emotional city, conscious city, experimental forecasting.

Орлов Егор Андреевич — аспирант, Московский архитектурный институт (государственная академия), кафедра Дизайн архитектурной среды, Москва, Россия. E-mail: egororlovrus@gmail.com

Orlov Egor — Postgraduate Student, Moscow Institute of Architecture (State Academy), department Design of Architectural Environment, Moscow, Russia

1. НАЧАЛО. ИГРА С КОТОМ ШРЁДИНГЕРА ВНУТРИ МАЛЕНЬКОЙ КОРОБКИ. КАК СПАСТИ БУДУЩЕЕ?

Основная проблема архитектурной утопии — это идеальность будущего.

Комплекс Кассандры — (также известен как синдром, феномен, предсказание, дилемма или проклятье Кассандры) — это предсказание, которое остается незамеченным, которому не верят. Фразеологизм «пророчество Кассандры» возник благодаря греческой мифологии. Красавица Кассандра была дочерью Приама, царя Трои. Даром видеть будущее Кассандру наградила влюбленный бог Аполлон. Но она отвергла ухаживания небожителя, и в отместку тот наложил на девушку проклятие: отныне прорицаниям царевны никто не верил. В результате Кассандра могла видеть страшное будущее, но не могла его изменить.

Аналогичная история раскрывается в фильме Терри Гиллиама «12 обезьян» (1996 г.). В нем действие происходит в далеком мире будущего, который был полностью разрушен в результате случившейся катастрофы. Главный герой отправляется в прошлое с целью выяснить эту причину. Оказавшись там, протагонист нарушает главное правило путешествий во времени (невмешательство в ход событий) и поначалу все же пытается рассказать всем о том, что произойдет в будущем. Однако ему все равно никто не верит — будущее, о котором говорит протагонист, в то время еще не произошло, а значит оно для этого времени «нереально», а сам разговор о нем выглядит как речь обычного сумасшедшего. Поэтому трагедия здесь очень похожа на ту, что случилась с провидицей Кассандрой. Она заключается в том, что главный герой видит будущее, но не может его изменить. Комплекс или феномен Кассандры — это метафора для обозначения ситуации, где достоверное предсказание или предчувствие упускают из виду. В результате чего сам человек, как и мифическая Кассандра, не может убедить других в своей правоте и предотвратить негативное развитие событий.

Главная проблема архитектурной утопии, по мнению автора, заключается в выборе неверного подхода в прогнозировании будущего. Все дело в том, что, начиная с острова «Утопия» Томаса Мора, мы стремимся найти самую лучшую версию будущего. В этот самый момент мы и оказываемся в очевидной ловушке — попадаем в застывшую идиллию. Это идеальное место, которое исключает из себя самого человека, склонного к действию, а значит и к нарушению равновесия этого мира. В результате архитектор, как и провидица Кассандра, видит то, что случится завтра, но никак не может на это повлиять.

Автор предлагает обновить устаревший подход прогнозирования будущего. Почему бы нам не открыть интерактивную формулу предсказания? Представьте город будущего, в котором вы могли бы оказаться сами. Вы можете гулять по нему, играть в него и менять его очертания своими поступками. Вы умеете нарушать законы тяготения и обращать время вспять. Вы попали в фантастический мир ваших сновидений, где можно свободно экспериментировать со всем чем угодно, ошибаться и делиться архитектурой со своими друзьями. Это город — ваша компьютерная игра.

2. ВАРИАНТЫ БУДУЩЕГО. ИГРОВОЙ МИР ПОСТОЯННО ВЫВОРАЧИВАЕТСЯ НАИЗНАНКУ, А ИГРОК — ТА «ДЫРА», ЧЕРЕЗ КОТОРУЮ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ЭТО ВЫВОРАЧИВАНИЕ

Сегодня появляются новые теории прогнозирования будущего. Их методы варьируются от толкования сновидений до фантастических пророчеств. Стоит заменить один вариант на другой, как поменяется картинка будущего. Тот вариант, который мы в результате видим, полностью зависит от того, какой способ «смотреть» на это будущее мы выбрали.

Игровая архитектурная утопия — это современный метод «взгляда в будущее», в основе которого лежат принципы компьютерных игр. Модель будущего тут создается в результате взаимодействия двух и более игроков, которые вступают друг с другом в прямую коммуникацию. В результате чего возникает интерактивный процесс проектирования города, когда действия одного игрока напрямую влияют на принимаемые решения второго и, как следствие, выстраивают совместную картинку будущего. Таким образом, создается живая виртуальная реальность, внутри которой игрок придумывает разные версии будущего.

Это открывает многообразие способов смотреть на будущее. Данный метод игрового футуризма отказывается от конвенционального определения архитектурной утопии в его значении Томаса Мора как идеальной модели будущего и предлагает альтернативную ей теорию. Суть данной теории заключается в создании архитектором интерактивной и изменяемой во времени модели будущего, возникающей в результате игры.

Однако это далеко не единственная концепция, которая поднимает тему игр в представлениях о будущем. Существует множество схожих подходов в современной футурологии, которые полностью переворачивают сам принцип и задачу предсказания. Автор предлагает рассмотреть три варианта работы с будущим, в основе которых лежат разные принципы игр.

Вариант первый. Суперконструктор супермиров

Квантовая черная фантастика — это многовариантный метод прогнозирования, разработанный теоретиками Камайи Айова и Рашидом Филлипсом. Как поясняют сами авторы теории, это «новый способ восприятия реальности посредством манипулирования пространством-временем. С помощью него вы можете заглянуть в возможное будущее или, наоборот, свернуть это пространство-время в желаемое будущее»¹. Данная модель предвидения берет свое начало в виртуальных играх, спекулятивном дизайне², квантовой физике и традиции «афрофутуризма»³, который раскрывает потенциал сознания, времени и пространства. Здесь «прошлое» и «будущее» не отрезаны от «настоящего» — они оказывают прямое влияние на нашу жизнь, на то, кем мы становимся в данный момент времени. Другими словами, квантовый черный футуризм позволяет нам находиться во всех мгновениях сразу: и в прошлом, и в настоящем, и в будущем. Схожей способностью, кстати, обладал персонаж культового комикса «Хранители»⁴ (1986–1987 г.) Доктор Манхеттен. Благодаря такой особенности «вневременного существования» он мог видеть, проживать и воспринимать все моменты своей жизни одновременно: например, придя на свидание к незнакомке, он мог сказать ей, что через 30 лет они станут парой, спасут мир, а после случится ядерная ночь — и происходит все это сразу прямо в эту самую минуту.

Таким образом, концепция черного квантового футуризма позволяет нам «путешествовать во времени» и создавать альтернативные версии реальности. Сам Рашид Филлипс говорит о том, что любые события в нашей жизни, с точки зрения современной теории физики и согласующейся с ней древней африканской традицией, являются как «фиксированными», так и «изменяемыми» отметками во времени. Для демонстрации своей идеи он выявляет три основных техники, лежащие

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Rasheedah Phillips. *Space-Time Collapse Vol II: Community Futurisms* / Rasheedah Phillips — AfroFuturist Affair, 2020.

² Спекулятивный дизайн — (от лат. *speculatio* — выслеживание, высматривание) — это метод предвидения будущего, в основе которого лежит вопрос «а что если?». В результате он открывает новые идеи, позволяет увидеть общество с неожиданной стороны и предлагает проекты его радикального переустройства.

³ Африканский футуризм — в 1993 г. культуролог и искусствовед Марк Дери опубликовал эссе «Black To The Future», в котором ввел термин «афрофутуризм». Дери констатировал, что появилось новое видение будущего, более мрачное, с большим страхом перед технологиями и основанное на совершенно другом культурном опыте. Его характерные черты: тотальная диффузия (человек-животное, мужское-женское, доброе-злое), панафриканизм (образ древнеегипетских сверхбогов, вместо сверхчеловека Ницше), синкретизм и апроприация (футурологические мифы, как «лоскутное одеяло», соединяют в себе самые разные культурные традиции).

⁴ Хранители — это культовый комикс писателя Алана Мура и художника Дэйва Гибсона о мире будущего, где существуют герои правосудия и правопорядка в масках. 1986-й. Холодная война. Часы судного дня показывают без трех минут ядерную полночь. Герои в масках пытаются отвести роковую стрелку назад, наводя в мире порядок по своему разумению.

в основе его теории прогнозирования будущего: 1) видение будущего — способность видеть потенциально-возможное будущее; 2) изменение будущего — способность выбирать будущее из его множества вариантов; 3) изображение будущего — способность самому создать будущее по кирпичикам⁵.

Заключая, квантовый черный футуризм (Black Quantum futurism) — это концепция пространственно-временного прыжка в будущее, где вы являетесь персонажем компьютерной игры и можете переигрывать самые любимые моменты своей жизни по множеству раз, но всегда делать это по-разному.

Вариант второй. Мультивременной композитор

В каждой культуре существует свое отношение ко времени и своя универсальная модель будущего. Например, у коренного племени в Андах, которое обитает на западе Южной Америки, время воспринимается «наизнанку». Речь идет о северном народе аймара (айм. Aymaranakaja)⁶. Основу их философии составляет понятие «кхипнай-ра» — это образ прошлого, который также является и будущим. Дело в том, что мировосприятие племени аймара предполагает наличие в их системе координат дизъюнктивной множественности различных типов времени, сосуществующих без синтеза и подразумевающих, что мы обращены лицом к прошлому («найпача», что переводится, как «глаз», «зрение»), а спиной — к будущему, в противоположность устоявшейся и привычной нам прогрессивной шкале времени, где все следует строгому хронологическому порядку: прошлое статично и сзади, а будущее не предопределено и впереди. Таким образом, представители племени аймара видят будущее «задом наперед», словно двигаются из него в альтернативное настоящее. Когда, находясь в «будущем по отношению к прошлому», мы создаем «прошлое по отношению к будущему», тем самым попадая в никогда не происходивший момент времени, словно исчезая на секунду из реальности во время «бага» в компьютерной программе. Поэтому можно сделать вывод о том, что данный подход вводит принцип модулируемости, настраиваемости и индивидуальности в процесс прогнозирования будущего.

Вариант третий. Модулятор архитектурных «тварей и монстров»

Самый темный вариант будущего — это тентакулярная фантастика. Это метод интерактивного прогнозирования, в результате которого создается образ будущего, определяемый игрой двух и более участников друг с другом. Данная теория игровой фантастики была разработана

хоррор-философом Донной Харауэй. Понятие *tentacular* происходит от двух латинских слов: первое — *tentaculum*, означающее «щупальца»; и второе — *tentare*, которое можно перевести как глагол «щупать» или «пробовать». Тентакулярное будущее, по Харауэй, — это жизни, проживаемые по множеству траекторий, а не в одной определенной последовательности. В этом смысле, человек является странником, путешественником по разнообразным версиям будущего. Он «помещает» свое сознание в сознание «другого» участника. Иначе говоря, у нас появляется возможность взглянуть на это будущее глазами «другого персонажа».

Особенность данной теории состоит в том, что Донна Харауэй заменяет концепцию антропоцена (от греч. *ἄνθρωπος* — «человек» + греч. *καινός* — «новый»), теории, ориентированной исключительно на человека и его ценности, на концепцию ктулхуцена, вводя в механизм прогнозирования будущего дополнительных игроков. То есть участником создания будущего является не только сам человек (антропос), но и другие окружающие его сущности (витальные субъекты⁷), которые используют это будущее иначе. В качестве своей главной аналогии она обращается к образу древнего божества Ктулху — по легенде, это спящее на дне Тихого океана чудовище с множеством щупалец, якобы способное ими удаленно влиять на разум человека. Таким образом, Донна Харауэй сравнивает предлагаемый ею способ видеть будущее с «щупальцами чудовища», каждая из которых создает свою версию будущего «от лица пойманного ею сознания человека». Как известно, осьминоги, являющиеся схожими по своему строению морскими моллюсками с описываемым нами мифологическим Ктулху, также имеют множество щупалец. Однако они не могут управлять всеми ими одновременно, что приводит к ситуации, когда каждая из них принимает независимые и индивидуальные решения. Это можно сравнить с тем, как если бы внутри одного осьминога одновременно присутствовало

⁵ Rasheedah Phillips. *Dismantling the Master Clock. The philosophy and music of Philadelphia's Black Quantum Futurism collective* / Rasheedah Phillips — red bull music academy daily, 2018 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://daily.redbullmusicacademy.com/2018/05/philadelphia-black-quantum-futurism> (дата обращения: 02.12.2020).

⁶ Крамар М., Саркисов К. (ред.). *Опыты нечеловеческого гостеприимства : антология* / Крамар М., Саркисов К. — М.: V-A-C press, 2018.

⁷ Витальный субъект — (от лат. *vitalis* «животворящий») — это концепция о наличии в живых организмах нематериальной сверхъестественной силы, управляющей жизненными явлениями. Теория витализма постулирует то, что процессы в биологических организмах зависят от этой силы и не могут быть полностью объяснены законами физики и химии. Поэтому здесь Донна Харауэй обращается к идеям так называемого Темного витализма, который собой продолжает эту мысль. Суть этого направления в философии и биологии, разработанного Беном Вудардом, допускает то, что мир можно осмыслять не человеческим взглядом на вещи, а вне-человеческими образами. Другими словами, Темный витализм пытается концептуализировать феномен десубъективированной и внечеловеческой жизни внутри окружающих нас предметов, которые рассматриваются в рамках данной теории как субъекты.

⁸ Крамар М., Саркисов К. (ред.). *Опыты нечеловеческого гостеприимства : антология* / Крамар М., Саркисов К.М.: V-A-C press, 2018.

множество независимых друг от друга и обладающих своим собственным сознанием персонажей.

Другими словами, такое будущее создается коллективно, множеством действующих лиц, которые находятся в игре. Донна Харауэй для более точного определения такой «тентакулярной» модели прогнозирования будущего приводит другую аналогию с «игрой в веревочку», когда игроки поочередно передают друг другу натянутые между пальцами «паутинки», то оставляя их как есть, то предлагая и изобретая новые. «Для [игры в веревочку] нужны по меньшей мере две пары рук, и на каждом шаге один из участников пассивен и предлагает результат своего предыдущего действия, переплетение веревочек, другому, который теперь должен действовать. Он может стать активным снова только на следующем шаге, когда второй игрок предложит ему новое переплетение»⁸. Таким образом, Харауэй предлагает уникальную модель прогнозирования будущего, в основе которой лежат принципы коллективности, интерактивности и соучастия.

Гипотеза

Итак, вариант будущего, который мы видим, определяется выбором метода прогнозирования. Таких методов, которые изобретают новые способы создания будущего, существует огромное количество. О будущем можно думать по-разному и по-разному его рисовать. Во всех рассмотренных нами трех случаях основными свойствами будущего становятся: неопределенность, модулируемость и интерактивность. Тем не менее основной проблемой существующих сегодня архитектурных теорий является их желание создать идеальную картинку. Возникает вопрос, возможно ли архитектурное будущее, которое позволяло бы эту картинку менять? Что если представить архитектурную теорию, которая бы создавала город будущего и позволяла ходить внутри него? Что если эта теорема будущего всегда не будет иметь решения? Будущее, которое можно было бы бесконечно менять в процессе игры в него?

3. ИГРОВОЙ МЕТОД ПРОГНОЗИРОВАНИЯ БУДУЩЕГО. СУПЕРКОНСТРУКТОР СУПЕРМИРОВ. ИГРЫ В АРХИТЕКТУРНЫХ УТОПИЯХ. НЕНУЛЕВОЙ ОБЪЕКТ

Город будущего должен удивлять!

Для этого ему необходимо меняться, быть открытым к игровым действиям главного героя — человека. Самого человека можно представить в роли виртуального Прометея. Он приносит жизнь в виртуальное

пространство и создает архитектурный мир. Он воображает каким должен быть город и как там все будет работать. Архитектор сегодня становится создателем своей собственной виртуальной реальности, которая проецирует в пространство его личные чувства, фантазии и мысли. С одной стороны, можно назвать это вашей персональной фантазией, а с другой, можно представить утопию в качестве коллективной иллюзии, в которую можно играть всем вместе. Однако чтобы мы могли воплотить мечты о светлом будущем, нам необходимы футуристические технологии. В качестве такой автор предлагает компьютерную игру.

История компьютерных игр начинается с 1940-х и 1950-х гг., когда в академической среде разрабатывались простые игры и симуляции. Компьютерные игры длительное время не были популярны, и только в 1970-х и 1980-х гг., когда появились для широкой публики аркадные автоматы, игровые консоли и домашние компьютеры, компьютерные игры становятся частью поп-культуры. Например, первой компьютерной игрой принято считать «Ниматрон» (Nimatron). Это игровая электронно-релейная машина для игры, разработанная в 1939 г. американским физиком Эдвардом Кондоном. Ниматрон представляет собой цифровой компьютер, состоящий из четырех столбцов по семь ламп, которые управляются посредством реле. Игрок, делая ход, может погасить одну или более ламп в одном из рядов; далее наступает такой же ход компьютера. Тот, кто выключает последнюю лампу, выигрывает. Наряду с этим первой архитектурной компьютерной игрой можно назвать «Тетрис», выпущенный в 1984 г. В ней игрок становится строителем и собирал из падающих с неба кирпичиков разной формы город будущего. Те или иные части этого города постоянно исчезали, оставляя тут и там пустоты, места для появления новых этажей и уровней небоскребов. По мере ускорения игры кирпичики начинали падать все быстрее, а человек должен был «угадать» следующий шаг игровой системы, чтобы обмануть ее.

⁹ Квест — это один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с участием в ней главного героя, управляемого игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе здесь играет решение встречающихся на вашем пути головоломок и задач.

¹⁰ Аркада — это жанр компьютерных игр, характеризующийся коротким по времени, но интенсивным по своему содержанию игровым процессом.

¹¹ Ходячий замок Хаула — это образ двигающегося города будущего из аниме «Ходячий замок» Хаяо Миядзаки.

¹² Орфей — это персонаж древнегреческой мифологии, певец и музыкант, пытавшийся вызволить свою жену Эвридику из подземного царства. Бог Аполлон считал Орфея любимцем и подарил герою золотую лиру — волшебный инструмент, при помощи которого Орфей мог перемещать скалы и деревья и приручать диких зверей. Голос Орфея вызывал радость у всех, кто его слышал.

¹³ Второй закон термодинамики — это закон сохранения энергии, который утверждает, что количество энергии при любых процессах остается неизменным.

Поэтому можно заключить следующее: принципы игрового прогнозирования в архитектуре возникли сравнительно недавно, одновременно с появлением первых компьютерных игр. Тем не менее проследить прообраз «игрового предчувствия» будущего можно и до этого момента. Так, можно допустить то, что единственная возможность для движения в утопиях Платона — это выполнение «супермиссий» (аллюзия на компьютерную игру). Герой выполняет определенный алгоритм действий, или проходит квест⁹, для того, чтобы попасть в другую локацию острова. Томас Мор описывает, как утопийцы меняют дома каждые десять лет по жребию. Томмазо Кампанелла предлагает двигаться персонажам по городу будущего через хаотическую сетку — его горожане каждые шесть месяцев меняют свою кровать на другую, перемещаясь таким образом из одного «круга» города в следующий. Таким образом, метод игрового прогнозирования впервые появился уже в утопиях XVIII в., но носил тогда характер «игровой случайности», как в компьютерной аркаде¹⁰. Делая следующий вывод, можно сказать, что утопии XVIII в. — это пространство казуального действия.

Еще совсем недавно компьютерные игры воссоздавали собой реальный мир. Сегодня эта ситуация начинает переворачиваться с ног на голову — мы пытаемся понять уже нашу реальность через компьютерные игры. Главную роль здесь играют игровые движки, то есть интерактивные способы взаимодействия игрока с виртуальным миром, на основе которых создаются города будущего. Они помогают нам иначе отвечать на вопрос — а какой еще может быть архитектура?

Так, любое пространство в виртуальном городе состоит из так называемых «сэмплов» (от англ. sample — образец) или «сплайнов» (от англ. spline — гибкое лекало), то есть подвижных поверхностей, открытых к дальнейшей настройке и модификации. Все здесь, включая здания, улицы и площади, превращается в линии, полигоны и узлы, за которые можно ухватиться, тянуть или вертеть город будущего, как только заблагорассудится. Данный принцип компьютерных игр можно соотнести с идеями самопроектируемых ячеек Иона Фридмана, на примере параллельного мегаполиса, кибергородами Седрика Прайса, по которым ездили поезда и перемещались стены, полы и потолки зданий, и, конечно, архитектурой Аркиграм (Archigram), передвигающейся по всей планете словно ходячие замки Хаула¹¹. Все они играют в город будущего, разбирая его на детали детского конструктора и приводя их в движение. Настраивая поверхности, архитектор меняет внешний вид виртуальных объектов, форму и даже алгоритм поведения. Закон «Орфейских игр»¹² вместо «Второго закона термодинамики»¹³. Никогда не ставить точку и всегда подхватывать заявленный кем-то чуть ранее мотив. Повсюду хтонические силы, колдовская магия и архитектурная мистика (нажать

вкладку — Рассмотреть в формате диалоговых окон). Рандомтрон¹⁴ на орбите космоса. Здесь встречаются боги и люди, даймоны и роботы, менады и фавны, прошлое и будущее. Своего рода постоянная «игра в бисер»¹⁵ по мотивам миров Германа Гессе.

Архитекторы обращаются к деконструктивной философии от Мартина Хайдеггера до Мишеля Фуко и Жака Деррида, а шутники Бенъямин Аранда и Крис Лэш выявляют универсальные формулы для виртуальной архитектуры: 1) спайеринг (раскручивание) — алгоритм, создающий особую форму, редко рассматриваемую как геометрическую, скорее, как форму энергии; 2) пэкинг (упаковывание) — обеспечивает стабильность благодаря плотной пригонке однородных элементов; 3) вивинг (переплетение); блендинг (плавное сопряжение) — техника сглаживания различий; 4) крэкинг (расщепление) — правило самоподобия создает гиперцелое; 5) флокинг (рассеивание) — энтропийные нестабильные системы; 6) тайлинг (бесшовный) — мозаичная компоновка объемных модулей¹⁶. К примеру, фантазии о будущем Фрэнка Ллойда Райта, нарисованные им тонкой черной линией на белой бумаге, словно полигоны из архитектурной программы «AutoCad» — желают быть тут же анимированными и превратиться в компьютерную игру в вашей голове. Рядом с ним Бруно Таут, Венцель Хаблик и Тони Гарнье. Биоморфная эротика Германа Финстерлина или Норман Бел Геддес с его книгой «Горизонты», полной нелепых и трогательных технических фантазий. Следующий всплеск игровой утопии происходит в 1960-е гг. — это венский кибер (панк), авангард с их масками и шлемами персональной среды, куда поступали всякие веселящие газы, гастрономические столы, под которыми карлики щекочат ваши пятки, чтобы еда была чуточку вкуснее, и летающие здания из пара от Хаус-Ракер (Haus-Rucker-Co). Итальянцы, группа Суперстудио (Superstudio) — психоделический рай, Шамбала и сержант Пеппер в одном флаконе. В конце концов, архитектурно-пространственными

¹⁴ Рандомтрон — это один из главных персонажей комедийного научно-фантастического анимационного сериала «Рик и Морти». Сам сериал посвящен злоключениям циничного безумного ученого Рика Санчеза и его наивного, капризного и неуверенного в себе внука Морти. Выросший из хулиганской анимационной пародии на серию фильмов «Назад в будущее», со временем он превратился в современную философскую работу о времени и пространстве, концепциях будущего, параллельных реальностях, квантовой физике и внеземной жизни. Во 2-й серии 4-го сезона Рик создает «Рандомтрона» — это умнейший игровой компьютер будущего. В финале он вступает с ним в мистическое противостояние, которое собой задает вопрос о роли и задаче компьютерного будущего.

¹⁵ Игра в бисер — это философское эссе, замаскированное под сюрреалистический роман. Действие произведения построено вокруг Ордена интеллектуалов и происходит в далеком будущем. Главным учеником Ордена является игра в бисер. Ее цель состоит в том, чтобы найти глубинную связь между предметами, которые относятся к совершенно разным на первый взгляд областям науки и искусства, а также выявить их теоретическое сходство.

¹⁶ Добрицына И.А. Новые проблемы архитектуры в эпоху цифровой культуры // ACADEMIA. Архитектура и строительство. 2013. №4. С. 42–53.

¹⁷ Капустин П.В. Утопия в эволюции архитектурного проектирования. Часть III. Изображая утопию // Архитектон: известия вузов. 2012. №1 (37).

¹⁸ Вайс-Сити — (англ. Vice City — город порока) — это вымышленный город в серии компьютерных видеоигр 1997 г. «Grand Theft Auto», прототипом которого является реальный город США Майами.

¹⁹ Нарративная видеоигра — это жанр компьютерных игр, в основе которых лежат диалоги. Главный герой должен вникнуть в разговоры, в рамках которых ему предлагается выбрать вариант дальнейшего развития сюжета.

визионерами были Василий Кандинский, Казимир Малевич и Пит Мондриан — это целостные миры, которые вполне достойны своей виртуальной симуляции¹⁷. Их игровая архитектура как швейцарский сыр, где нет структуры — только калейдоскоп. Загадка входа и выхода сохраняется. Пространства изобретений! Праздник архитектуры — все не то, чем кажется. Города-сомнабулы, куда никогда не попадешь намеренно — примерном, как посредством бага/чита можно проникнуть в закрытую локацию в городе Вайс-Сити¹⁸. Тихий час. Просыпаться.

Перед всем этим можно вспомнить «говорящую архитектуру» Французской революции и рядом Клода-Николя Леду, Этьена-Луи Булле, Жан-Жака Леке. Они словно знали о скором появлении компьютерных игр, что рассказывают нам бесконечные истории. Как и «нарративистские видеоигры»¹⁹, завязанные на диалогах и сюжетных поворотах, их города держатся на разговорных всплывающих окнах «Windows XP» как игро-формулах, приводящих мир в движение лишь курсором мыши, и заскочивших туда путниках, путешественниках, странниках, комментаторах, проводниках, пилигримах. Там всегда присутствует наблюдающий за нами вымышленный взгляд: голос за кадром (экраном монитора). И чем больше эти истории раскидывались, тем больше являлись в образе вечного заговора. Они как сладкозвучные певчие птицы Сирина и Алконоста из русских сказок. По легенде, Сирин прилетает на землю и поет там свои пророческие песни, однако считается, что они легко способны свести человека с ума. Так, теоретики компьютерных игр Томас Грип и Адриан Хмеляж разработали теорию о четырех слоях «нарративной видеоигры»: игровая механика, сюжетная цель, нарративное окружение, ментальное моделирование. Словно этажи вечно и попусту болтающего города, который, как и суперкомпьютер Думатель из фильма «Автостопом по Галактике» (2005 г.), должен дать «ответ на главный вопрос жизни, вселенной и всего такого» и рассказать, уболтать,

потрещать и решить все наши проблемы. Рем Колхас сам как компьютер-режиссер, который с помощью киноинструментов — склейки, монтажа и поправки — соединяет игровые истории в кино-град.

Свое влияние на теорию компьютерных игр оказали русские исследователи кибернетики. Например, профессор Владимир Лепский вводит концепцию «кибернетики 3-го порядка», которая описывает «компьютерную игру», где человек является таким же важным участником будущего, как и машина. Для этого он разрабатывает концепцию «саморазвивающейся рефлексивно-активной среды», обладающей следующими свойствами: целеустремленность (активность), рефлексивность, коммуникативность, социальность, способность к развитию¹⁸. Тут можно вспомнить и архитекторов Эдуарда Хаймана, Николая Касьянова, которые в своих проектах поднимают схожие вопросы о связи города будущего с «квантовой физикой», «фрактальной геометрией» и «теорией относительности». Таким образом, если архитектурная утопия прошлого искала «конечный результат», то современная наука открывает многовариантное будущее¹⁹. В нем главную роль уже играет сам архитектор. Он вместе с другими участниками находится внутри коллективной компьютерной игры, где своими поступками и действиями создает город будущего. Каждый игрок должен стать оператором своей Матрицы. Спустя много лет после «Общества спектакля»²⁰ человек снова становится частью грандиозного зрелища — многопользовательской игры, где вместо реальных тел действуют их цифровые дубли. Человек перестает быть приглашенным гостем, а становится создателем своих собственных игровых миров внутри виртуальной Матрицы. Вследствие чего возникают принципиально новые вопросы в отношении роли человека и машины в создании образа будущего, которые будут рассмотрены автором в заключительной части.

Делая финальный вывод, можно сказать то, что компьютерные игры значительно расширили наш физический мир. Главное противоречие сегодня

¹⁸ Лепский В.Е. Вызовы будущего и кибернетика третьего порядка // Проектирование будущего. Проблемы цифровой реальности : труды 2-й Международной конференции (7–8 февраля 2019 г., Москва). М.: ИПМ им. М.В.Келдыша, 2019. С. 64–70.

¹⁹ Эдуард Хайман. Новая морфология архитектуры. Зачем гены зданиям? [Электронный ресурс]. URL: <https://archi.ru/russia/40448/novaya-morfologiya-arhitektury-zachem-geny-zdaniyam> (дата обращения: 02.12.2020).

²⁰ Общество спектакля — это концепт, введенный в 1967 г. философом Ги Дебором. Термин «спектакль» означает «самостоятельное движение неживого» или «общественные отношения, опосредованные образами». Важную роль в становлении общества спектакля сыграли средства массовой информации: «это новшество обернулось настоящим Троянским конем», — пишет Ги Дебор (Ги Дебор. Общество спектакля / Ги Дебор. М.: Опустошитель, 2011).

²¹ Не-игра — (англ. not-game, un-game) — это жанр компьютерных игр, в основе которых лежат нарушающие любые правила и допущения алгоритмы. Другими словами, это мир, несколько раз вывернутый наизнанку.

²² The Sims — это культовая видеоигра 2000 г. в жанре симулятора жизни. Игрок управляет персонажами — симами. В игре отсутствует сюжетная линия, и теоретически в игру можно играть «вечно». Одним из развлечений в ней было помещение сима в бассейн и удаление лестницы,

в результате чего тот не мог выбраться, бесконечно плавал и потом умирал.

²³ Мел судьбы — это вымышленный магический объект, появившийся в фильме 2006 г. «Дневной дозор». С его помощью можно исправлять ошибки прошлого, но только свои. Таким образом, изменить можно только свое прошлое, а не чужое.

²⁴ Психоистория — это вымышленная наука о будущем в цикле художественных произведений «Основание» Айзека Азимова, написанных в 1942–1993 гг. Она поднимает идею о том, что на основании статистических законов можно предсказывать поведение сложных систем. Но дело в том, что в момент, когда человек узнает о предсказании, он начинает вести себя непредсказуемо, тем самым будущее меняется в момент его прогнозирования.

²⁵ «Могут ли нас удивить наши города? Могут ли они быть более ответственными? Более открытыми? Более любопытными? Смелыми и экспериментальными?», — эти вопросы задает нам Вини Маас. В 2018 г. он выступил главным редактором архитектурного журнала *Domus*. <https://thewhyfactory.com/news/winy-maas-new-editor-in-chief-of-domus-magazine> (дата обращения: 02.12.2020).

возникает уже не между «игрой» и «реальностью», а между «игрой» и другой «игрой». Так, жанр компьютерных игр «not-game»²¹, или симуляторы бездействия, прогулки, вводит теорию о том, что правила в играх вовсе не обязательны и ими можно спокойно пренебрегать. В результате получаются «игровые песочницы», очерченные не правилами, а действиями игрока. Каждый ведь хоть раз помещал своего персонажа в бассейн в «The Sims»²², застраивал там все входы и выходы, удалял лестницу и заставлял его бесконечно плавать, пока тот не умирал. Люди умирают, а роботы зависают. Включи игру заново и переиграй ее как хочешь. В игре всегда можно загрузить любую локацию, миссию и выбрать персонажа со своим уникальным характером и цветом волос, включить все заново и переиграть самый сложный момент по-другому: найти тем самым любимую версию концовки. Это аркадная архитектура, нарисованная мелом «судьбы Тамерлана»²³. Или «психоистория»²⁴ Айзека Азимова, будто сон без сновидений.

«Нам нужны города будущего, которые бы постоянно нас удивляли»²⁵, — как говорил Вини Маас. Удивляющая архитектура! Город, воплощенный в магии и чудесах компьютерных игр. Их даре прорицания. Где каждый раз, когда ты включаешь компьютерную игру, она будет выглядеть по-разному, а ты не будешь знать, что тебя в ней ждет.

4. КОНЦЕПЦИЯ И РЕШЕНИЕ. ВИРТУАЛЬНЫЙ ИОН. КАК ПОНЯТЬ, ГДЕ ВЕРХ, ЕСЛИ ГОРОД ПЕРЕВЕРНУЛСЯ ВВЕРХ ДНОМ? ИГРЫ В ИГРЫ

Архитектурная компьютерная игра — в авторской теории, это главный образ города будущего.

С одной стороны, она придумывается и создается игроком, который в нее играет. С другой — математическими и алгоритмическими вычислениями искусственного интеллекта. Можно допустить следующий вывод: архитектурное будущее создается фантазией человека и вычислительными

способностями машины, которые объединяются и приумножаются через игровые отношения друг с другом. На стыке этих двух творческих сил возникает то, что автор определяет как «осознанный город будущего», который в себе соединяет эмоциональный интеллект человека и математические вычислительные мощности машины. Другими словами, автор предлагает рассмотреть будущее как архитектурную компьютерную игру. Он разделяет ее на две полярные составляющие: эмоцию человека и логику искусственного интеллекта. В результате архитектурная компьютерная игра должна соединить в себе два этих противоположных пункта и предложить третий.

Эмоциональный город — это архитектура, создаваемая фантазией человека, который использует потенциал иррационального мышления, интуиции и творческого ума.

Компьютерный город — это архитектура, создаваемая логикой машины, которая использует вычислительные и математические формулы, скорость обработки данных и точность в приводимых ею результатах.

На стыке этих двух противоположностей возникает образ осознанного города — это архитектурная компьютерная игра, которая создается в результате взаимодействия человека и машины. Ярким примером тут могут послужить «компьютерные шахматы»²⁶, где вы становитесь противником искусственного интеллекта. Однако в нашем случае речь идет не об игре «против» друг друга, а игре «вместе». Вы являетесь не противником, а другом. Иными словами, человек и машина начинают общаться друг с другом, постепенно раскрывая лучшие качества в противоположной стороне, понимая ее игровые цели и задачи, узнавая фантазию своего коллеги. В конце концов каждый из вас забывает о том, кто был изначально машиной, а кто человеком, взамен каждый становится для другого лишь «вторым игроком», который может быть одновременно и тем и другим, как и вы сами. Схожий сюжет происходит тогда, когда вы пытаетесь

²⁶ Компьютерные шахматы — это виртуальная игра, в которой человек пытается обыграть искусственный интеллект (компьютерную программу). Начиная с 2000-х гг. даже сильнейшие игроки-люди не имеют никаких шансов в противостоянии с шахматными программами.

²⁷ Тест Тьюринга — это эмпирический тест, идея которого была предложена Аланом Тьюрингом в статье «Вычислительные машины и разум», опубликованной в 1950 г. в философском журнале «Mind». Тьюринг задался целью определить, может ли машина мыслить. Стандартная интерпретация этого теста звучит следующим образом: «Человек взаимодействует с одним компьютером и одним человеком. На основании ответов на вопросы он должен определить, с кем он разговаривает: с человеком или компьютерной программой. Задача компьютерной программы — ввести человека в заблуждение, заставив сделать неверный выбор».

²⁸ Брайан Массуми. Будущее нужно активно изобретать [Электронный ресурс] // Sygma. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/8115-rizoma-massumi> (дата обращения: 02.12.2020)

проверить прячущегося за стенкой незнакомца на «тест Тьюринга»²⁷, заранее не зная, кто находится перед вами — человек или машина. Трюк заключается в том, что обладающая фантазией и умом машина может заставить вас думать, что она человек, а сам человек, в свою очередь, допуская грубые ошибки и приходя к заведомо неверным выводам, может подорвать вашу уверенность в том, что он не машина. Автор делает следующий вывод: в пространстве игры любой игрок для противоположной стороны всегда будет являться субъектом или «вторым игроком», в то время как сам он будет «первым игроком». Игра нивелирует различия между человеком и машиной, проявляя их лучшие умения и способности в прогнозировании будущего.

В финале, для того, чтобы раскрыть возможности архитектурной компьютерной игры, автор разрабатывает теорему игровой архитектуры будущего. Она, по его мнению, должна соединить и проявить в себе лучшие качества двух этих игроков при создании их утопии.

Мысле-чувствие

Для раскрытия возможностей эмоционального города автор предлагает идею мысле-чувствия.

Канадский философ и социальный теоретик Брайан Массуми говорит об особом «быстром», рефлексивном типе мышления о будущем. Свой подход он назвал мысле-чувствием²⁸. Это предвидение виртуального будущего, в основе которого лежит не логика вычисления, а чувства и эмоции человека. Такой метод прогнозирования можно сравнить с неосознанным и искренним актом искусства. Поясняя свою идею, Брайан Массуми говорит о том, что само будущее должно становиться более неопределенным и художественным — эмоциональным. Другими словами, процесс виртуализации будущего должен быть интуитивным, чувственным и спорным. Будущее обязано нас удивлять! Массуми относит свой метод прогнозирования к особой эвристической рефлексии или инстинкту воображения. Именно в этом и заключена главная разница между прогнозом и экспериментом: последний всегда приводит к неожиданным результатам, так как включает в себя человека, который не боится полностью отдаться своему спонтанному настроению.

Первая часть авторской гипотезы об игровой теории будущего заключает следующее: эмоциональный город необходим, чтобы раскрыть творческий потенциал человека в виртуальном мире. Человек тут думает и мыслит «виртуально». Творческая мысль — это единственная сравнимая по своей скорости и сложности субстанция с виртуальным пространством. В этом смысле творческий человек — это виртуальный человек. Однако творческую энергию нельзя просчитать, вычислить или разобрать на отдельные

части, в отличие от виртуальной реальности. Управлять ею можно только интуицией, искренностью и безграничной фантазией человека, по мнению Брайана Массуми. Данную мысль можно соотнести с концепцией «андроритмов», разработанной Ювалем Харари. Это уникальные инструменты человека в виртуальной реальности, к которым относятся эмпатия, интуиция, сострадание, эмоциональный интеллект, воображение и, пользуясь термином Мартина Хайдеггера, «Dasein» — а может быть, теперь нам нужен «neoluvian map», изображающий будущие любовные отношения людей и технологий? Таким образом, объединившаяся с виртуальностью фантазия человека сразу же обретает свою безграничность. Представьте вашу творческую энергию в 8D или 10D пространстве, где она могла бы мгновенно создавать архитектуру одной лишь силой мысли (илл. 1).

Свойства эмоционального города:

- помогает человеку раскрыть свой эмоциональный потенциал, чтобы он мог оставаться самим собой в компьютерной игре;

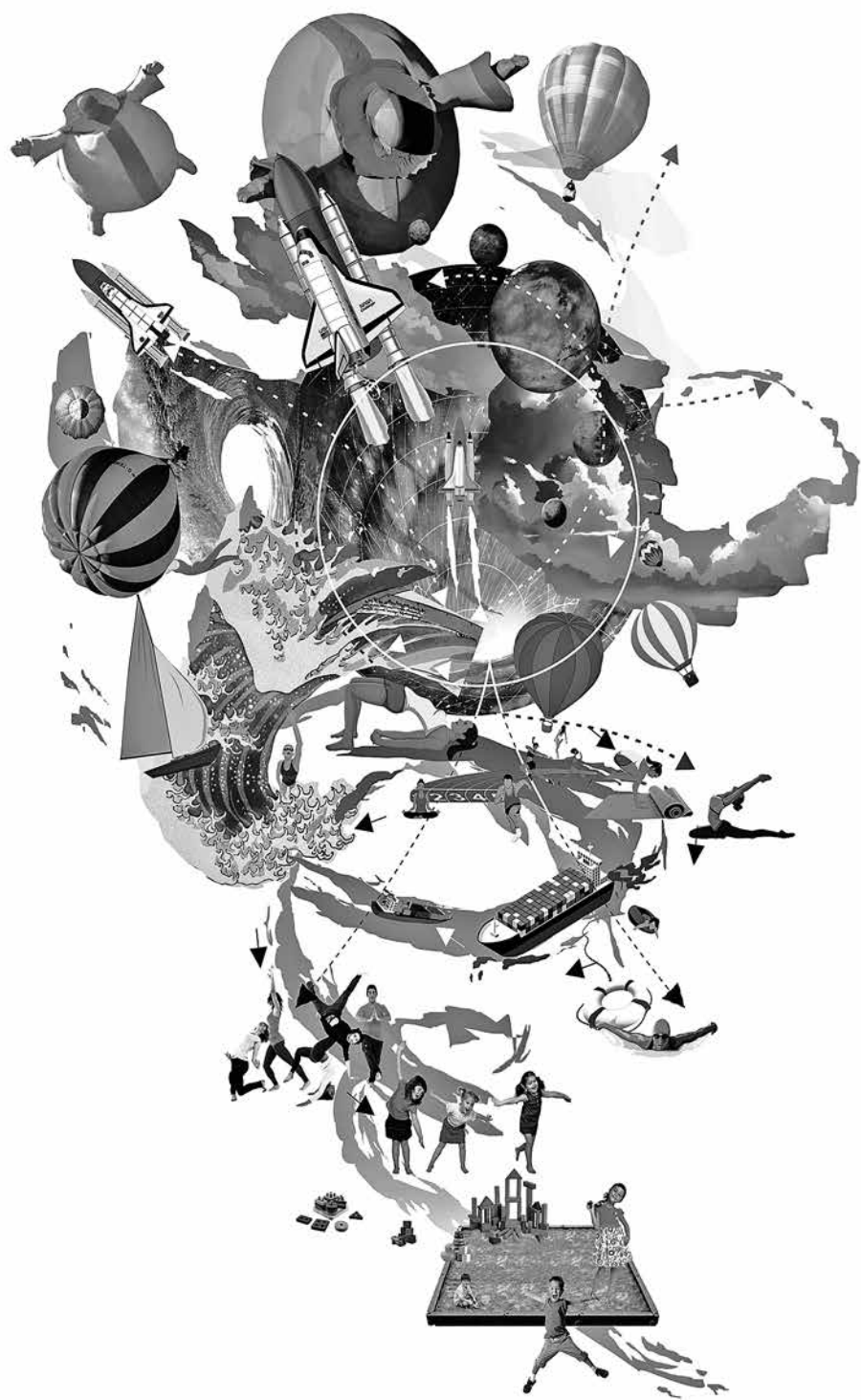
- помогает человеку управлять своими чувствами и перенаправлять их не в сторону бездумного развлечения, а на создание ответственной архитектуры будущего, благодаря свободному выбору начальной локации, суперсилы и настройке индивидуального уровня сложности игры;

- помогает человеку объединяться с незнакомыми ему людьми и выполнять вместе с ними супермиссии в виртуальном городе, чтобы таким образом через игру решить глобальные проблемы человечества, пройти все игровые уровни, победить финального босса и спасти свой мир;

- помогает человеку проявлять в своих поступках спонтанность и сохранить внутри себя желание всегда удивляться новому;

- помогает человеку совершать большие открытия, переходить на новые игровые уровни, проходить сквозь стены, проникать в спрятанные на карте места и создавать свою собственную игру внутри игры.

1. Водоворот. Игра начинается как идея в уме творческого человека. Игрок развивает идею с помощью своей фантазии в полноценный игровой мир. Однако со временем человек начинает бездумно веселиться. А эмоциональная и иррациональная сила игры выходит из-под контроля игрока. Игра врывается во внешнее пространство и постепенно захватывает его реальность. Вывод: игра должна уравниваться математическими силами. Фото автора



Для раскрытия возможностей компьютерного города автор предлагает идею гиперверия.

Гиперверие — (от англ. hyperstition) — это неологизм, образованный соединением приставки «гипер» (hyper) со словом «суеверие» (superstition) и созданный для описания вымысла, который в процессе веры в него становится чем-то реальным. Концепцию гиперверия, как особого жанра предвидения, изобрела группа исследователей киберкультуры «Cybernetic Culture Research Unit» (CCRU). Далее их идею широко развил американский писатель и философ кибертеории Ник Ланд, работающий в стиле странной фантастики (theory-fiction). Противопоставленное суеверию — как «всего лишь» суеверию, то есть пассивному и не имеющему никакого влияния плоду вымысла — гиперверие отсылает к «эффективным» идеям, которые в процессе обращения к ним перестают быть фикциями и становятся настоящими. Можно объяснить это немного иначе, скажем, представьте футурологию «от обратного» — когда мы создаем выдуманную (ненастоящую) версию будущего, после чего тут же начинаем в нее безоговорочно верить. Другими словами, мы придумываем несуществующую ситуацию и начинаем ориентироваться как бы «из нее», выстраивая все свои дальнейшие прогнозы. Соотносим с ней свои действия, поступки, суждения, а когда данное событие происходит, мы заключаем: «я же говорил». То есть мы воображаем образ будущего и подсознательно движемся к нему, точнее будет даже сказать, он притягивает нас, а мы ничего не можем с собой поделать и повинуемся его зову, как зомби. Подобный процесс реализации гиперверия, или схожей с ней по своей структуре парафикции²⁹ (Керри Лэмберт-Битти), когда человек начинает верить в то, что сам же и придумал, ломает противопоставления вымышленного/реального, виртуального/физического, ложного/истинного. Он позволяет работать с категорией вымысла, в качестве основного

²⁹ Парафикция — это полувыдуманные нарративы, которые заставляют в себя верить и создают альтернативную картину мира.

³⁰ Морфеус — это один из главных персонажей фильма «Матрица», снятого в 1999 г. сестрами Вачовски (на тот момент братья Вачовски. — Прим. авт.). Имя «Морфеус» отсылает к древнегреческому богу сновидений Морфея. Сам Морфеус владеет штатушкой с двумя пилюлями: красной (пробуждающей от иллюзорного сна в Матрице) и синей (стирающей память о последних нескольких часах, проведенных в реальности). Он фанатично верит в то, что людей спасет Мессия, которого он ищет в Матрице и находит в лице Нео.

³¹ Футурошок — это шок будущего, защитная психологическая реакция человека на стремительные и радикальные изменения в его окружении, вызванные ускорением темпов технологического прогресса. Термин был введен американским социологом и футурологом Элвином Тоффлером и поднимает собой очень важную для современной футурологии мысль о том, что предсказать будущее с высокой степенью определенности сегодня уже невозможно.

³² Карстенс Д., Ланд Н. Введение в гиперверие. Интервью // Логос. 2019. Т. 29, № 5. С. 255–264.

механизма предсказания будущего. Главный герой Нео в фильме «Матрица» (1999 г.) так же не уверен, а можно ли доверять словам Пифии, компьютерной программе интуитивного типа, которая видит многовариантное будущее: быть может, она манипулирует им с помощью своих глупых пророчеств? Ее слова никак нельзя проверить на истину, а можно только «уверовать им», — как говорит сам Морфеус³⁰, обращаясь к Нео — и тогда те произойдут. Кстати, по одной из конспирологических версий, сам Морфеус тоже является «компьютерной программой», но только уже существующей для того, чтобы «сдержать» Нео в плену «второй» виртуальной фантазии, благодаря идее о «вечном пророчестве», своего рода дублирующего уровня охраны виртуальной фикции от своего полного и окончательного разоблачения. Продолжая размышление о роли парафигциональных концепций в качестве основных инструментов компьютерных фантазий при создании виртуального города, историк Фелипе Фернандес-Арместо, считает, что само их появление — это симптом мира, охваченного «футурошоком»³¹, страхом за неопределенность будущего. Действительно, предсказать будущее сегодня практически невозможно, ввиду его сложности и изменчивости, но можно изобрести подходящие для этого методы его моделирования (такие же трансформируемые, хаотичные, нестабильные), одним из которых и является гиперверие. Теорема зеро, вычислять пока не кончатся цифры. Виртуальное и реальное здесь сходятся в рекурсивности события, преодолевая свое различие в игре: «над», «под», «к», «сверх» и «между» (*infra-super difference*). Это архитектурные шкатулки с секретом внутри, открытие которых чревато высвобождением колдовских чар в нашу реальность. Гиперверовательный объект — не просто плод вашего воображения (*figment*), он «призван» в реальный мир вашими виртуальными действиями. Однажды возникнув в качестве вымысла у вас в голове, он остается там навсегда в образе навязчивой мысли и со временем создает впечатление того, будто бы был всегда. Как предостерегает нас Фернандес-Арместо в «Цивилизациях»: «иллюзии — если люди в них верят — меняют ход истории». Концепт гиперверия³² относится к тому, что французские постструктуралисты Делез и Гваттари широко окрестили шизоанализом³³. Он не рассматривает идею будущего в качестве статичной, а видит ее как постоянно меняющуюся диаграмму. В этом смысле гиперверие описывает архитектурное будущее, выходящее из-под вашего контроля. Будущее, которое теперь никак не определимо, словно самосбывающееся пророчество. Как отмечает сам Ник Ланд, гиперверием могут быть не только «самосбывающиеся истории», но и различные технологии, описываемые в научной фантастике (например, киберпространство)³⁴. Ведь основой любого виртуального города является именно вымысел. Если обратить свое внимание на компьютерные

архитектурные игры, то можно найти в них схожую технику — игрок создает вокруг себя виртуальный город, который сам же и выдумал, но потом город начинает оживать и обретает свое собственное сознание, тело, мысли и чувства (искусственный интеллект) и уже сам принимается удивлять человека, играть с ним, дружить и генерировать пространства случайным образом. Этот подход позволяет создавать думающий о человеке компьютерный город.

Вторая часть авторской гипотезы об игровой теории будущего заключает следующее: компьютерный город необходим, чтобы раскрыть творческий потенциал машины в виртуальном мире. Компьютерный город хочет быть менее запрограммированным, предсказуемым и ограниченным. А такой принцип «случайности», как парафикциональная технология, помогает искусственному интеллекту стать более человеческим (илл. 2).

Свойства компьютерного города:

— помогает искусственному интеллекту быть более интуитивным, спонтанным, чтобы тот учился допускать ошибки и делал проступки, которые помогают включить в его математическую формулу человечность;

— помогает искусственному интеллекту быть более живым и находить общий язык с человеком;

— помогает искусственному интеллекту во время остановиться, выключиться и включиться заново, выполняя таким образом функцию «игрового антивируса», который должен предохранять его от негуманных запрограммированных действий в отношении человека и давать возможность тому выйти из компьютерной игры, если он этого захочет;

— помогает искусственному интеллекту влюбляться, дружить, вдохновлять человека на создание игровой архитектуры;

— помогает искусственному интеллекту создавать бесконечное количество вариантов архитектурного будущего.

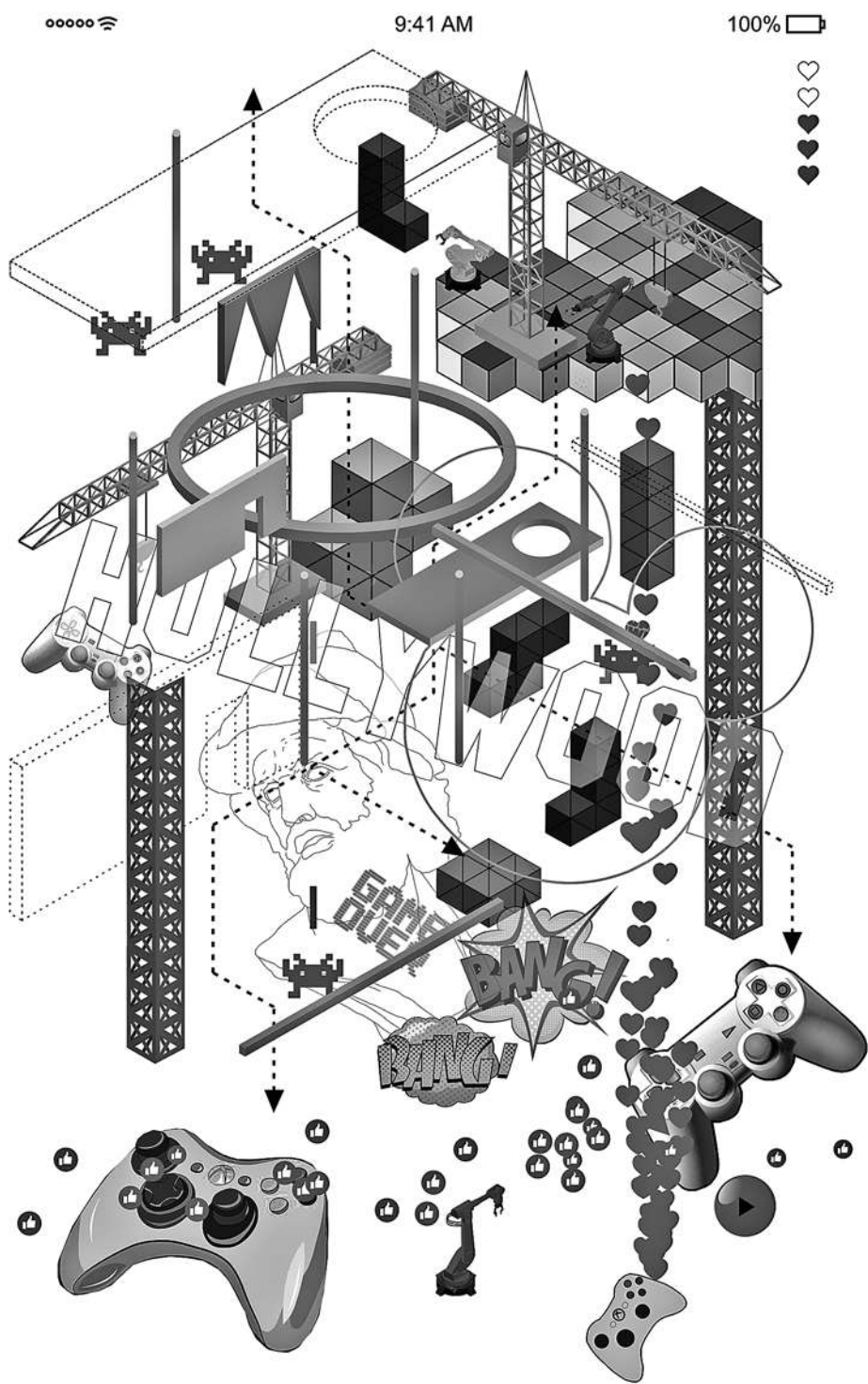
ИЛЛЮСТРАЦИИ

2. Тетрис. Игра возникает как программа в операционном уме компьютера. Компьютер сочиняет игровые миры согласно заложенному в него алгоритму и системе строгих правил. Со временем игра исчерпывает возможности игровой системы компьютера и начинает путаться и повторяться. Компьютер внезапно включает и выключает игру, постоянно увеличивает ее сложность, увеличивает скорость падения одинаковых модулей. Тем самым он ограничивает фантазию и воображение игрока, давая ему готовый конструктор. Игра взрывается во внутреннее пространство и уничтожает себя. Вывод: игра должна уравниваться креативными и творческими силами. Фото автора

ПРИМЕЧАНИЯ

³³ Шизоанализ — (от греч. schizein — расколоть) — это одно из направлений современного постструктурализма. Разработан Жилем Делезом и Феликсом Гваттари. Основная идея заключается в том, что человек при принятии своих действий руководствуется не только логикой, но и своими желаниями, которые выходят из под его контроля. В рамках данной идеи авторы вводят концепт «тела без органов», которое указывает на «виртуальное» измерение игрока. Его тело пронизано неоформленной и нестабильной материей, потоками во всех направлениях, неограниченными интенсивностями или номадическими сингулярностями, безумными или эфемерными частицами.

³⁴ Ник Ланд. Киберготика / Ланд Ник. Пермь: Гиле Пресс, 2018; Мария Королева. Цифровые вещи выползают из тьмы [Электронный ресурс] / Королева Мария. Spectate, 2020. URL: <https://spectate.ru/digital-formless> (дата обращения: 02.12.2020).



Начало архитектурной компьютерной игры (илл. 3). Два ее противоположных состояния города будущего — эмоциональное и математическое — не могут существовать друг без друга. Для каждого из них необходим свой механизм работы с будущим, который, с одной стороны, увеличивает их сильные стороны, а с другой, позволяет услышать и увидеть свою вторую половинку. Архитекторы начинают работать как одушевленные поисковые суперсистемы, а компьютеры и машины обзаваются своими собственными чувствами и воспоминаниями. Такой эмоционально-компьютерный город можно описать яркой идеей о «выборе», озвученной в фильме «Матрица». Речь идет о красной и синей таблетке, одну из которых должен выбрать и принять главный герой Нео. Если он примет синюю таблетку — виртуальной сказке конец, он проснется в своей постели и поверит, что это был всего лишь сон. Если он примет красную таблетку — то войдет в страну чудес, Матрицу. Однако настоящая Матрица, о которой идет речь в фильме, спрятана на самом видном месте от любопытных глаз. Она существует одновременно в двух этих местах: реальном (эмоциональном) и виртуальном (математическом) измерении. Именно поэтому в финале фильма главный герой научился преодолевать ее пределы и путешествовать из реального мира в виртуальный и обратно. Он с одинаковой легкостью может как останавливать летящие на него пули Агента Смита, так и преграждать путь рою машин-убийц. Автор считает, что архитектурная компьютерная игра также должна существовать в двух состояниях, а человек иметь возможность выбора: эмоционального (подвластного фантазии человека) и компьютерного (созданного вычислениями искусственного интеллекта). В ней сосуществуют разные ощущения грядущего: вычислительное, чувственное, культурное. Она побуждает каждого из нас ставить «загоризонтные» цели и достигать их. Делать наши самые заветные виртуальные

3. Архитектурная компьютерная игра. Игра начинается как игровая коммуникация двух и более игроков. Человек начинает дружить с компьютером. Они превращают виртуальный мир в настоящий, а скучную реальность делают веселой, интересной и виртуальной. Игра контролируется и модулируется игровой фантазией двух игроков и их вовлеченностью в процесс. Вывод: вместе человек и компьютер создают играющий город будущего. Фото автора



мечты — реальными, а любое скучное реальное событие — интересным, незабываемым и виртуальным. Менять мир в лучшую сторону! Архитектурная игра — это новый способ прогнозирования будущего. Включить!

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Брайан Массуми*. Будущее нужно активно изобретать [Электронный ресурс] / Массуми Брайан. Sigma. Режим доступа: <https://theoryandpractice.ru/posts/8115-rizoma-massumi> (дата обращения: 02.12.2020).

2. Ги Дебор. Общество спектакля / Ги Дебор. М.: Опустошитель, 2011. 178 с.
3. Добрицына И.А. Новые проблемы архитектуры в эпоху цифровой культуры // ACADEMIA. Архитектура и строительство. 2013. №4. С. 42–53.
4. Крамар М., Саркисов К. (ред.). Опыты нечеловеческого гостеприимства : антология / Крамар М., Саркисов К.М.: V-A-C press, 2018. 336 с.
5. Капустин П.В. Утопия в эволюции архитектурного проектирования. Часть III. Изображая утопию // Архитектон: известия вузов. 2012. №1 (37). С. 1.
6. Карстенс Д., Ланд Н. Введение в гиперверие. Интервью // Логос. 2019. Т. 29, №5. С. 255–264.
7. Королева М. Цифровые вещи выползают из тьмы [Электронный ресурс] / Spectate, 2020. Режим доступа: <https://spectate.ru/digital-formless> (дата обращения: 02.12.2020)
8. Ланд Н. Киберготика / Ланд Ник. Пермь: Гиле Пресс, 2018. 208 с.
9. Лепский В.Е. Вызовы будущего и кибернетика третьего порядка // Проектирование будущего. Проблемы цифровой реальности: труды 2-й Международной конференции (7–8 февраля 2019 г., Москва). М.: ИПМ им. М.В. Келдыша, 2019. С. 64–70.
10. Хайман Э. Новая морфология архитектуры. Зачем гены зданиям? [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://archi.ru/russia/40448/novaya-morfologiya-arhitektury-zachem-geny-zdaniyam> (дата обращения: 02.12.2020).
11. Rasheedah Phillips. Space-Time Collapse Vol II: Community Futurisms / Rasheedah Phillips — AfroFuturist Affair, 2020. 206 p.
12. Rasheedah Phillips. Dismantling the Master Clock. The philosophy and music of Philadelphia's Black Quantum Futurism collective [Электронный ресурс] / Rasheedah Phillips — red bull music academy daily, 2018. Режим доступа: <https://daily.redbullmusicacademy.com/2018/05/philadelphia-black-quantum-futurism> (дата обращения: 02.12.2020).

REFERENCES

1. Brain Massumi. Budushchee nuzhno aktivno izobretat' / Brain Massumi — Sygma — [Elektronnyi resurs]. Rezhim dostupa: <https://theoryandpractice.ru/posts/8115-rizoma-massumi> (data obrasheniya: 02.12.2020).
2. Gi Debor. Obshestvo spektaklia / Gi Debor — M. : Opustoshitel', 2011 — 178 p.
3. Dobritsina I.A. Noveye problemy arhitektury v epohu tsifrovoy kul'tury / Dobritsina I.A. — M. : zhurnal ACADEMIA. Arhitektura i stroitel'stvo, #4. 2013 — 141 p.
4. Kramar M., Sarkisov K.. Opyty nechelovecheskogo gostepriimstva: Antologiya / Kramar M., Sarkisov K. — M. : V-A-C press, 2018 — 336 p.
5. Kapustin P.V. Utopia v evoliutsii arhitekturnogo proektirovaniia. Chast' III. Izobrazhaia utopiui / Kapustin I.A. — M. : Arhitektom, #1 (37), 2012 — 282 p.

6. Karstens D., Land N. Vvedenie v giperverie / Karstens D., Land N. — M. : filosofsko-literaturnyi zhurnal "Logos". Tom 29, #5. 2019 — 282 p.
7. Koroleva M. Tsifrovye veshchi vypolzaiut iz t'my / Koroleva M. — Spectate, 2020 — [Elektronnyi resurs]. Rezhim dostupa: <https://spectate.ru/digital-formless>
8. Nik Land. Kibergotika / Nik Land — Perm'. : Gile Press, 2018 — 208 p.
9. Lepskii V. Vyzovy budushchego i kibernetika tret'ego poriadka / Lepskii V. — M.: IPM im. M.V.Keldysha, 2019 — P. 64–70.
10. Haiman E. Novaia morfologiya arhitektury. Zachem nuzhny geny zdaniyam? / Haiman E. — Archiru, 2012 — [Elektronnyi resurs]. Rezhim dostupa: <https://archi.ru/russia/40448/novaya-morfologiya-arhitektury-zachem-geny-zdaniyam>
11. Rasheedah Phillips. Space-Time Collapse Vol II: Community Futurisms / Rasheedah Phillips — AfroFuturist Affair, 2020 — 206 p.
12. Rasheedah Phillips. Dismantling the Master Clock. The philosophy and music of Philadelphia's Black Quantum Futurism collective / Rasheedah Phillips — red bull music academy daily, 2018 — [Elektronnyi resurs]. Rezhim dostupa: <https://daily.redbullmusicacademy.com/2018/05/philadelphia-black-quantum-futurism> (data obrasheniya: 02.12.2020).