

СТОЛИК НА ДВОИХ

В одно прекрасное утро Койт проснулся и сварил себе кофе. Ничего особенного, просто сварил кофе, достал из холодильника творожок и медленно наслаждался ими, глядя в окно. За окном были а) береза, которая частично закрывала вид; б) старые стойки для сушки белья; в) другие вещи, которые можно увидеть из окна квартиры в Ласнамяэ, включая газон, асфальт и двух мужчин с пластиковыми пакетами, которые торопились в магазин Araxes. Было 9.45 утра и это означало, что скоро начнут продавать выпивку, поэтому походка мужчин была стремительной и забористой. В предвкушении веселья они даже радостно подпрыгивали, как когда-то в детстве, когда заканчивались уроки и они, наконец, выходили из школы, чтобы поиграть и пошалить во дворах и подъездах. Лучшим местом для игры была заброшенная стройка, но там старая овчарка и охранник, и если они тебя поймут, то ой мамочки.

Койт тронулся в путь. Он миновал магазин Котка, пересек мост Котка, ненадолго остановился и полюбовался самым урбанистическим видом Таллинна, открывающимся с первой ступеньки лестницы, ведущей к автобусной остановке. В автобусе Койта ждал неприятный сюрприз — в кармане не оказалось зеленой карточки. Поэтому поездка на автобусе, которая ему обычно нравилась, оказалась весьма беспокойной, он волновался и не сводил глаз с дороги, опасаясь набега МуПо. Ему хотелось спрятаться. Он представлял себе, как служащие МуПо схватят его на месте преступления, затащат в свою пещеру и потребуют объяснений и штрафа. Ладони Койта стали влажными, а сердце бешено заколотилось.

Кайза ждала Койта в офисе. Поскольку по утрам она ходила на йогу, то рано являлась на работу. Ей нравилось находиться в пустом офисе и нравилось, что не нужно стоять в очереди к кофейному автомату и болтать о последней части «Игры престолов». Кайза не смотрела «Игру престолов», потому что давным-давно, еще до того, как та вошла в моду, прочитала первую ее часть и обнаружила, что это очень плохая книга.

Койт вошел в лифт. Поездка на автобусе спутала все мысли. Тревога вошла в него и заняла место где-то в районе поджелудочной железы, сроки стали гореть, сегодняшняя работа казалась совершенно невыполнимой. Лифт доехал до четвертого этажа. На внезапно ставших ватными ногах Койт подошел к своему столу. Он посмотрел на стол. Снова взглянул на него. Кайза смотрела на Койта с другого конца кабинета, понимая, что что-то не так, потому что Койт всегда сначала проходил мимо ее стола. Он знал, что ему не нужно говорить с Кайзой об «Игре престолов». И вообще разговаривать с Кайзой совсем не обязательно, с ней и так хорошо.

Койт положил ноутбук на стол. Опустился на колени. Залез под стол. Кайза быстро подошла к его столу и присела на корточки. «Эй, что случилось?» — спросила Кайза у сидящего под столом Койта. Лицо Койта было спокойным и радостным. Он посмотрел на Кайзу, помахал рукой, как бы приветствуя ее, и сказал: «Слушай, полезай сюда. Здесь так хорошо». Космическая пустота в его глазах пробудила любопытство Кайзы. Кайза подумала, что в последний раз она зависала под столом, когда ей было лет 6. Под столом был совсем другой мир. Под столом можно было играть, придумывать разные забавы, под столом было безопасно. Кайза присела на корточки, заползла под стол к Койту. «Да, мегакруто», — сказала она, и оба одновременно улыбнулись, — «Я только сбегая за кофе, пока народ не пришел. Устроим пикник».

Художник:

Текст:

Veetik

Распадаются ли внутренние ландшафты детей, когда *игра переживает эрозию*¹?

Нейроученные, социальные психологи и защитники прав человека подтверждают, что игра — это основа психологического благополучия² и здорового развития ребенка. Тем не менее, как в школьной программе, так и за пределами школы происходит урезание времени и пространства, открытых для игры³. Развивающая любознательность игра на природе утрачивается. В городах наблюдается засилье копирующих друг друга игровых площадок — будто бы шутливое представление взрослых о нуждах детей на фоне вышеназванных процессов.

Педагог-психолог Франческо Тонуччи («La città dei bambini (Город детей)») назвал игровые площадки местами, появившимися, когда свободное передвижение детей в городском пространстве ограничили. Согласно Тонуччи, у каждой игры — свое подходящее место, которое не могут выбирать взрослые⁴. Причины, по которым городское пространство не считается безопасным, ведут уже к следующим темам, но в рамках этого текста мы можем отметить последствия: утрачивается свобода самостоятельного открытия. За ограничение независимой спонтанности дети будут расплачиваться в будущем душевными проблемами.⁵

Эрозия может выражаться и в сведении игровых площадок к стандартности; тандем художников передает свою эстафету в наблюдении. Ученые провели исследование игровых площадок, спроектированных архитектором-структуралистом Альдо ван Эйком после Второй мировой войны, и влияния их минималистичного и симметричного дизайна на творческие способности детей. Как оказалось, абстрактные, скульптурные формы действительно благотворно влияют на творческое начало. Но стандартность площадок, где элементы находятся на равном расстоянии друг от друга, препятствуют игровому потенциалу.⁶ Игра предпочитает беспорядочную, дикую среду!

Эрозия создает ограничения, но игру в ее многозначной сущности⁷ не удержишь на привязи. Пусть тайком, но она все время стремится в большой мир, снова и снова его представляя и разбирая. Вокруг игровой площадки также простирается пространство, открытое для любознательности игры. Из этого вырастает самоощущение ребенка, его внутренний мир.

Художник:

- 1 Patrick J. Lewis, The Erosion of Play. — International Journal of Play, 6/2017.
- 2 Peter Gray, The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents. — American Journal of Play, 4(3)/2011.
- 3 Nor Fadzila Aziz, Ismail Said, Outdoor Environments as Children's Play Spaces: Playground Affordances. — Play, Recreation, Health and Well Being. Singapore: Springer Singapore, 2016.
- 4 Tania Alonso, Francesco Tonucci, Creator of The City of Children: "Cities Must Choose Between Improving or Disappearing". — Smart City Blog, 15.11.2019, <https://www.smartcitylab.com/blog/inclusive-sharing/francesco-tonucci-city-of-children/>.
- 5 Jess Row, How to Grant Your Child an Inner Life. — The New Yorker, 18.12.2019.
- 6 Rob Withagen, Simone R. Caljouw, Aldo van Eyck's Playgrounds: Aesthetics, Affordances, and Creativity. — Frontiers in Psychology, 04.07.2017, <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.01130/full>; Douw Jongeneel, Rob Withagen, Frank T.J.M and Zaal, Do Children Create Standardized Playgrounds? A Study on the Gapcrossing affordances of jumping stones. — Journal of Environmental Psychology 44/2015.
- 7 Brian Sutton-Smith, The Ambiguity of Play. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997.

Текст:

Представляя свою запланированную работу, Рандмяэ и Сёэт рассказали о том, что большинство детских игровых площадок создаются в соответствии с определенными стандартами. Из двумерных объектов строятся трехмерные, и куда бы вы ни пошли, вас ждет знакомая картина. Для Артишок биеннале будет создана многоуровневая игровая площадка, предназначенная не только для детей, но и для родителей, а также для того, чтобы игра не заканчивалась дождем.

Дети с их неограниченным воображением могут найти исключительно захватывающими даже самые простые предметы, но им также полезно находиться в интересной и разнообразной среде, ведь новое часто развивает смекалку и мышление. Поэтому это очень похвальный проект.

Меня всегда интересовали образовательные зоны различных музеев и галерей, где детям предоставляется возможность играть и создавать что-то самим. Часто участие могут принять и взрослые — одно из ярких воспоминаний прошлого года, это когда я с большим энтузиазмом собирала маленькие скульптурки из световых кубиков в детской зоне Художественного музея Манчестера. Хотелось бы повторить.

Вот почему мне особенно нравится, что Рандмяэ и Сёэт также думали о взрослых при планировании проекта. Сознательно или нет, но таким образом инсталляция также решает злободневные проблемы — отсутствие общения между детьми и родителями, погружение в виртуальный мир и нехватка контакта в целом. Хотя смартфон можно вынуть из кармана повсюду — среда, облегчающая общение и участие, безусловно, более полезна чем вредна. В последнее время безумно популярны искусственный интеллект и дополненная реальность. Однако, я бы хотела, чтобы больше реальных людей встречались в реальном мире со своими реальными детьми.

Художник:

Текст:

За последние годы я много времени провел с сыном на детской площадке. Площадки бывают разные, но, в основном, они все копии друг друга, без особых затей. Родители тоже нетребовательны: они счастливы скоротать время без капризов, слез и синяков. Принцип создания игровых площадок заключается, в первую очередь, *via negativa* — избежать травм, за это несут ответственность местные самоуправления, а ответственность, как известно, приводит к консервативности. Безопасность пытаются обеспечить ограничениями в конструкциях и согласованными элементами. Большинство дизайнеров идут более простым путем и создают для каталога что-то иллюстративное и аккуратное. Условия поставки выполнены, день близится к концу.

Сёэт и Рандмяэ пошли другим, оригинальным путем. Одним выстрелом они убивают двух зайцев. С одной стороны, они возвращают дизайну игровой площадки абстрактность, выходя за пределы очевидного, где качели — это качели, а горка — это горка. С другой стороны, они видят игровую площадку в качестве направляющей модели общества, действуя практически как активисты. С третьей стороны, они создают произведение искусства, поднимая строительство детских площадок, совершенно практическую область, в сферу современного искусства. Этот тройной удар удастся им с мнимой легкостью, и так они преуспевают и достигают чего-то экстраординарного сразу в нескольких направлениях.

Художники занимают сдержанную, *low-key* позицию, вызывающую симпатию. Сама Сёэт говорит, хоть и с усмешкой, что считает себя прежде всего плотником. И в Рандмяэ чувствуется некий умеренно утопический дух конструктивизма 1920-х годов. Оба задаются осознанно или неосознанно вопросом, какова функция современного искусства в обществе в целом, как оно могло бы выйти за пределы эскапистских стен галерей. Это дух игры (наблюдается явная концептуальная взаимосвязь трехмерного произведения и его двухмерных базовых элементов) и вера в то, что альтернативное общество представляет собой реалистичную перспективу, просто это требует большой работы. И от детей тоже.

Художник:

Текст:

Magdalena

Вы видите перед собой игровую площадку, но не только! Это инновационная игровая площадка, которая лучше всех других игровых площадок. Или, по крайней мере, очень особенная, потому что она позволяет решать социальные проблемы современного общества, для чего обычные игровые площадки просто не приспособлены. Это Игровая площадка с большой буквы. Здесь, на Игровой площадке, где есть настольный мир для взрослых и мир под столом для детей, и большие и маленькие могут играть и проводить вместе свое драгоценное время. Это универсальное устройство, которое одновременно уменьшает разрыв между поколениями и воспроизводит иерархические отношения между ними. Многофункциональный предмет мебели, который одновременно соединяет поколения и разделяет их!

В дневное время Игровая площадка подойдет для активного отдыха детей любого возраста, страдающих от школьного стресса и давления окружающих. Благодаря игровым устройствам, расположенным на столе, которые действуют как каналы связи между двумя мирами, целые семьи также могут ослабить напряжение и отчуждение между членами семьи. А вечером Игровая площадка становится идеальным развлекательным комплексом для любителей вечеринок, которые хотят поговорить и выпить пива на свежем воздухе, а не в опасных закрытых помещениях. Может быть, Игровая площадка станет столом, за которым будут отмечать дни рождения? Вечерами люди будут радостно собираться за круглым столом — женщины и мужчины, старые и молодые — все нарядно одетые, с бутылками в руках.

И вот торт уже съеден, и салат тоже убран со стола. Теперь собравшиеся играют в карты, курят, может быть, кто-то даже играет на пианино. О маленьком мальчике, в честь третьего дня рождения которого все и собрались, они уже позабыли. Настало время взрослых. Оживленный смех, веселые шутки, торжествующие жесты. Оскар с осуждением глядит на расслабившихся взрослых. Он тихонько забирается под стол, где пока еще может поместиться. Ему уже не позволяют прятаться под длинной, сшитой из плотной ткани бабушкиной юбкой.

Сидя под столом, он разглядывает ноги взрослых. Домашние тапочки, мокасины, туфли, отглаженные брюки, чулки, носки... Одна нога в брючине поглаживает другую ногу в шелковом чулке. Кто-то напорист, кто-то неловко ерзает. Стоптаные каблуки и острые носы туфель говорят на незнакомом и бессловесном языке, как будто бы тайком играют в какую-то эротичную, но при этом скучную игру.

Игра в самом разгаре и за столом. Никто не обращает внимания на Оскара. Разочаровавшись в этой шумной, мелкобуржуазной и непонятной игре взрослых, он берет под мышку свой жестяной барабан, вылезает из-под стола, незаметно покидает компанию больших людей и направляется к распахнутому люку, ведущему в подвал.

...В тот день, думая о мире взрослых и собственном будущем, я решил, что с меня хватит — именно здесь и именно сейчас я перестану расти и останусь трехлетним карликом — навсегда!

Художник:

Текст:

Maasik

Кайза Сёэт и Койт Рандмяэ создают объекты и окружающую среду, они мечтают о более воодушевляющем общественном пространстве и среде обитания. Вдохновленные миром, который существует под столом, куда они отправлялись на днях рождения в своем детстве, они создают для Артишок биеннале игровую площадку «Настольная игра», которая объединяет разные поколения и их развлечения за многоуровневым столом и под ним.

Игровые площадки — это места, где встречаются творчество и контроль, искусство и архитектура. Они занимают чрезвычайно важное место в развитии детей, давая им возможность встречаться с другими детьми и практиковаться в свободе, хотя в наши дни это происходит в основном под бдительным оком родителей. «Настольная игра», установленная внутри песочницы, требует творческого подхода и выхода из привычной зоны комфорта как от детей, так и от родителей. Частичная перестановка иерархии предлагает отпрыскам укрытие от постоянной родительской заботы и надзора, а родителям — кратковременный отпуск от удовлетворения потребностей своего ребенка и возможность пообщаться с другими родителями.

Поверхность столешницы через абстрактные элементы, отверстия и другие соединения предлагает различные альтернативные возможности контакта между двумя мирами. Любое пространство осваивается через действия в нем, союз и изоляция на игровой площадке неразрывно связаны с характером игры и силой воображения. В рассказе «Спрятавшийся ребенок» («Улица с односторонним движением», стр. 36) Вальтер Беньямин с точностью описывает, как в детском воображении исчезают все противоречия и стираются границы: «Ребенок, стоящий за занавеской, сам становится чем-то колеблющимся и белым, становится призраком. Обеденный стол, под которым он затаился, превращает его в деревянного идола в храме, где резные ножки — это колонны».

Но как избежать потенциального риска того, что родители будут сидеть за столом с ноутбуком, выполняя обычную для своего домашнего офиса работу, а дети усядутся за свой столик и будут имитировать эту же ситуацию?

Художник:

Текст:

Maria

Под столом много ног и ножек. Я тоже под столом, но это потому, что я маленькая. Почти такой же высоты, как ножка. Я не могу дотянуться до стола. Но мне там особо и нечего делать. Там только взрослые и их вещи. А меня есть игра и игрушки. Они почти такие же, как настоящие вещи, но чуть мягче и проще. И они не работают по-настоящему. Но на самом деле, когда вы играете с ними, они работают даже лучше. Просто нужна небольшая помощь. Это сложно объяснить.

Кстати, эти ноги принадлежат моим родителям. У них, как и у меня, четыре ноги, но играть они не умеют. И у стола тоже много ножек, гораздо больше, чем у меня. Стол, вероятно, не игрушечный, но и не настоящий. Стол — это просто стол. Для взрослых стол побольше. А я под большим столом со своим маленьким столиком. Странно, я знаю. Но здесь действительно хорошо. Между прочим, я люблю быть маленькой. И здесь, под столом, чувствую себя особенно маленькой. Помимо ножек под столом есть еще и песок. Песок, вероятно, тоже просто песок, не настоящий и не игрушечный, но играть с ним все же можно как угодно. Может быть, поэтому родители не очень уважают песок — они просто говорят, что песок везде. Но я думаю, что песок на своем месте. Я проверила

В большом столе есть еще такие отверстия для подглядывания. Я думаю, они для того, чтобы мама и папа могли за мной следить, но они так заняты своими делами, что чаще я сама использую эти отверстия для наблюдения за родителями — и чтобы отверстия не чувствовали себя ненужными. Но надолго меня все же не хватает. Довольно скоро я снова залезаю под свой стол, потому что реальный мир кажется мне довольно скучным. И немного слишком большим. А вот здесь под столиком на песке тааак хорошо.

Художник:

Текст:

Luiga

Кайза Сёэт и Койт Рандмяэ

«Без названия (Настольная игра)»

Пожалуйста, перед применением внимательно прочтите данный текст. Если у вас возникнут дополнительные вопросы или какие-либо сомнения, обратитесь к кому-нибудь.

Храните этот текст в надежном месте, возможно, вы захотите прочесть его снова.

Состав «Без названия (Настольная игра)»?

Это игровая площадка, где возникают мысли о работе, игре и подражании. Это очень просто, хотя это могло быть и сложно; нелегко быть простым, но не сложно выглядеть сложным. Стол круглый, но незаконченный, потому что такой невозможно закончить. Такой — для бытия, и, попадая внутрь, люди просто ведут бытие. Только тогда можно как будто предположить, что мы готовы быть; для чего-то.

Какова рекомендуемая доза?

Одни наверху, другие внизу; одни большие, другие маленькие. Некоторые, что-то среднее, посередине, между двумя и тремя измерениями. Кто где — не играет роли, потому что роли здесь — на выбор. И для обмена. По-прежнему стремишься туда, куда не положено. Или, по крайней мере, можно было бы стремиться. Это рекомендуется. Также желательно помнить, что рекомендации (и стандарты) носят рекомендательный характер.

Каковы меры предосторожности приема «Без названия (Настольная игра)»?

Если вы слишком заняты своей ролью. Если вам не подходит игра. Если вам не нравится сидеть. Если у вас какая-то проблема со столами в выставочном зале. Как и в любой игре, в этой есть свои правила, и их не нужно принимать всерьез, потому что это игра.

Что произойдет в случае пропуска приема?

Если вы пропустите дозу, постарайтесь вспомнить, как только вспомните. Затем продолжайте прием по прежней схеме, но попросите немного позабористей. Забудьте (на время) о своем возрасте и/или социальном положении.

Каковы побочные действия «Без названия (Настольная игра)»?

[Быстрым шепотом]

- Шшш! Подожди, где...
- Что? Слышал что-нибудь?
- Смотри, движется! Подвигался!
- Что?! Где!? Думаешь, то — там? Черные брюки и кроссовки?
- Какие? Нет, у большинства черные... Посмотри туда, там рядом с джинсами, ну это...
- Позади?
- Подвигался, брось немного песка. Смотри, что делает.
- Ок.

В случае возникновения неудобств в связи с упомянутыми или иными побочными реакциями, поговорите с кем-нибудь.

Художник:

Текст:

Vitamin

Лилиан Хиоб:

В рамках Артишок биеннале Койт и Кайза построят игровую площадку, выступая против однотипных решений массового производства, заказываемых по каталогам. В этом смысле они полностью правы, ведь ни у одной фирмы, официально занимающейся установкой игровых площадок в Эстонии, нет соответствующего сертификата.

Сийм Прейман:

И подумать странно, что такое вообще возможно. Чтобы построить игровую площадку, надо ходатайствовать о разрешении, согласовать проект с разными сторонами — одним словом, подготовить целый ряд документов. И когда вся эта бюрократическая работа самым подробным образом проделана, к строительству площадки приступает фирма, которая соответствующей компетенцией не обладает.

ЛХ:

Элемент игры присутствует во всех сферах жизни, от политики до архитектуры и спорта. Но взрослые склонны забывать об этом. «Микроархитектура» современных игровых площадок копирует банальные дома с двускатными крышами и замки принцесс. Детям можно было бы предложить что-то гораздо более оригинальное и уникальное, но почему-то все остановилось на имитации мечты взрослых.

СП:

Имитация взрослых — очень важная часть детской игры и развития. Только подумай, как дети хотят играть в магазин, школу, в полицейского и злодея. Кайза и Койт хотят создать игровую площадку, которой смогли бы пользоваться как дети, так и их родители. Ведь если представить себе типичный ритуал, разыгрывающийся на игровой площадке, то дети играют в центре, а взрослые сидят вокруг, читают или листают ленту на смартфоне.

ЛХ:

Но, к сожалению, на нынешних площадках взрослые не могут играть с детьми. Горки слишком узкие, качели — низкие: они просто не предназначены для нашего роста. А если я сейчас задумаюсь о двухуровневом столе, которые предлагают нам художники... Как думаешь, смог бы ты работать за таким столом, в то время как малышня играет на нижнем уровне?

СП:

Я сильно в этом сомневаюсь. Как думаешь, достаточно ли социальны и открыты друг другу жители Таллинна, чтобы проводить время за подобным круглым столом?

ЛХ:

Наверное, нет.

СП:

Вот именно поэтому этот проект такой замечательный. Если бы у нас было больше такого сближающего городского пространства, то, может, постепенно люди стали бы больше общаться друг с другом.

Художник:

Текст:

ПОДРАЖАТЬ, -аю, -аешь; *нсв.* кому-чему. 1. Повторять, воспроизводить какие-л. звуки, чьи-л. действия, движения и т.п. *П. вою собаки, крику совы. П. чьей-л. походке, манере. П. импрессионистам.* 2. Следовать в своей жизни, поведении, деятельности кому-л., какому-л. образцу, примеру. *П. отцу в обращении с людьми. П. модницам, лодырям. П. выдающимся мастерам.* <Подражание (см.).

ПОДРАЖАНИЕ, -я; *ср.* 1. к Подражать. *П. взрослым. Склонность к подражанию. Критиковать за п. Преуспеть в подражании классикам.* 2. Произведение, следующее какому-л. образцу, воспроизводящее какой-л. образец. *П. не сравнится с оригиналом. Фильм породил сотни подражаний. В своих подражаниях ансамбль приблизился к подлинно народным песням.* <Подражательный (см.).

ПОДРАЖАТЕЛЬНЫЙ, -ая, -ое; -лен, -льна, -льно. к Подражание и Подражательство. *П-ие способности. П-ая живопись. П-ая поэзия. П-ая картина.* <Подражательность, -и; *ж.*

Источник:

Большой толковый словарь русского языка.

Гл. ред. С. А. Кузнецов.

Первое издание: СПб.: Норинт, 1998.

Авторская редакция 2014 года.

Художник:

Текст: