

К 67

3284-р

НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені М.П. ДРАГОМАНОВА

Корнієнко Юліана Василівна

УДК 130.2:72.012 (043.3)

**Еволюція проектного простору
дизайну та архітектури постмодернізму**

26.00.01 – теорія та історія культури (філософські науки)

Автореферат

дисертації на здобуття наукового ступеня

кандидата філософських наук

НБ НПУ



100132571

Київ – 2011

НБ НПУ ім. М.П. Драгоманова

Дисертацією є рукопис.

Робота виконана в Національному педагогічному університеті імені М.П. Драгоманова, Міністерство освіти і науки, молоді та спорту України.

Науковий керівник - доктор філософських наук, професор
Легенький Юрій Григорович,
Національний педагогічний університет
імені М.П. Драгоманова,
завідувач кафедри дизайну та реклами.

Офіційні опоненти: доктор філософських наук, професор
Бровко Микола Миколайович
Національна музична академія України
імені П.І. Чайковського,
професор кафедри суспільних наук;

кандидат філософських наук, доцент
Варениця Ольга Петрівна
Київський національний університет
імені Тараса Шевченка,
доцент кафедри історії філософії.

Захист відбудеться 19 грудня 2011 року о 12 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради К 26.053.20 Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова, за адресою: 01601, м. Київ, вул. Пирогова, 9.

З дисертацією можна ознайомитися у бібліотеці Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова, за адресою: 01601, м. Київ, вул. Пирогова, 9.

Автореферат розісланий 18 листопада 2011 року.

Вчений секретар
спеціалізованої вченої ради



Н.Б. Адаменко

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Актуальність теми дослідження. У XX столітті радикально змінилися культурні виміри людської діяльності, зокрема образи дизайну та архітектури. Відбулася еволюція мислення художника, що надала поштовх до пошуку нестандартних методів та стратегій формотворення.

Постмодернізм має свої особливі виміри в таких ознаках, як дизайн та архітектура. Дизайн є речовинним буттям людини. Вкоріненість дизайну та архітектури в онтологічних вимірах культури свідчить про те, що вони як реалії речовинного світу є найближчими до тіла людини, а воно не змінюється протягом століть. Людина традиційно тяжіє до усталених форм побутування. Однак, архітектура останнім часом відмовляється від своїх усталених класичних ознак. З'являється так звана «нелінійна архітектура», яка в своєму культуроморфному визначенні стає подібною дизайну. Феномен «нелінійного тексту» в дизайні XX століття є проблемою, що генерує в собі дуже багато постмодерних інтенцій, які потребують філософського узагальнення.

Проблема нелінійного тексту в дизайні стає проблемою генерації всіх рефлексивних практик, творчих інновацій та будь-яких інтерпретативних систем, які вступають в діалог, полілог, відтворюючи метарефлексивне поле, яке дає можливість уявити, що людина не може погодитися з тотальною плюралізацією та нігілізмом постмодерну, який себе означив вже в 60-ті роки XX століття.

В сфері постмодерної рефлексії проблемами дизайну займалися Р. Барт, Ж. Бодрійяр. Дизайнерська парадигма творчості визначена в творах Ж. Дельоза, Ф. Гваттарі. У вітчизняній літературі дизайн постмодерну досліджувався в роботах І. Добрічиної, Ю. Легенького, О. Шандренко та ін. Але і досі актуальним є визначення дизайну як специфічної постмодерної практики культури в контексті метаантропологічної проблематики культуротворчості в цілому.

Нелінійний текст визначається як генеративний механізм, який узагальнює в собі можливості формотворчих інтенцій. Лінійність, черговість, пов'язаність однієї частини інформації з іншою завжди випливає з розгорнутої іконографії або тезаурус проектного простору, коли інформація презентується як певне зчитування її нашарувань в тексті. Феномен нелінійності відходить від зорової адекватності образу і свідчить про те, що поруч з послідовністю зчитки інформації існує непередбаченість образних настанов сприйняття тексту, які створюють свій новий ритм або свою метрику, яка накладається на метрику тексту.

Відбувається те, що в різних системах адекватності культури описується як міф, за Р. Бартом. Нелінійність в сучасних концепціях культури – це широка парадигма, яка свідчить про те, що дизайн та архітектура є вторинними моделюючими системами, які використовують знаки первинної мови і над ними розбудовують вже зовсім інший світообраз, який не має ніякого відношення до первинної системи. Подвоєність моделювання, подвоєність

вбачання світів є традиційною в ХХ столітті, і саме бінарність, дихотомічність була канонізована структуралізмом та постструктуралізмом.

Ці реалії створюють код, який в певній мірі характеризує код культуротворчості. В моді Р. Барт називає цей код вестиментарним (від «вестимент» – одяг). Він розуміє одяг не як звичайну реальність побутової культури, а як знаковий концепт. Одяг є міф, знак як єдність означуваного і означального та структурується як код комунікації засобами риторичних трансформацій тексту.

Проблема проектної культури постмодернізму стає в більшій мірі інтерпретативною проблемою проектних парадигм на підставі реконструкції досвіду культуротворення у вимірі дизайну та архітектури. Суб'єкт культури визначається як радикально плюралізований продуцент, який діє в контексті розмаїття дискурсивних практик культури. Все це дає можливість описати сучасний філософський контекст дизайну та архітектури як феномен проектного простору культури постмодернізму.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дисертаційне дослідження виконане у межах тематичного плану науково-дослідної роботи Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова «Дослідження проблем гуманітарних наук» та згідно з науковою тематикою кафедри дизайну та реклами Інституту філософської освіти та науки «Актуальні проблеми дизайну, реклами, моди, архітектури в контексті культурологічних та антропологічних досліджень». Тему дисертаційного дослідження затверджено Вченою радою Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова (протокол № 8 від 07 квітня 2011 року).

Мета дослідження – визначити характер трансформаційних процесів в дизайні та архітектурі постмодернізу.

Відповідно до поставленої мети було визначено наступні **завдання**:

- здійснити аналіз історіографії проблеми, що стосується визначення проблематики культуротворчості в контексті дизайну та архітектури в контексті культури постмодерну;

- визначити риторичні виміри трансформації тексту як формотворчі стратегії дизайну, які зазначив Р. Барт в роботах, присвячених аналізу моди та міфології масової культури;

- охарактеризувати проектний простір культури постмодернізму в ознаках симулятивно-трансформативних підходів, сформульованих Ж. Бодрійяром;

- надати системний аналіз композиційних прийомів проектування, таких як декомпозиція, деконструкція та генетичний алгоритм в контексті сучасних модерних інновацій;

- здійснити характеристику неонатурфілософії проектного мислення в дизайні та архітектурі як інтегративного феномена, який генерує в собі нелінійні, неевклідові, некласичні та постнекласичні засоби формотворення;

- охарактеризувати інновації проектних реалій в дизайні та архітектурі (генетичний алгоритм, кіберпростір) як складові формотворчих топологічних імплікацій проектування.

Об'єкт дослідження – проектний простір культури постмодернізму.

Предмет дослідження – еволюція проектних стратегій дизайну та архітектури як формотворчих настанов в культурі постмодернізму.

Методологічна основа дисертаційного дослідження. В дисертаційному дослідженні були використані такі філософські методи як трансцендентальний, феноменологічний, діалектичний. Якщо трансцендентальний метод походить від кантівських питань: як можливо щось, феноменологічний метод визначає поле виявлення цих можливостей в культурі, то діалектичний метод визначає межі і засоби трансформації протиріч, переходу феноменів культури від одного стану буття до іншого. В роботі також використані компаративний та системний підходи, зокрема полісистемний підхід, де феномен дизайну розглядаються як складова різних систем: соціологічних, психологічних, естетичних, мистецьких, побутових та ін. Використовуються порівняльний, синхронний та діахронний методи, де об'єкти розглядаються в статистиці і в динаміці.

Наукова новизна отриманих результатів полягає в тому, що вперше виявлено філософський аспект проектних стратегій дизайну та архітектури як формотворчих настанов в культурі постмодернізму. Наукова новизна розкривається в наступних положеннях, що виносяться на захист:

Вперше:

- визначено концепт нелінійного тексту як генеративної парадигми, яка окреслює перехід від плюралізму та тотальної деструкції проектного простору до моністичної єдності в контексті проектних настанов. Це визначається в таких реаліях як «нелінійність», що презентується в філософському, культурологічному, проектному дискурсі;

- розкрито зв'язок дизайнерських концепцій формотворення з філософськими ідеями постмодернізму. Проведено паралелі між поняттям «деконструкція» в філософії та архітектурі, розглянуто співвідношення філософської метафори «складки» Ж. Дельоза та її втілення в архітектурі як проектною настанови. Полісемантичний простір концепцій та ідей проектування осмислено в рамках світоглядної проблематики дизайну та архітектури;

- визначено детермінанти еволюції проектного простору постмодерних практик дизайну та архітектури від «деконструкції» до «генетичного алгоритму». Пошук моделі генетичного алгоритму проектного простору коливається в рамках або повної довіри до комп'ютера як опосередкуючого пристрою, або алгоритмізації програми, яка має риторичні ознаки креативного визначення формотворчих інтенцій. Весь цей контекст умовно названо «генетичним алгоритмом», що є антитезою деконструкції як засобу гіперкритичного переосмислення та переструктурування висхідного зразка (тексту);

- визначено висхідні принципи неонатурфілософії дизайну XXI століття в контексті феномена нелінійного тексту, охарактеризовано образні

детермінанти природних аналогів проектування як тотальних настанов гармонізації та модифікації образних інсталяцій в дизайн-об'єктах. Неонатурфілософія є своєрідною моделлю втечі людини від урбанізованого середовища. Так, виникає нова проектна парадигма дизайну на основі звернення до мікробіології як мікрокосму, внутрішніх глибинних витоків природи, яка стає образом екологічного осмислення сучасних експлікацій культуротворення.

Уточнено, що:

- поняття «постмодерн» в контексті філософських імплікацій і поняття «постмодернізм» як культурно-історичне явище корелюють в контексті філософської, культурологічної, соціологічної та естетичної рефлексії. Отже, постмодерн як заперечення «доби Розуму», за Ю. Габермасом, і постмодернізм як розмаїття стильових практик – це різні контексти дослідження. Дизайн та архітектура постмодернізму розглядаються як рефлексія постмодерного типу на рівні проектного простору. Постмодернізм осмислено як цілісність різних культурних практик;

- поняття «деконструкція» в контексті його застосування в рамках філософського дискурсу і дискурсу проектної культури в дизайні та архітектурі – це дві різні понятійні конструкції. Деконструкція, за Ж.Дерріда, розуміється як гіперкритичний дискурс, як засіб інтерпретації тексту. Деконструкція в дизайні та архітектурі розглядається як суто стилістичне явище, яке відбувається шляхом трансформації, переструктурування, інверсії авангардного проектного простору. Ці два види деконструкції корелюють в контексті гіперкритичного підходу до реальності, але вони є різними в рамках своєї експлікації. У філософському дискурсі зазначений підхід є способом мислення, здійснення тексту та його інтерпретації, а в проектному просторі постмодернізму – це напрям візуальної трансформації висхідного проектного зразка.

Дістало подальшого розвитку:

- визначення проектних пріоритетів застосування концепцій «вестиментарного коду» Р. Барта, що підійшов до визначення моди як лінгвіст, бо для нього найважливішим залишався риторичний (вербальний) код, а предметні та культурологічні означувані не мали принципового значення. Зображувальний код, який був складовою вестиментарного, презентувався лише у вигляді фото. Отже, відношення образу і предмету (зображувального та вербального дискурсу) є константою, яка характерна для всіх культур, але в постмодерні вона піддається надзвичайним трансформаціям. Р. Барт їх зазначає як «міф»;

- розуміння концепту Ж. Бодрійяра не лише як симулятивної реальності, а й платонівського «розумного виду», ейдосу, який в культурі постмодернізму трансформується в різні види презентації реальності. Для розуміння образності дизайну, моди, архітектури важливими є іронічна симулятивність та алюзії як засоби трансформації проектного простору.

Теоретичне і практичне значення одержаних результатів полягає в тому, що в дослідженні надається інтерпретація ключових понять, які

характеризують дизайн та архітектуру як практики постмодерної культури. Результати дослідження можуть бути використані для подальшої розробки проблеми, пов'язаної з вивченням проектної культури та мистецьких практик постмодернізму, зокрема дизайну та архітектури. Дослідження може бути корисним для тих, хто працює в сфері дизайну одягу, середовища, реклами, графіки, приймає участь у розробці дизайн-проектів видовищної культури.

Матеріали дослідження можуть бути залучені до створення навчальних курсів та програм, задіяні для трансформації педагогічної діяльності у сфері дизайну, моди, теорії та історії культури, естетики.

Особистий внесок здобувача. Дисертація є оригінальною роботою. Висновки та положення наукової новизни отримані автором самостійно.

Апробація результатів дослідження. Основні положення і результати дисертаційного дослідження обговорювались на методичних семінарах і на засіданнях кафедри дизайну та реклами Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Окремі положення та висновки знайшли своє відображення у доповідях на наукових конференціях, а саме: Всеукраїнській науково-практичній конференції «Мистецька освіта України: історія, сьогодення, поступ» (Київ, 27-28 листопада 2008 р.); Міжнародній науково-практичній конференції «Простір гуманітарної комунікації: трансформації академічного дискурсу» (Київ, 23-25 жовтня 2009 р.); Всеукраїнській науково-теоретичній конференції «Українська культура ХХІ століття: стан, проблеми, тенденції» (Київ, 22 грудня 2010 р.); на конференціях професорсько-викладацького складу, докторантів та аспірантів Київського національного університету культури і мистецтв, Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова (Київ, 2006 – 2011 рр.).

Публікації. Основні положення і результати дисертаційного дослідження викладені в 6 одноосібних наукових публікаціях, з них 5 статей у спеціалізованих фахових виданнях, затверджених ВАК України.

Структура і обсяг дисертації. Робота складається зі вступу, трьох розділів, що включають у себе 9 підрозділів, висновків і списку використаних джерел (273 найменування). Загальний обсяг роботи становить 191 сторінок, з них 170 сторінок основного тексту.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ ДИСЕРТАЦІЇ

У **Вступі** обґрунтовується актуальність теми дисертаційного дослідження, формулюється мета й завдання дослідження, визначено об'єкт та предмет дослідження, розкривається наукова новизна його результатів, теоретичне і практичне значення. Наводяться дані про апробацію та публікації основних результатів дослідження.

У **першому розділі** – «Дискурсивні практики дизайну ХХ століття» – проаналізовано історіографію проблеми, надається реконструкція розуміння проектного простору в контексті одягу, який Р. Барт описує в своїй книзі «Система моди». Вестиментарний код розглядається як певна семіологічна цілісність моди, що визначається в вербальному контексті. Надається аналіз

визначення тотальної симуляції, за Ж. Бодрійяром як репрезентації певного речовинного простору сучасної культури.

У підрозділі 1.1. – «Історіографія проблеми дослідження» – надається аналіз літератури з обраної проблематики. Дизайн, архітектура та взагалі культурні практики постмодерну потребують свого особливого суб'єкта. Виникає розмаїття практик культури – це окремі образи буття, в яких відтворюється реальність, зокрема, в дизайні, архітектурі та просторі мистецтва. Вважається, що поняття «деконструкція» ввів М. Гайдеггер, а опрацював і довів до постмодерних ознак Ж. Дерріда.

Образ людини постмодерну не можна зібрати з образів М. Гайдеггера, Ж. Дерріда, Ж. Дельоза, Ф. Ліюгара чи інших теоретиків. Це образ однієї людини ХХ століття. Спокуса модерном пов'язана з проблемами ноогенезу і ноосфери, що фактично було другим переосмисленням неоплатонізму. Потім виникає постмодерна спокуса, коли Ю. Габермас говорить про виникнення величезної дихотомії „модерн – постмодерн”.

Дизайн – це великий аранжувальник, який приходить в постмодерний час як один із засобів симуляції, як образ культури споживання, якщо використовувати термінологію Ж. Бодрійяра. Але існують інші виміри дизайну. Так, Г. Лола стверджує, що дизайн ближче до буття, ніж інші науки та мистецькі практики, навіть ближче, ніж мода. Якщо мода – це феєрія коду, за Ж. Бодрійяром і Р. Бартом, то дизайн стає близьким до поняття *Dasain* М. Гайдеггера, але без його глибинної фундаментальної рефлексії.

Загальнофілософський контекст проблематики культури постмодерну презентується в дослідженнях Р. Барта, Ц. Тодорова, Ж. Лакана, Ю. Лотмана, М. Мамардашвілі, О. П'ятигорського, Ж. Дельоза, Ф. Гваттарі. Німецький дослідник П. Козловські гостро ставить проблему практик культури як структурованих, диференційованих і локалізованих систем. Практики є певним онтологічним виміром «послуг», які вже не є виробництвом та не виробляють нічого, але є опосередкуючим феноменом. Феномен опосередкування корелює з проблемою діалогу і комунікації. Особливо це гостро зазначили архітектори. Архітектура стає однією із домінантних мистецьких практик, де надзвичайно плідно опрацьовується проблема людини, екології, а також образ людини в просторі її існування.

Проводиться багато досліджень даного напрямку, зокрема в Росії виходить книга під редакцією І. Азіян «Композиція в архітектурі як поетика» і праця І. Добріциної «Від постмодернізму до нелінійної архітектури». Ці роботи вводять читача в простір сучасних модних інновацій в архітектурі і розкривають широке поле реалій культури, пов'язаних з новітніми методами проектування.

Відбувається злам та трансформація проектної свідомості. Від дискретного деконструктивізму і бажання гратися з модернізмом, архітектура різко переходить до бажання залишити будь-яку культурну нішу. Втеча в лабораторію формотворень природи пов'язана з філософським напрямом, який опрацьований в останні роки Ж. Дельозом і Ф. Гваттарі.

У підрозділі 1.2. – «Вестиментарний код в семіології Р. Барта» – визначаються висхідні концепти теорії вестиментарного коду. Р. Барт є тим дослідником, який в царині семіології торкнувся питань моди і сформулював парадигму дискурсивних практик як певного рефлексивного міфа. Міф у нього розуміється як бінарна система, де є первинна мова і вторинна. Більше того, вторинна мова створює міфогенне перетворення первинної мови на сучасний міф, використовує первинну мову не цілком, а лише наскільки це потрібно. Але головним є те, що Р. Барт сформулював міф як рефлексивну систему, яку можна осмислити і структурувати, бо вона несе в собі певні міфогенні механізми, що дають можливість створити цілісність міфотворчості. Йдеться про сучасний міф, який створює реклама та сучасне культуротворення.

Міф розуміється як завершена і усталена система. Якщо міф, за Р. Бартом, нехтує первинною мовою (в свій час Ф. де Соссюр не помічав породжуючих інтенцій мови, вона залишається лише джерелом), то міфологічні системи дизайну, архітектури, реклами в сучасній культурі презентують первинний матеріал і обробляють його. Р. Барт називає риторичку загальним дискурсом моди, який поєднує всі інші, тобто – словесний, зображувальний і власне предметно-вестиментарний код. Виникає трансформативна естетика як принцип трансформації тексту, дискурсу, коду, з якої фактично починається новітня проектна культура постмодернізму.

У підрозділі 1.3. – «Технопопуляції предметного середовища як симулякр: концепти Ж. Бодрійяра» – визначаються субстантивні моменти формотворення речовинного світу. Після пластики світових стилів виникає нова пластика стилю модерн, авангарду, пластика пластмаси і інших штучних матеріалів, але вона не є усталеною і завжди маркується зразками субстанційного втілення образу світу в предмет, а згодом заміщується наступною симулятивною реальністю. Отже, пластика в тій же мірі симулятивна, як і деміургічна. Ця глибинна субстанціальність симулякру свідчить про те, що нелінійність як така, неусталеність є тим процесом створення образу світу в проекті, дизайні предметного середовища, який з певним часом набуває занадто універсального вигляду, субстанціалізується, а потім знов заміщується іншою субстанцією та іншим образом. Цей образ може бути штучним, точковим прикріпленням до певного часу, а може бути більш усталеним, більш репрезентативно-художнім.

Можна назвати це «проектним викликом», коли людина штучно заміщує проект природи проектом космосу і цивілізації. Завжди виникає та межа, де штучне і природне не з'єднується, не можуть бути поєднані. Саме так ми сприймаємо археологічні шари, розкопки і бачимо, що вони стають пам'ятниками того часу, і нікому не спадає на думку, що це «симулякри», хоча вони такими і були, бо під землю клали саме ідею майбутнього, закладавали образ майбутнього у вигляді поховання, композитної реальності світу, а зараз ми це сприймаємо як пам'ятник того світу.

Другий розділ – «Проектний простір дизайну постмодернізму» – присвячений аналізу проектних настанов. Генеза та еволюція постмодерного простору визначається як культурно-історична цілісність проектування. Проект

постмодерну розглядається як єднання іронії, еkleктики, алюзій. Цей розділ присвячений принципам розуміння рефлексії провідних дизайнерів. Визначаються образні засади постмодерних практик.

У підрозділі 2.1. – «Декомпозиція, деконструкція, нелінійні популяції як рефлексивні системи» – розглянуто парадигмічність проектних практик, що заснована на дискурсах проектно́ї культури ХХ століття. Генеалогію необхідно прослідкувати, починаючи від первинних категоріальних структур. «Декомпозиція» – це руйнування попередньої системи *compositio*, тобто композиції як системи єднання мистецьких частин твору в ціле. Декомпозиція – це деструкція в широкому розумінні. В мистецькому і дизайнерському аспекті вона визначила себе в футуризмі (маніфести італійських футуристів), які визнали декомпозицію як висхідний і глибинний принцип формотворення. Декомпозиція – це не просто заперечення чи демонтаж всієї попередньої системи. Це перша стадія деструкції культури, яка фіксує наявність креативної парадигми.

Деструкція попередньої культури забезпечила стадію утворення «небуття» культури, її анігіляцію або повне ніщовіння, що визначалося вербальним маніфестаційним шляхом. Фактично, це мистецька рефлексія у вигляді маніфестів, вербальних практик, які були характерними для футуризму західноєвропейської і кубофутуризму вітчизняної культури. Після цього періоду настає ретельне осмислення дійсності. Виникає нова категоріальна засада – «деконструкція», що походить від текстів М. Гайдеггера. Виникає проблема розбудови іншої композиційної системи, яка не є просто *compositio*, що формується на підставах класичної культури. Нова композиція – це креативний нігілізм, де в кожній точці формотворення в просторі самоздійснення митця відбувається анігіляція і знищення класики всієї попередньої культури, а з іншого боку відчувається занурення в більш глибину реальність, ніж класична культура. Виникає «нова архаїка», на засадах якої розбудовується інший простір культури.

У підрозділі 2.2. – «Гене́за та еволюція постмодерного проектного простору» – розглянуто декомпозицію, деконструкцію і нелінійну парадигму як дискурси, що відповідають трьом етапам культуротворчості ХХ століття на посткласичному та постнекласичному етапах.

Всі три стадії можна характеризувати як один процес деструкції культури в цілому, що надало можливість В. Бичкову говорити про «пост-культуру». Проте, ця деструкція різна. Деструкція як декомпозиція – це первинний нігілізм заперечення і знищення всієї класики. Деконструкція – це деструкція образного зразка, де образність виникає як риторична цілісність. Деструкція як нелінійний текст – це деструкція лінійності як засади культуротворчості і виникнення нової природовимірної парадигми, яка існує за межами культуротворчості. Це одне поле формотворення проектно́ї культури, але це поле первинного нігілізму, розвинутого дискурсу риторичної цілісності, яка пов'язана з креативністю і це вже наступний крок, який пов'язаний із «вторинним спрощенням», за К. Леонтьєвим, із стадією пошуку більш глибинних засад, ніж культурна реальність проектування. Всі ці реалії саме в культуротворчому

вимірі важливо експлікувати як рефлексивні системи проектної культури, проектування як широкого процесу, який існує імпліцитно в контексті культуротворення в творчості дизайнера.

Природний імпульс культуротворення є багатовимірним, визначає себе в реаліях неевклідової геометрії. Визначає себе в формотворенні площинно-геометричного типу, яке стає домінативним в архітектурі ХХ століття і від якого архітектура вже не може відмовитися. Природність полягає в запереченні культурної аури, геометричності форм архітектури, до якої ми звикли.

Деміургізм, планетарність і космологізм як засадничі принципи є традиційними настановами модернізму, але вони трансформуються і переходять в постмодерн. В постмодерній культурі вони стають маргіналіями та існують як елементи орнаменту, віталізму, який формується в рамках алюзіонізму. Постмодерна гра відбувається як певна конфігурація, але не космологічних, титанічних реалій виборювання «Я», або відношення «Я» і Всесвіту, а як анігіляція «Я», існування за межою об'єкта.

У підрозділі 2.3. – «Проект постмодерну: єдність іронії та позитивізму» – іронія та позитивізм визначаються як виміри постмодерної культури. Іронія в постмодерному визначенні виглядає як певна саморефлексія, коли творець вбачає свій проект на певній відстані і відбувається гра з певним «мета-Я». В гру залучається культурна аура всіх можливих трансформацій художнього тексту. Позитивізм в постмодерні присутній з самого початку як спрощення філософської метафізики, відмова від неї, а фактично відмова від традиції у філософській думці. Постмодерн у своєму вербальному дискурсі є нігілістичним забарвленням філософського дискурсу. Філософія в її глибинних метафізичних імплікаціях усувається з арени дії художника або архітектора постмодерну. Дизайнер-постмодерніст не стає філософом-метафізиком, як це було в модернізмі, він рефлектує над проектом, намагається ввести в коло своєї рефлексії діалогічне забарвлення.

Замість месіанізму проектів К. Малевича, Е. Лисицького приходять їх аранжування, інтерпретація. Смак як здатність до оцінки, який завжди свідчив про норми, образи, ідеали перетворюється на так званий поп-смак, за влучним визначенням Б. Гройса, який не є смаком в чистому вигляді. Це є реєстрація цифр як буквальне зчитування рейтингу того чи іншого феномена культури, який потрапляє в коло собі подібних. Якщо фільм, наприклад, сприймається як популярний, то він вважається хорошим. Цей хороший фільм за ознаками поп-смаку, не є шедевром, він просто сьогодні набрав високий рейтинг. Сьогодні верхівка із десяти акторів складається таким чином, що той, хто є перший – не завжди кращий, просто поп-смак так визначив пріоритети.

Постмодерн продукує іронію як рефлексивний симбіоз, яка є полівалентною, синтетичною і в той же час демократичною. Іронія презентує дистанцію бачення та оцінки як зсунутий рефлексивний простір, який структурується на підставах деструкції висхідного глибинного витоку. Ця деструкція може бути «декомпозицією», «деконструкцією», може визначатися як «нелінійний текст», але сутність полягає в тому, що це зсунутий простір. Якщо проектна філософія дизайнера позбувається метафізичних засад, то вона

стає нігілістичним проектом, грою буття і небуття, ніщовінням. Нігілізм тут присутній як конфігурація вербальних ігор або словесних втілень проектів, які інколи не є проектами, якщо під проектом розуміти передбачення майбутнього в моделі чи образі. Вони є проектами тільки тоді, коли несуть в собі часовість, темпоральність культури, що не завжди відбувається.

Постмодерністська іронія позбавлена зла в романтичному розумінні, позбавлена добра в космологічному розумінні як цілісності людини і всесвіту. Вона є інтелектуальною, але поверховою грою, де відбувається анігіляція первинної мови, а над нею нашаровується інша мова. Рефлексія постмодерного іроніка – це певний міф, заперечення. Іронія визначається як ігрова ситуація, в якій є цінності, але вони інвертуються.

Отже, бінарна схема міфа Р. Барта – це також схема постмодерної іронії, яка перетворюється в «концепт», а не в особистість, не в космологічного героя античності. Концепт створює міфологему, але вона потрапляє в контекст іронічного світобачення. В цьому світі цінності анігілюються, зпадають зі всіх п'єдесталів, але вони все одно є. Це дивна метафізика, яка заперечується, але вона працює як метафізична схема – метафізичний міф пошуку першовитоків. Проектний простір дизайну постмодерну просякнутий радикальним позитивізмом, запереченням досвіду попередньої проектною культурою, який з'являється в обличчі ігрової настанови, що є зовнішнім феноменологічним виміром проекту, але не є самою суттю постмодерної чутливості або рефлексії.

Третій розділ – «Поетика нелінійного простору в дизайні» – присвячений визначенню нелінійності в її дизайнерських адекватностях. Нелінійні системи розглядаються як аналогові моделі проектування. Формується система концептів проектування, які можна сформулювати як певну поетику постмодерного простору. Феномен кіберпростору в проектуванні архітектури розглядається як репрезентація візуальних версій проекту, репрезентація в проектуванні нелінійних процесів, які відшукуються в природних і в інших реаліях.

У підрозділі 3.1. – «Неонатурфілософія проектного мислення постмодерну» – визначається, що постмодерн намагається уникати метафізики, яка заміщується неонатурфілософією. Але це не натурфілософія грецького зразка, коли вода у Фалеса чи вогонь у Геракліта стають першосубстанціями. Виникає неонатурфілософія, де натура (природа) постає перед людиною як об'єкт трансформації та мутації. Людина має змогу увійти в глибинну сутність природних процесів за допомогою генної інженерії. Постмодерні реалії мислення як настанови трансформацій природи, як споглядання за можливими експериментальними варіаціями, які відбуваються над об'єктами природи, стають модельним простором проектування.

Неонатурфілософія є зразком модельного осягнення простору. Модель існує не як концепт чи зразок, а як продукуюча міць та креативний виток, що стає породжуючим епіцентром втілення простору рушійних сил. Виникає композиція, яку вже не можна пов'язати з диспозицією чи транспозицією *compositio*, бо нікого не цікавлять ігрові алузії «подвійного агента» у проектному процесі, за визначенням постмодерних теоретиків.

Досліджуючи процеси формування проектного простору постмодернізму, визначено, що наприкінці ХХ століття не актуальними стають проблеми трансгресії, переходу межі, культурного симбіозу, алюзіонізму і контекстуалізму. Виникає новий натурфілософський поштовх, що пов'язаний з технікою, але проектна культура всіма засобами намагається її (техніку) заперечувати. Техніка є засобом та способом споглядання за допомогою якої людина вивчає природу. Це новий гіперреалізм. Його не можна пов'язувати з натуралізмом віртуальної реальності або фото-, відео-, кінореальності. Це натуралізм концептуально-рефлексивного зразка, де людина утворює натур-продукт як концепт, неоміф чи неореальність, який можна назвати новим супрематизмом, за К. Малевичем.

Важливо зазначити, що неонатурфілософія – це не похід в філософську царину натурбачення людини, а вбачання людини в контексті всіх її можливостей, артикуляцій, трансформацій природовимірності буття проектною культурі.

У підрозділі 3.2. – «Нелінійні системи як аналог проектного простору» – проблеми нелінійності та натурфілософії розглядаються як прагнення людини знайти спокій та гармонію. Виникає поняття «організму» і живої системи проектного топосу. Виникає досить складна проблема комунікативно-архітектурного простору у проектуванні. Для свідомості дизайнера стає привабливою нова теорія організму, бо актуалізується прагнення до відновлення цілісності культури, що була втрачена.

В контексті проектною культурі утворюється межа між зануренням в природні витоки космоморфогенезу і їх інтерпретаціями антропоморфного простору, спостерігається намагання перекласти свої зусилля на техніку. Але замість справжньої культурно означеної реальності виникає потік несправжньої інформації, яку необхідно проаналізувати і побачити в ній певний конструктивний імпульс. Неонатурфілософія занурюється в проблеми глибинних молекулярних процесів, які є таємницею, що важко досягнути проектанту. Це цікава проблема, коли проектант намагається скинути з себе тягар відповідальності і передати його природі, яка нічого не почує і не побачить. Е. Морен постійно повторює, що людина вносить в природу тільки безлад. Він вважає, що природа без людини була б більш комфортною та гармонійною.

Комп'ютерна екранна реальність та «делегування» комп'ютеру творчих потенцій набувають в наш час широкого діапазону застосування. Техніка стає посередником між комунікантами у проектній культурі. Кіберпростір – це простір опосередкування комунікації, який поки що не визначений та не визнаний як поетичний, не має власної естетики та поетики. Проте він стає культурною реальністю, яку інколи називають «віртуальною». Але дисертант обмежив горизонти віртуальної реальності та інтерпретує кіберпростір як екранну реальність, що демонструє можливості трансформативної естетики та трансформації образу.

Сучасні уявлення про світ розгортаються в рамках парадигми нелінійності, де Всесвіт розуміється як надскладна система, що здатна до

біфуркації. Біфуркація – це роздвоєння, розгалуження, стрибок, внаслідок якого система змінює свою якість. Непередбачуваність цих стрибків свідчить про те, що людський розум не здатен досягнути такої складності, бо вона не впорядкована, не регулярна. Спостерігається новий напрям творчості дизайнера. Рефлексивний розум проектувальника намагається розшукати аналози в природі, культурі і не знаходить нічого кращого за техніку та комп'ютерні технології.

У підрозділі 3.3. – «Від морфогенезу до культурно-історичної антропології проектування» – визначається, що проектний простір в контексті парадигми нелінійності має іншу онтологію. Якщо проаналізувати проблему, то можна спостерігати зміщення акценту з об'єкта та суб'єкта проектування на простір, що існує між ними. Цей простір між суб'єктом і об'єктом, між всесвітом та людиною заповнюється екранним світом за допомогою сучасних комп'ютерних технологій. Кіберпросторова революція демонструє трансформативність уявлень людини, які тут же візуалізуються на екрані.

Розшукуються адекватні аналози проектування, що демонструють можливості вбачання живої динаміки в просторі проектування. Фрактальність органічних структур свідчить про їх багатовимірність. Зараз вона піднімається на новий рівень в контексті натурфілософських і кіберпросторових реалій проектування дизайнера-архітектора.

Можна відзначити, що біологи зробили крок в просторі інтерпретації космоморфогенезу проектної культури. Людина стоїть на порозі засвоєння нових образних можливостей, коли спостерігає швидкість з якого відбуваються процеси змін та саморганізації в живих організмах, у Всесвіті.

Перехід дизайнерської та архітектурної рефлексії від парадигми деконструкції Ж. Дерріда до філософії Ж. Дельоза призводить до перевороту мислення. Деконструкція, тотально деструктурований простір, дискретність замінюється на континуальний безперервний динамізм «складки». Нелінійні системи, до яких звертається проектувальник, тяжіють до тотального континуалізму. І саме кіберпростір є безмежним, він розвивається в усі сторони, його можна безкінечно добудовувати, створювати велику картину формотворення. Архітектура форми змінюється на архітектуру події та руху, бо виникають сполучення, складки, зсуви, тектонічні вибухи, розрізи, перетини. Але архітектура завжди несла і буде нести в собі форму. Проте зараз відбувається більш тотальна метаморфоза міфогенезу проектного простору, форма намагається уникнути традиційних векторів і стати природничим біонічним об'єктом. Ці метаморфози моделюються в кіберпросторі, віртуальна кіберреальність розуміється як входження у надреальність, яка розгортається в екранному світі.

Поява нових методів моделювання форми в дизайні та архітектурі пов'язана з пошуком нової картини світоустрою. Сучасні комп'ютерні віртуальні інсталяції моделюють необмежений простір. Це так звана «безперервна архітектура», яка презентує зсуви, драматичні злами і деформацію простору. Нелінійні інсталяції – це проекти, що демонструють живописні динамічні конфігурації проектного простору. Вони тяжіють до

біоніки та нагадують безперервну драматичну гру форм, складки-плісе великого масштабу, що утворюють собою архітектурне середовище. Дані формотворення в архітектурі близькі до тих, що використовуються в одязі, але в кіберпросторі вони стають самодостатньою алюзією. Форма демонструє агресію, динаміку та своєрідну пластику живописного рельєфу. Образи, які виникають за допомогою комп'ютерних технологій не такі вже й нові і повторюють певні знахідки, які вже є культурною даністю. В кіберпросторі проектування шукає нові горизонти самовтілення.

ВИСНОВКИ

Дисертаційне дослідження засвідчило, що здійснений теоретико-методологічний аналіз проектної культури розкриває перспективи філософського бачення генеалогії проектного простору в культурі постмодернізму.

У процесі розв'язання поставлених у дисертаційному дослідженні завдань ми дійшли наступних висновків, які виносяться на захист:

1. Аналіз історіографії проблеми свідчить, що постмодерністські реалії в дизайні та архітектурі найбільш повно вивчені в аспекті деконструкції, яка вважається провідним засобом формотворення постмодернізму. Не достатньо визначені етапи еволюції проектної культури в цілому і, зокрема кінця ХХ – початку ХХІ століть.

2. Феномен нелінійного тексту в дизайні ХХ століття – це інтегративна парадигма-метафора, яка акумулює в собі досить багато постмодерних інтенцій. «Нелінійність» в постмодерні протягом ХХ століття трансформується. Посткласична нелінійність – це нелінійність, яка виникає як заперечення, деструкція, пафос руйнування, її можна пов'язати з авангардом, певним знищенням попереднього світу класики, який завершує ХХ століття.

Згодом нелінійність вступає в постмодерну стадію, коли вона пов'язується вже з маньєристичним дискурсом. Деконструкція – це вже маньєризм, коли беруться як засада архітектурні проекти 20-х років та піддаються маніпулятивному варіюванню. Нелінійність маньєристичного зразка – це ще одна лінійність, яка розгортає вертикалізм авангарду, імпліцитно прихованої лінійності, робить її горизонталлю. Ця «горизонтальна нелінійність» належить середньому періоду постмодерну. Знову спостерігається ще одна інновація, коли заперечується варіативність, маньєризм, і відбувається пошук нового проектного простору. Проектна культура повністю пориває з принципом культуротворчості і намагається радикально досягнути природний креативний вимір творіння у Всесвіті і природі.

3. Остання фаза нелінійного експерименту є більш аморфною і плуральною, але вона ніяк не пов'язана з культурою і не досягає тих природних вимірів, які намагаються охопити проектувальники. Художник-проектант стає спостерігачем, який презентує певні образи віртуальної реальності, що генеруються комп'ютерною програмою. Новим техногенним

методом формотворення стає морфогенез, який використовує техніку «гладкозмішання», тобто безшовного єднання форм. Філософським підґрунтям виникнення новітніх методів моделювання форми стало топологічне мислення Ж. Дельоза, зокрема, його метафора «складки». Концепція «складання» корелює з сучасними науковими теоріями самоорганізації. Об'єкт дизайну перетворюється на безкінечний трансформативний потік «самоорганізації» форми, який стає можливим завдяки засобам комп'ютерного моделювання.

Імпліцитно проблема нелінійності тяжіє до неосубстанціоналізму, пошуку нової субстанції, яка ще не структурована експліцитно, але вже несе в собі всі ознаки першозасад і першоджерела. Цей фундаментальний і важливий принцип, який можна визначити як «протосубстанціоналізм», зазначений у всіх главах роботи і розгортається поетапно як дискурсивні практики дизайну ХХ століття.

4. Вестиментарний код в контексті семіології Р. Барта – це досить ранній період пошуків вербально-речовинного опосередкування проектного процесу, де річ і слово, ім'я і слово структуруються як міф, знак або вторинна моделююча система. Ця метасистема протягом всієї творчості Р. Барта змінювалась, але в самому широкому вимірі вона називалась «міфом». В більш вузькому, ранньому визначенні вона означена як вестиментарний код. Цей код цікавий тим, що у ньому постають означувані одягу як текстової реальності, які розгортаються як семіологічні ознаки, що структуруються засобами риторичних трансформацій.

5. Симулякр, за Ж. Бодрійром, – це не просто симуляція чи обманка, і не просто виявлення за предметом чогось недійсного. Симуляція реальності – це втеча від неї, нова реальність під маскою несправжньої реальності. Симулякр – це багатовекторний вимір, який фактично модифікує і моделює собою всі виміри нелінійного тексту, але вони тут не зазначені як деструкція, як маньєризм, як натурфілософія. У Ж. Бодрійра всі виміри моди, культури споживання існують на правах соціологічної та естетичної доктрини. Важливо, що він пов'язує реалії симуляції і симулякра як онтологічного креативного витоку з технопуляціями предметного середовища.

6. Деконпозиція, деконструкція, нелінійні популяції як рефлексивні системи – це вже практика проектної рефлексії, яка належить дизайнерам, архітекторам. Термін «деконструкція» позначає основну ідею філософії Ж. Дерріда, який узагальнив поняття М. Гайдеггера і довів його до постмодерних ознак. Стратегія деконструкції означена гіперкритичним підходом до інтерпретації реальності і демонструє нестабільний та нелінійний спосіб існування тексту. Всі ці ознаки в тій чи іншій мірі стають ознаками проектного рефлексивного поля постмодерну, який дає можливість осмислити і зрозуміти дискурсивні практики дизайну ХХ століття в контексті нелінійного тексту.

7. Проект постмодерну як єднання іронії та позитивізму – це філософська тема, яка свідчить про те, що іронія як певне дистанціювання опирається на позитивізм, заперечує метафізику та звертається до техногенної культури. Важливо зазначити, що позитивізм новітнього зразка – це не позитивізм як

заперечення філософії, звернення до вічних наукових законів, а певна довіра природі та матеріалу, на відміну від недовіри розуму, метафізичному, філософському або просто здоровому глузду. Цей позитивізм надзвичайно цікавий як об'єкт дослідження і як контрастна іронія, бо він тяжіє до створення цінностей, до виходу з системи заперечень, а іронія демонструє межовість, диспозиційність всіх текстуальних артефактів культури постмодерну.

Неонатурфілософія проектного мислення постмодерну – важлива проблема, бо проблема природи – природи в людині, людини в природі, екологічні виміри – займають одне з важливих місць в постмодерному мисленні. В контексті нелінійного тексту проектного простору пріоритет надається природному витоку віртуальної реальності, природі як носію цінностей як праматері всього сущого. Імпліцитно неонатурфілософія стає неософією нелінійного тексту.

8. Поетика нелінійного простору як проект в дизайні – це проблема самого способу створення форми. Нелінійні системи як аналоги проектного простору – це системи, які орієнтовані на топологічне мислення, яке шукає підоснову в новітніх дослідженнях з мікробіології, генетики, математики, синергетики. Тобто трансформативна естетика та риторичний підхід є конститутивними будівними засадами постмодернізму, на відміну від креативного і деструктивного підходів. Нелінійні системи як аналогові системи свідчать про розвинутий підхід аналогового, риторичного, варіативного поля проектного простору.

Феномен кіберпростору в проектуванні – це реальність проміжної драматичної стадії візуалізації природних креативних засад, які людина намагається демонструвати на екрані. Мікробіологія і архітектура наблизились, більше того, ленд-арт як архітектура і природа в широкому сенсі як візуальна картина, як пейзаж теж наблизились. Отже, кіберпростір стає тим посередником, який дає можливість об'єднати мікросвіт і макросвіт. Цього ще не було в культурі постмодерну. Відразу ж виникає диспозиція двох ланок протилежно орієнтованих теоретиків – архітекторів та дизайнерів. Тих, хто цілком довіряє творчості природи і стає спостерігачем, відслідковує інновації природи і лише обробляє та модифікує їх, і тих, що стверджують, що людина є вищий продукт природи і не потребує такого спостереження як простого занурення в природні витoki. Тобто, актуальним стає звернення до природи, але з величезним досвідом негачії та деструкції культури постмодернізму.

СПИСОК ОПУБЛКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ:

1. Корнієнко Ю.В. Феномен кіберпростору в проектуванні / Ю.В. Корнієнко // Актуальні філософські та культурологічні проблеми сучасності: зб. наук. праць. – К.: Видавничий цент КНЛУ, 2008. – Вип. 22. – С. 183-190.
2. Корнієнко Ю.В. Суспільство споживання: концепти Ж. Бодрійяра / Ю.В. Корнієнко // Вісник Державної академії керівних кадрів культури і мистецтв: Наук. журнал. – К.: Міленіум, 2009. – № 1. – С. 44-48.

3. Корнієнко Ю.В. Неонатурфілософія проектного мислення постмодерну / Ю.В. Корнієнко // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури: Зб. наук. праць. – К.: Міленіум, 2009. – вип. XXII. – С. 56-63.

4. Корнієнко Ю.В. Антропологічні виміри моди та дизайну постмодернізму / Ю.В. Корнієнко // Культура і сучасність: Альманах. – К.: Міленіум, 2009. – № 1. – С. 34-38.

5. Корнієнко Ю.В. Семіологічні ознаки вестиментарного коду в контексті досліджень Ролана Барта / Ю.В. Корнієнко // Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку: Зб. наук. праць: наук. зап. Рівненського державного гуманітарного університету. – Рівне: РДГУ, 2010. – Вип. 16. Т.2. – С. 153-158.

6. Корнієнко Ю.В. Мода та дизайн як культурні практики постмодернізму / Корнієнко Ю.В. // Українська культура XXI століття: стан, проблеми, тенденції : Зб. Матеріалів Всеукр. наук.-теоретичн. конф. – К. : Видавн. центр «КНУКіМ», 2010. – С. 187-190.

АНОТАЦІЇ

Корнієнко Ю.В. Еволюція проектного простору дизайну та архітектури постмодернізму. – Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філософських наук за спеціальністю 26.00.01 – теорія та історія культури (філософські науки). – Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова, Київ, 2011.

В дисертації здійснюється філософський та культурологічний аналіз еволюції проектних практик в дизайні та архітектурі постмодернізму. Визначаються такі проектні константи постмодернізму, як декомпозиція, деконструкція, генетичний алгоритм.

Дискурсивні практики дизайну ХХ століття визначаються в контексті міфологій Р. Барта та його риторичного аналізу моди (вистиментарного коду), а також в контексті теорії симулякру Ж. Бодрійєра.

Прослідковуються генеза та еволюція постмодерного проектного простору в дизайні в контексті іронічного світоставлення та радикального позитивізму кінця ХХ століття.

Визначаються принципи поетики нелінійного простору в дизайні як неонатурфілософія проектного мислення та фрактальні інтерпретації проектного простору в нелінійній архітектурі.

Ключові слова: дизайн, деконструкція, нелінійний текст, генетичний алгоритм, проектна культура.

Корнієнко Ю.В. Эволюция проектного пространства дизайна и архитектуры постмодернизма. – Рукопись.

Диссертация на соискание научной степени кандидата философских наук по специальности 26.00.01 – теория и история культуры (философские

науки). – Национальный педагогический университет имени М.П. Драгоманова, Киев, 2011.

В диссертации осуществляется философский и культурологический анализ эволюции проектных практик в дизайне и архитектуре постмодернизма. Определяются такие проектные константы постмодернизма, как декомпозиция, деконструкция, генетический алгоритм.

Дискурсивные практики дизайна XX столетия определяются в контексте мифологии Р. Барта и его риторического анализа моды (вестиментарного кода), а также в контексте теории симулякра Ж. Бодрийера. Анализ этих концепций свидетельствует о риторических и семиологических основаниях проектной культуры. Концепция «симулякра» является весьма противоречивой, ассимилирует в себе проектно-психоделический контекст дизайна. Актуализируются символические и образные основания проектирования.

Прослеживаются генезис и эволюция постмодерного проектного пространства дизайна в контексте постмодернистского дискурса и радикального позитивизма конца XX столетия. Ирония как рефлексивная установка соответствует радикальному позитивизму проектного мышления – зондированию «креативной» лаборатории природы. Проектная культура постмодернизма радикально трансформирует свою поэтику в конце XX столетия. От деконструкции, дискретных игр с артефактами культуры – к поиску природоподобных аналогов формообразования.

Определяются принципы поэтики нелинейного пространства в дизайне как неонатурфилософия проектного мышления и фрактальные интерпретации проектного пространства в нелинейной архитектуре. Биопопуляции, морфогенетическое моделирование стают современными принципами формообразования. «Нелинейность» как феномен проектной культуры постмодернизма структурируется как программа гармонизации хаосоподобной среды на основании организмизма. Исследования в микробиологии, фрактальная топология побуждают к континуальному формообразованию на основе генетического алгоритма.

Нелинейные системы проектирования – это новая конфигурация проектного мышления, обращения к монизму. Однако утрата дискретности формообразующих начал заменяется слепым доверием к компьютеру как посреднику между проектантом и аналоговым объектом проектирования.

Ключевые слова: дизайн, деконструкция, нелинейный текст, генетический алгоритм, проектная культура.

Kornijenko J.V. Evolution of project space of design and architecture of postmodernism. – Manuscript.

Thesis of competing a scientific degree of the candidate of philosophical sciences by speciality 26.00.01 – Theory and History of Culture (philosophical sciences). – National pedagogical university named after M. Dragomanov. – Kyiv, 2011.

In dissertation the philosophical and culturelogical analysis of evolution of project practices is carried out in design and architecture of postmodernism. Such project constants of postmodernism are determined, as a decoupling, deconstruction, genetic algorithm.

Discursive practices of design of XX century are determined in the context of mythology of R. Barthes and his rhetorical analysis of fashion (vestment kod), and also in the context of theory of simulacrum of J. Baudrillard.

Genesis and evolution of postmodern project space describe in a design in the context of ironical thinking and radical positivism of end of XX century.

Principles of poetics of nonlinear space are determined in a design as neoanalytical philosophy of project thought and fractal interpretations of project space in nonlinear architecture.

Keywords: design, deconstruction, nonlinear text, genetic algorithm, project culture.

Підписано до друку 15.11.2011 р. Формат 60x90¹/16. Папір офс.
Друк офс. Автор. арк. 0,9. Тираж 100 екз. Замовл. № 275.

Видавництво та друк - Інформаційно-видавничий центр Товариства "Знання" України.
03680, м. Київ, вул. Велика Васильківська (Червоноармійська), 57/3, к.314.

Тел. 287-41-45, 287-30-97.

Свідцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до державного реєстру видавців,
виготівників і розповсюджувачів видавничої продукції
ДК №217 від 11.10.2000 р.

