

НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені М.П. ДРАГОМАНОВА

На правах рукопису

УДК 130.2:72.012 (043.3)

Корнієнко Юліана Василівна

**Еволюція проектного простору дизайну
та архітектури постмодернізму**

26. 00. 01 – Теорія та історія культури (філософські науки)

Дисертація

**на здобуття наукового ступеня
кандидата філософських наук**

Науковий керівник:

доктор філософських наук, професор

Юрій Григорович Легенький

Київ – 2011

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. Дискурсивні практики дизайну XX століття	
1.1. Історіографія проблеми дослідження.....	11
1.2. Вестиментарний код в семіології Р. Барта.....	31
1.3. Технопопуляції предметного середовища як симулякр: концепти Ж. Бодрійяра.....	49
Висновки до першого розділу.....	67
РОЗДІЛ II. Проектний простір дизайну постмодерну	
2.1. Декомпозиція, деконструкція, нелінійні популяції як рефлексивні системи.....	68
2.2. Генеза та еволюція постмодерного проектного простору.....	79
2.3. Проект постмодерну: єдність іронії та позитивізму	96
Висновки до другого розділу.....	112
РОЗДІЛ III. Поетика нелінійного простору в дизайні	
3.1. Неонатурфілософія проектного мислення постмодерну	114
3.2. Нелінійні системи як аналог проектного простору	126
3.3. Від морфогенезу до культурно-історичної антропології проекування.....	142
Висновки до третього розділу.....	165
ВИСНОВКИ.....	166
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	171

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. У ХХ 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 ХХ 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 ХХ 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. Добріциної, Ю. Легенького, О. Шандренко та ін. Але і досі актуальним є визначення дизайну як специфічної постмодерної практики культури в контексті 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 виписується в розгорнуту іконографію або тезаурус проектного простору, коли інформація презентується як певне зчитування її нашарувань в тексті. Феномен нелінійності відходить від зорової адекватії 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 адекватій 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 постмодернізму.

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 архітектурі 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 статиці і в динаміці.

Наукова новизна отриманих результатів полягає в тому, що вперше виявлено філософський аспект проектних стратегій дизайну та архітектурі 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 проектної 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 ХХІ 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 XXI 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.

РОЗДІЛ І

ДИСКУРСИВНІ ПРАКТИКИ ДИЗАЙНУ ХХ СТОЛІТТЯ

1.1. Історіографія проблеми

Дизайн, архітектура, мода та взагалі культурні практики постмодерну потребують свого особливого суб'єкта. Цей суб'єкт з'явився на арені культуротворчості у 60-ті роки ХХ століття і був зазначений як радикальна деструкція суб'єкта нового часу. Вперше проблема деструкції була піднята в творах М. Гайдеггера в контексті свідомості людини, а більш ширше – онтології культури. В роботі «Буття і час» виникає проблема людини, яка існує «поблизу буття» [241]. Він формулює категорію *Dasain* (тут-буття), яка інтерпретується як феномен існування в свідомості. Фундаментальна онтологія неможлива без людини. Первинні засади деструкції європейської філософії були закладені саме в його роботах.

Фактично з'явилась та людина, яку потім пов'язують з деконструкцією, з образами «освенціума», за Ф. Ліотаром, і взагалі починають говорити про конфлікт онтологій, про єдність різних онтологій і плюралізм буття як такого. Виникає розмаїття практик культури – це окремі образи буття, в яких відтворюється реальність, зокрема, в моді, дизайні та просторі мистецтва. Вважається, що поняття «деконструкція» ввів М. Гайдеггер, а опрацював і довів до постмодерних ознак Ж. Дерріда [90]. Але у М. Гайдеггера ще не було тої дотичності до сенсу (сліду), на яку вказує його наступник. С.Неретіна говорить, що Ж. Дерріда створює «апофатичну семіологію», тоді як у М. Гайдеггера все ж таки превалує величезна традиція феноменологічного зразка [173].

Образ людини постмодерну, який вписується в розмаїття різних конфігурацій, які не можна зібрати з образів М. Гайдеггера, Ж. Дерріда, Ж.Дельоза, Ф. Ліотара чи інших теоретиків. Це образ однієї людини ХХ століття, яка пережила багато спокус. Спокуса модерном пов'язана з проблемами ноогенезу і ноосфери, що фактично було другим

переосмисленням неоплатонізму. Потім виникає постмодерн спокуса, коли Ю. Габермас говорить про виникнення величезної дихотомії модерн - постмодерн [55].

Якщо розуміти під модерном всю філософію нового часу, а постмодерном вважати все, що з'являється після неї, то ця дихотомія є надзвичайно абстрактною для характеристики мистецьких практик ХХ століття, зокрема моди і дизайну.

Проблема полягає в можливості зібрання людини постмодерної культури з маленьких уламків, що утворюються в гіперкритичній ситуації деконструкції, яку чітко означив Ж. Дерріда в роботі «Автобіографії» [89]. Ця стаття присвячена деконструкції тексту «Біль о правах», де автор статті свідчить, що народ Америки з'являється саме тоді, коли він прочитав до кінця «Біль о правах» і побачив підпис президента. Ще не має вільного народу Америки, але вся промова здійснена від його імені. Складається ситуація, що «вільний народ», або людина ХХ століття, була здійсненою саме в текстах філософів, в моді або в дизайні.

Але треба було знайти тексти, де хтось поставив свій підпис. Деструктивний, тектонічно-травматичний залам систем, дискретно-модельний принцип деконструкції змінюється і трансформується в настанову континуального бачення світу, який приходить в кінці ХХ століття з творами Ж. Дельоза. Його робота «Складка. Лейбніц і барокко» фактично стала парадигмічною для останнього злету постмодерної думки та полонила розум теоретиків, архітекторів, дизайнерів [87].

Зараз важко сказати, коли прийде нова ера дискретності і яким буде нове переосмислення деконструкції, але ці процеси не відбудуться найближчим часом. Проте важливо зазначити, що філософська антропологія розгубилася перед тим матеріалом культури, який показав, наскільки складною є людина постмодерну. Якщо говорити фігурально, словами В.Пелевіна, то людина крокує «із нікуди в нікуди», де саме діалектика «переходу» стає проблемою постмодерного дискурсу.

Отже, М. Бубер говорить про те, що людина стає філософом саме тому, що вона є самотньою [36]. Лише тоді людина починає замислюватися над питаннями: «Хто Я?», «Що є світ?», коли вона відчуває свою відокремленість від навколишнього світу. Мода стає протилежним механізмом дистанціювання, який з'єднує людину зі світом. Світ моди зачаровує, чаклує, втягує в простір модних інтроверсій, таких не схожих на філософію.

Дизайн – це великий аранжувальник, який приходить в постмодерний час як один із засобів симуляції, як образ культури споживання, якщо використовувати термінологію Ж. Бодрійяра [27]. Але існують інші виміри дизайну. Так, Г. Лола стверджує, що дизайн ближче до буття, ніж інші науки та мистецькі практики, навіть ближче, ніж мода [142]. Якщо мода – це феєрія коду, за Ж. Бодрійяром і Р. Бартом, то дизайн дуже схожий на *Dasain* М.Гайдеггера, але без його глибинної фундаментальної рефлексії.

Варто почати з аналізу робіт французького семіолога Р. Барта. «Система моди» – це одна із ранніх робіт, яка фактично відкриває ранній семіологічний період автора. Р. Барт присвятив цю роботу вивченню моди 60–70-х років ХХ століття. Він починає начебто з простого факту. Бере журнали 1958-59 років і говорить, що вестиментарний код одягу складається із слів, які описують моду в журналах, зображень як реалій моди, які подаються у вигляді ескізів або фото, і вже самих речей та предметів, які створюють феномен предметності одягу. Щоб об'єднати ці три конфігурації, Р. Барт вводить ще один модус моди, який називає «риторичним». Риторика в його концепції виконує онтологічну роль, де слово – є «дім буття», за М.Гайдеггером. Р. Барт називає риторику тим генеративним дискурсом моди, який поєднує всі інші, тобто – словесний, зображувальний і власне предметно-вестиментарний код. Отже, виникає естетика як принцип трансформації тексту, дискурсу, коду. Згодом група «мю», тобто л'єжська школа неориторики, доводить ідею трансформативної риторики до завершеного нормативного абсолюту, де визначається логіка

паралелізмів, метанол (риторичних формул), які були сформульовані Ф. де Соссюром, але не розгорнуті в риторичну систему [218].

Можна сказати, що риторика як трансформативна естетика була домінантним образом постмодерної естетики. Тут немає нічого нового, але вона стала технологією рефлексії в дизайні і інтерпретації моди [132, 133]. Важливо, що над схожими проблемами в Росії працюють Ю. Лотман, М. Мамардашвілі, О. П'ятигорський та ін. Дослідження «Структура художнього тексту» Ю. Лотмана фактично присвячене риториці текстуальної цілісності мистецького твору [152]. Він говорить, що в тексті існує два механізми: один намагається все перетворити в автоматизовану граматику, інший розхитати її, таким чином, художня цілісність реконструюється як бінарна опозиція.

Загальнофілософський контекст проблематики культури постмодерну презентується в дослідженнях Р. Барта, Ц. Годорова, Ж. Лакана, З. Фрейда, К. Юнга, які характеризують загальне тло, в якому людина постмодерної культури визначається на підставах психоаналізу, глибинної психології. В просторі фундаментальної онтології М. Гайдеггера постмодерн визначається як єдність дистанціювання «Я» і «Ти», або «прадистанціювання», за М. Бубером, як діалог, за М. Бахтіним. Всі ці ознаки в тій чи іншій мірі характеризують феномен культурно-історичної антропології дизайну у психологічному, етичному, релігійному, філософському контекстах [241, 36, 21]. Зазначені аспекти торкаються проблематики постмодерної культури в різній мірі, бо мода і дизайн є синкретичними, неподільними цілісностями культури, які характеризують її глибинний фундаментальний вимір.

Дослідження Р. Барта, Ж. Бодріяра, М. Фуко, Ч. Пірса, Ф. де Соссюра, Ю. Лотмана, М. Мамардашвілі є важливими у контексті антропологічних досліджень [14, 15, 16, 26, 27, 28, 238, 239, 240, 184, 218, 151, 152, 153, 156, 157, 158]. Досить по-різному поєднані феноменологічний, естетичний і синергетичний аспекти культури в роботах М. Понті, Е. Гуссерля, О.

Лосева, [161, 81, 143, 148]. О. Лосєв надає своєрідну «матрицю» культуротворчості, яку визначає як «структурно-диференційну культурологію». Структурність і диференційність – це ознаки, які характеризують засоби універсалізації окремих категорій, які належать практикам культури. Зокрема, такими універсаліями культури стають категорії «факт», «ейдос», «вираження», «ноема», «діалог» та ін.

Діалогічна концепція культури в цілому дає можливість інтерпретувати феномени моди та дизайну як феномени діалогу культур. В умовах глобалізації саме діалогізм, підвищена інтеракція, що є характерними для моди і дизайну, стають тими моделями, які інтегрують образи світу в контексті віртуальної реальності, психоделічного дизайну, реклами, брендингу та інших реалій, які пов'язані з технопопуляціями, а також техногенною культурою межі тисячоліть.

Семіологічні школи не схожі одна на одну, але в них присутня загальна орієнтація на знакові системи, спрямованість на знак як носій цінностей культури. Американська школа семіології Ч. Пірса була найбільш загальною та абстрактною [184]. В творах Д. Ділі визначається зоосеміотика, антропосеміотика, семіотика рослин, космогенезу в цілому [91]. Але проект школи семіотики Ф. де Соссюра породив більш звужену лінгвістичну версію семіотики, яка була культурно означена і трансформована в тартусько-московській школі.

Важливо, що Ю. Лотман довів дихотомію автоматизованої граматики і її протилежної системи до зразка трансформативної, нериторичної цілісності [152]. Ф. де Соссюр дав поштовх, а Р. Барт звузив обрій семіології. Ю.Лотман створив міф семіосфери, який вписав в культуру. Носіями сенсу стають не абстрактні знакові системи, а все ж таки феномен культури – слово, що несе в собі глибинний виток християнського креаціонізму.

Світлана Неретіна в своїй роботі, яка присвячена риториці, пише, що риторика вже в середньовіччі розумілась онтологічно як еквівокація,

двоосмисленість реальності [173]. Це стало буквально тягарем, або рушійним механізмом риторики. Отже, всі по-різному намагалися трансформувати бінарність як культурну, загально-абстрактну, лінгвістичну або антропологічну цілісність. Так, Ж. Дерріда протиставив фоноцентризму Ф. де Соссюра письмо та говорить про міфологему сліду [90]. Слід – це вже начерк, риска, яка нагадує давні архаїчні культури. С. Неретіна інтерпретує його семіологічний проект як «апофатичний», коли слід не говорить про знак, він лише є дотичним до знаку. Граматологія Ж. Дерріда – це плюралізм граматик, який спрощує ситуацію, тут вже немає механізму автоматизації граматичного коду чи його розхитування, а є лише множинність способів трансформації тексту.

Поруч з філософською рефлексією виникає журналістська есеїстка, яка стає досить популярною. Це зокрема роботи Ж. Бодрійяра, який ввів концепт «симулякр». Симулякр – це онтологічний модус симуляції як зазначений, сфокусований і здійснений несправжній образ-обман, який опредмечений у вигляді візуального агента чи будь-якого предметного артефакту. Роботи «Суспільство споживання» і «Система речей» характеризують образи постмодерної культури, яку можна зазначити як трансформативну [27, 26].

М. Фуко в своїх працях, зокрема в роботі «Слова і речі. Археологія гуманітарних наук» дуже гостро ставить проблему диспозиції презентації реальності в дискурсі, що тяжіє до істини і репрезентативності [238]. Якщо Р.Барт прямо говорить про «смерть автора», то М. Фуко розглядає «епістемі», «диспозитиви» як певні реалії, які намагаються реанімувати автора. Реанімація автора не вдається, але він стає суб'єктом дискурсу. Якщо дискурс є промова, то автор входить в текст на правах суб'єкта, тобто продуцента, діяча та губиться в тканині написаного тексту. Тобто ми потрапляємо в простір постмодерної онтології, в якому деперсоналізація і деперсоналізація все більше і більше набирають обертів.

Український філософ В. Табачковський в своїй останній роботі намагається зібрати дуже багато матеріалу навколо проблем культурної антропології постсучасності. Він продукує багато ідей. Це, зокрема, екзистенційні виміри семіології, філософії і антропології [222]. Дослідженням зазначених питань протягом всього життя займався український філософ С. Кримський, який вписує їх не стільки в антропологічний, а в культурологічний або есенціальний горизонт [123,124].

Можна сказати, що гарним підґрунтям цих ідей є робота М. Бахтіна, яка пов'язана з діалогом, з проблемою естетичних відносин людини, а також з так званим «гротескним тілом». Розглядається проблематика єднання верху і низу, абсолютного і профанного світу, що стає наскрізним мотивом його досліджень. Французький філософ позитивістського напрямку Е. Морен, що написав роботу «Метод. Природа природи», піднімає проблему екології людини в контексті всезагального бачення всесвіту, який він вписує в контекст позитивістського простору рефлексії [166]. «Петля рекурсії» або екологічна ніша, рекурсія як сховище, бачення можливостей універсальності людини – це одна із гарних спроб побачити гармонію у світі. Приблизно так намагався побачити мета антропологічну проблематику культури російський філософ В. Біблер, який на підставах діалогіки дав інтерпретацію «логіки логік» або діалектичного поля можливих логік для інтерпретації передусталеної гармонії буття людини у світі, що за його переконанням існує ще з часів Лейбніца [25].

Взагалі ідея діалогу стає домінантною для ХХ століття. Спочатку вона була дуже модною, а потім про неї забули. Чому так сталося? Тому що інформативна активність, підвищена універсальність комунікації заперечує будь-яке бажання чути один одного. Ю. Крістева плюралізує діалог та говорить про полілог [121]. Ця конструкція виявляє багато голосів, але і тут немає спілкування, відсутні комуніканти, які бажали б почути один одного.

В роботах К.-О. Апеля і Ю. Габермаса, які стосуються проблем комунікації дуже гостро зазначається проблема комунікативних спільнот, де виникає нова «комунікативна етика» планетарного співтовариства [6, 7, 55, 56]. Автори намагаються знайти спільну мову і «домовитись зі всім світом» в просторі безлічі голосів і дискурсів. Ці питання лише зазначені і поки що не мають ніякого виходу в культурну практику. Ми зазначаємо цей контекст для розуміння того, які проблеми були пріоритетними для дизайну в ХХ столітті. Спочатку це була семіологія, концепти діалогу та полілогу, а потім проблеми віртуальної реальності, комунікації, симуляції і інші більш пізні реалії постмодерної культури [93, 28, 140, 159].

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 [119]. 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.

Видається багато досліджень даного напрямку, зокрема в Росії виходить книга під редакцією І. Азізян «Композиція в архітектурі як поетика» і праця І.Добріциної « Від постмодернізму до нелінійної архітектури» [2, 93]. Ці роботи достатньо толерантно 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 свідомості. Від дискретного деконструктивізму і бажання гратися з модернізмом, архітектура різко переходить до бажання залишити будь-яку культурну нішу. Втеча в лабораторію природи, новий креативний форматворчого поштовх, пов'язаний з філософським напрямом, який опрацьований в останні роки

Ж.Дельозом і Ф. Гваттарі. Їх більш рання робота «Капіталізм і шизофренія» поставила проблему мозаїчності антропосфери і показала, наскільки дрібним і складним стає світ [86].

Концепт ризом фактично виявився деструктивним образом, який моделює світ. Наступні роботи «Тисячі плато» і особливо «Лейбніц. Складка і бароко» фактично стають бестселерами пізнього руху постмодерної культури, особливо в архітектурі і дизайні [88, 87]. Мода, на жаль, в пізні роки ХХ століття вже не так швидко реагує на всі інновації, які відбуваються в науковому просторі. В 60–70-ті роки вона була під опікою таких метрів семіології, як Ж. Бодрійяр та Р. Барт. В моді ми не побачимо такої великої драми рефлексії та напруженого діалогу думок, які зараз існують в архітектурі.

Постмодерний архітектор П. Ейзенман, який пройшов шлях від ранньої деконструкції, моделювання як гіперкритичного підходу, що легко вписується в феномен тотальної критики Ж. Дерріда, згодом схиляється до концепції діалогу М. Бахтіна та полілогу Ю. Крістевої, а потім вже опановує принцип складки [93]. Але ця складка зберігає в архітектурі Аронофф-центру тектонічні зсуви та злами і разом з тим несе в собі міфологему монади, замкненого простору, в якому вхід в будинок є лише умовним простором входження в нікуди.

Так відбувається акумуляція величезного історичного досвіду. Володимир Фаворський намагався описати власне бачення композиції та вплинув на еволюцію рефлексії художників та архітекторів [232]. В. Кандинський і К. Малевич стають модерністськими продуцентами теоретичної та мистецької думки, які рухають дизайн на ранньому етапі. Згодом до них приєднуються Ле Корбюзьє, Вальтер Гропіус та ін. [108, 154, 155, 135, 74,].

Але всі ці концепції відображають модерністський поштовх рефлексії. Постмодерністським він починає бути вже в прозріннях В. Кандинського та в більш пізніх текстах Р. Вентурі, які з'являються в 60-х роках [108, 46]. Тут

важко провести лінію демаркації. Роберт Вентурі формулює міфологему «гарно декорованого сараю» або «качки». Гарно декорований сарай – це двосхилий дах як архетип архітектури, а «качка» – це скульптурна іпостась архітектури. Він приєднується до архетипового і заперечує пластицизм, який пов'язується з модернізмом [46].

Хоча Р. Вентурі живе в наш час, він не такий модний як П. Ейзенман. Мабуть, поп-смак та поп-культура в певній мірі викрили девальваційну роль його міфологем. Можна стверджувати, що на підставі робіт цих авторів формується пізній синтез Ж. Дельоза. Його робота «Лейбніц. Складка і бароко» – це трактат, авторизована філософська проза, в якій переосмислюється бароко, досвід Лейбніца, соціал-атомізм і монадність як принцип універсуму. Складка розуміється як безшовне складання субструктур, які не мають меж. Ж. Дельоз однаково легко складає сходинки барокової архітектури, розглядає складку творчості Ле Корбюзьє і намагається створити напівмістичну ілюзію, коли моделює модель монади в архітектурному просторі як безкінечну метаморфозу дзеркал, де світло, яке виходить зовні, вже не потрапляє нікуди, а затримується лише всередині монади. Все це не так і складно змоделювати, якщо б складка не вела в світ природи.

Радикальна робінзонада, втеча від культури, заперечення будь-якого культурного коду, на який опирався постмодерн, призводить до виникнення моделі «генетичного алгоритму». За його допомогою моделюють дизайнерські аналоги росту клітин в контексті архітектурного і дизайнерського простору. Засобами комп'ютерної інженерії зчитується інформація, яку фактично не можна обробити до кінця.

Комп'ютер демонструє мільйони варіантів розвитку зразка. Намагання досягнути креативні виміри природи стає важливим для дизайну та архітектури ХХ століття. Тут важливо зазначити, які концепції дизайну стають пріоритетними в постмодерній культурі. Так, «нелінійна архітектура» вже стає дизайном, бо вона втрачає риси евклідової геометрії і

перетворюється на космічні об'єкти, які не мають нічого спільного з традиційною архітектурою. Важливо зазначити, що «генетичний алгоритм» як продукуючий принцип і «фрактальна геометрія» стають домінуючою модою у проектуванні початку ХХІ століття, яка не має відношення до моди як культурної практики [93]. Отже, всім хочеться повторити організм і нелінійність об'єктів, але всі пристрої, які застосовуються для цієї мети, моделюють дискретну модель розчленованого, фрагментованого і деструктивного простору.

Можна сказати, що ця проблема є надзвичайно гострою і актуальною. Ж. Дельоз продукує непрості ідеї, і П. Ейзейману як людині, яка вже розміняла вісім десятків свого віку, не так легко було опанувати його думки. Але він відчув величезний креативний потенціал, який дає принцип складки. Архітектори і дизайнери розділилися на дві частини. Одні використовують техногенні пристрої для моделювання проектного процесу, інші, навпаки, намагаються відсторонитись від них. Виникає потік нових хакерів і антихакерів. Ця гостра дихотомія є симптомом нового напрямку проектування, який вже позначають як постпостмодерний рух. Але вона цікава тим, що в цьому просторі людина може бути або споглядачем, або субститутом абсолюту, повторювати проект Божого творіння, який бачить в природі.

Якщо розглянути дизайнерські теорії, які пов'язані з промисловим мистецтвом, зокрема роботи Д. Нельсона і В. Гропіуса, то вони не несуть великих продукуючих ідей, а залишаються в просторі комерційного споживання предметного світу, який був зазначений в критичних тонах у Ж.Бодрійяра. Д. Нельсон говорить про те, що потрібно зробити так, щоб річ, яка вважається красивою сьогодні, не застаріла завтра, то сьогодні ця проблема нікого не цікавить [172, 74].

Навпаки, нехай річ швидше старіє, а споживання набирає обертів. Матеріальна речова цивілізація, за визначенням Ж. Бодрійяра все більше і більше розширюється та створює мозаїчну антропосферу, в якій існують

людина і річ в просторі тотальної симуляції та симулякрів. Світ перетворюється на єдиний величезний віртуальний комплекс. Проблеми віртуальної реальності як культурного феномену особливо гостро були зазначені в роботі М. Носова «Віртуальна психологія» [175]. Віртуальність розглядається традиційно як істина, справжній світ і разом як світ штучний, симулякр, який заважає адекватно бачити світ.

Чому ж так гостро в одному понятті зійшлися справжня і несправжня реальності? В тому є причина комерційного вербального сленгу. Отже, віртуальна реальність стає побутовим феноменом, входить в кожен дім і стає екологічною нішею, куди людина тікає від всіх своїх турбот. Проблеми гостро зазначаються як екологічно-інфантильні. Це екологія інфантильного зразка як втеча від проблем. Вона якраз і є можливістю буквально втекти, а не бути поруч з буттям, за М. Гайдеггером. Але втекти від буття не можна. Тому і опрацьовані такі дефініції як «самообраз», який здійснюється на екрані як «ритуал». Вся ця словесна драматургія свідчить про те, що світ свідомості розширюється. Він має свої адекватні трансформації в екранному світі, що пов'язується з видовищем, а також перетворюється в паралельні світи і образи, які живуть не менш активним життям з людиною.

Дизайн стає психоделічним, він вже займається не предметним світом, а емоціями людини. До нього приєднується реклама як певний засіб маркетингу та брендингу. Відбувається розширення меж інформації і переорієнтація комунікативних потоків. Всі ці реалії просліджуються в багатьох дослідженнях, зокрема, в роботах О. Сальнікової, а також парцях, присвячених творчості в моді: це М. Кілошенко «Психологія моди», М.Ковріженко «Креатив в рекламі» і багато інших [213, 113, 116].

Важливим є стильовий вимір мистецьких практик, який на початку ХХ століття стає надзвичайно важливим маркером адекватності мистецьких практик. Модерн, авангард і постмодерн як певні мистецькі напрямки мають свої спонукачі культурні виміри. Роботи Е. Кириченко, С. Хан-Магомедова,

Ю. Легенького свідчать про стильові адекватії, які відбуваються в культурі [114, 245, 132].

Зокрема в контексті української культури цікаві роботи В. Чепелика «Український архітектурний модерн» і Ю. Легенького «Український модерн», які дають змогу побачити український модерн всебічно [250, 134]. Якщо М. Нащокіна присвятила свою роботу московському модерну, а Д.Сараб'янов вже декілька разів перевидав «Модерн, історія стилю», то ці роботи видані невеликими тиражами, але вони характеризують проблеми південного модерну [171, 214].

Авангард спонукав до гострих дизайнерських рішень. Твори К.Малевича буквально увійшли в культурний простір як вибух атомної бомби, спонукають до роздумів. Архітектони як вертикальні, а планіти як горизонтальні структури згодом стають цікавими аналогами сучасних проектних розробок, які є футурологічними, екологічними і надзвичайно цікавими образами культури.

Згодом виникають ще більш фантастичні роботи. Це «Літаюче місто» Г. Крутікова і декілька проектів, де поселення всієї земної кулі вписується в таку структуру, яка оббігає всю земну кулю по екватору. Земля залишається Едемом, садом, в якому існують люди у вільний час. Ці проекти могли бути народженими лише в часи модернізму. Постмодерн вже не має такого універсалізму і змоги так широко мислити.

Б. Гройс, який пише роботу «Коментарі до мистецтва», де намагається проаналізувати феномен «біополітики», тотального документування, яке починається в пізні часи постмодерну [73]. Біополітика – це нерозривна єдність з музеєфікуванням, єднання з предметними артефактами псевдокультури. Біополітика продукує ілюзії, які походять від З. Фрейда і К.Юнга. Проблема архетипів ніколи не зникла з обрії філософської антропології та філософії культури. Вона стає величезним фантомом, яким бавиться людство з давніх часів, але в ХХ столітті набуває радикально-комерційних, проектних вимірів [235, 262].

Комерційність полягає в тому, що архетипи стають засобом продажу. Вони формують бренди, які стають масовою тиражованою продукцією. Можна згадати багато дослідників, які доклали багато зусиль для розуміння мистецьких практик постмодерну. Зокрема в ранні радянські часи вийшла робота М. Петрова, який сформулював ідею «соціокодів», які пов'язані з комунікацією, трансформацією, трансмутацією культури, характеризують її як складну системну цілісність [181]. Зараз ця праця сприймається як гарний «радянський позитивізм», про що пише В. Табачковський в своїй книзі «У пошуках невтраченого часу» [223].

Залишаються актуальними проблеми, які пов'язані з грою. Ігровий виток та практики, які моделюють гру в контексті постмодерну, зокрема хеппенінг і перформенс, спираються на ідеї А. Арто, який дає характеристику гри та тлумачать її феномен в культурі. Можна згадати також Г. Гадамера, який описує гру у просторі самодостатніх і герметичних адекватій [56, 57].

Не менш цікавою залишається проблема іронії як проектна стратегія, яка в контексті постмодерних алюзій набуває свого гострого визначення. Тому звернення до дефініцій іронії, які приведені в роботах О. Лосева, що присвячені культурі є актуальним і досі. Взагалі, дослідження російського філософа є сучасними і важливими для осмислення всіх культурних трансформацій образу людини в її порядках буття. Праці «Філософія імені», «Естетика Відродження», «Еліністично-римська естетика» дуже багато дають для розуміння постмодерних ознак культури, які наслідує людина в ХХ столітті [145, 146, 147].

Потрібно також назвати роботи О. Габричевського, який написав прекрасні твори з проблем архітектурної творчості на підставі організмичного розуміння простору, а фактично сформулював вже постмодерну концепцію «динамічного формотворчого простору». Робота «Морфологія мистецтва» фактично є засадничою для розуміння єдності архітектурного простору і простору одягу та присвячена розумінню

культурної єдності динамічного формотворчого простору як місця перебування людини у світі [58]..

О. Габричевський спонукав до дуже цікавих роздумів багатьох архітекторів. Він був одним із тих теоретиків, який широко мислив і мислив саме по-філософськи. Він говорить про «субстанційне ядро» формотворення в архітектурі, про мембрани і плівки, про «антропоморфний простір» архітектури, дизайну і всього декоративно-прикладного мистецтва, який потрібно розуміти широко – як простір культури.

Цікавими і важливими вважаються дослідження В. Глазичева, які стосуються архітектури і дизайну. Цей автор пережив багато злетів і падінь. В молоді роки він пише про дизайн, його дослідження є фундаментальними, всезагальними і філософськими. Кандидат філософських наук, архітектор за фахом і філософ за покликанням, він зробив дуже багато для осмислення і розуміння сучасного дизайну і архітектури. Робота «Архітектура. Енциклопедія» – це добірка, яка збирає думки попередніх праць [64]. Можна також згадати роботи М. Кагана, Д. Аркіна та багатьох інших, які переймалися дизайном та проблемами матеріальної культури [107, 9].

Із досліджень присвячених постмодерністській архітектурі, виділяється робота Л. Стародубцевої «Архітектура постмодернізму», яка вийшла українською мовою [219]. Можна говорити про те, що в контексті постмодерної естетики величезний вклад вніс В. Бичков. Зокрема його роботи «Естетика», «Лексикон неокласици. Художньо-естетична культура ХХ століття» – колективна праця, що вийшла під його редакцією є бестселерами сучасної естетики [40, 136]. Отже, дослідження В. Бичкова в просторі постмодерної культури дають можливість відчутти наскільки глибоко та фундаментально опрацьовується поняття «постмодернізм», на відміну від інших поверхових концепцій.

Н. Маньковська також досліджує постмодерну культуру на величезному матеріалі, ґрунтовно і фундаментально дає сучасному читачеві достатньо коректне розуміння постмодерних конструктів рефлексії [159].

Домінантними практиками визначаються дизайн та архітектура, але вони є лише тим загальним «скелетом», за яким ховається плюралізм, складність творчих пошуків, які ще не мають своїх усталених рис.

З досліджень архітекторів можна виділити праці Ч. Дженкса, зокрема його фундаментальну роботу «Мова архітектури постмодернізму», в якій він вводить сучасного глядача в простір постмодерної архітектури [84]. Можна стверджувати, що постмодерна культура пройшла три етапи: «первинної простоти», який був пов'язаний з тотальною еkleктикою, цитуванням, де з'єднувались всі можливі коди культури.

Так симулякри, за Ж. Бодрійяром, стають одним із важливих принципів візуальної агломерації різних форм. Цей час, якщо його прослідкувати в моді, характерний підвищеним асортиментним нагромадженням форм в одязі. Тому робота Р. Барта стала настільки сприятливою та потрібною в той час. Важливо також зазначити, що цей етап постмодерну, за М. Леонтьєвим, був простим, бо еkleктичні прийоми дуже прості. На другому етапі виникає «квітуха складність». Це визначення пріоритетів, таких як деконструкція у П.Ейзенмана, або широкий філософський принцип у Ж. Дерріда, чи гра в культуру у В. Вествуд.

Це вже трансформативна естетика, яка приходить в контексті риторичної школи формотворення. Згодом виникає останній етап –стадія, що заперечує складність, знову відчувається тяжіння до «первинної простоти». Категорично заперечується весь досвід культури, відбувається «прорив в природу», намагання моделювати природні поштовхи, а принцип «генетичного алгоритму» стає надзвичайно плідним експериментальним поштовхом для творчості.

Таким чином, можна зазначити, що дизайн, архітектура і всі мистецькі практики пройшли через три етапи: первинної простоти як еkleктики, квітучої складності як визначення формотворчих пріоритетів, вторинної простоти як подвійного спрощення. Ця схема М. Леонтьєва не є універсальною, але вона дає багато для структурування інформації і

позначає, наскільки складно утворювався проектний простір культури постмодернізму, яку можна пов'язати з мистецькими практиками. В філософсько-антропологічному вимірі саме роботи М. Бубера, його дослідження проблеми людини, діалогу «Я» і «Ти», роботи М. Бахтіна, М.Бердяєва свідчать про те, наскільки важливим стає образ людини, яка здійснює послання в майбутнє [36, 20, 21, 24]. Це людина пророк чи месія, яка вписана в простір дискурсу, тексту, середовища, дизайну і моди.

Важливо зазначити, що філософсько-антропологічні виміри динамічного формотворчого простору дизайну та архітектури свідчать про те, що утворюється певна культурно-історична антропологія повсякденного простору культури. Людина в процесі розвитку одного ХХ століття тричі змінилася. Це стиль модерн, що є завершенням класики. Це авангард як радикальний злам, анігіляція, винищення попередньої культури. Це постмодерне повернення до класики, авангарду, трансавангарду. Це три різних системи, три різних людини, три різних культурно-історичних реальності. Можна стверджувати, що образи людини цих часів були дуже різними. Художник-теург змагався з богами і діяв від імені богів, художник Деміург був носієм істини, як К. Малевич. Художник-гравець діяв на підставах еkleктики, деконструкції і генетичного алгоритму. Це різні постаті та різні реальності культури, хоча їх поєднує те, що вони є людьми одного століття.

Головною конститутивною ознакою проектного простору дизайну та архітектури ХХ століття можна визначити деконструкцію попередніх практик культури. Саме виникнення розмаїття практик, конкуруючих онтологій створює складне напружене поле, яке свідчить про надзвичайно драматичну і складну ситуацію культуротворення. Образ людини формується, з одного боку, на підставах глобалізації культури, тотальної екологічної свідомості, яка спонукає до уніфікації і до осмислення загальних проблем людства, планети, культури. А з іншого боку, в контексті локальної тоталізації як резервації духу, де кожна культура залишається в

своїй ізольованій екологічній ніші, виникає метаекологічна проблематика, що стає всезагальним регулятивом.

Л. Гумільов продукував важливі концептуальні простори майбутньої культури. Це «антропогенний ландшафт», «мозаїчна антропосфера», «антропосфера». Це не середовище, не культура як така, не єдність предметних артефактів – це сфера, де існує образ людини, де людина визначає себе як єдність всього суцього [77, 78]. ХХ століття поставило цю єдність всього суцього під питання.

С. Кримський в своїй роботі «Запити філософських сенсів» прямо свідчить, що ХХ століття не відповіло на всі ті питання, яке воно поставило [124]. І не варто думати, що вистачить ще століття, щоб відповісти на них. Процеси, які зараз пов'язані з глобалізацією, тотальністю, з новою тоталологією не є унікальними. Вони вже відбулися з елінізацією, здійснилися в просторі культури, який описали О. Шпенглер, Л. Гумільов і ін. Але зараз ці процеси набувають загрозливих рис деструкції людини, її свідомості і культури. І такі традиційні механізми, як мода і як дизайн, що існують поблизу буття, за М. Гайдеггером, є запорукою зв'язку людини з побутом, речами, землею. Вони є найбільш усталеними архаїчними практиками культури, які зберігають досвід культуротворення.

Якщо, навіть, архітектура швидко позбувається цього досвіду, то дизайн і мода його позбутися не можуть, бо вони є найближчими до тіла людини, яке є конституативною ознакою всіх формотворень культури. Все змінюється: техніка, пристрої, видовища, але тіло людини не змінюється тисячоліттями. Коли ми дивимось на гіпсову маску фараона, на його зображення і бачимо віртуальних кіборгів, які моделюють сучасну уяву і світ, то можемо легко знайти загальні риси, які свідчать про тотальність цивілізації Людина. Якщо А. Печчеї назвав культуру «Імперією Людини», то зараз все більше прихильників намагаються зазначити її як «Цивілізацію Людини», бо вона мусить набути людських рис, певних ознак людяності, які у неї намагалися забрати «освенцями», за Ф. Ліотаром [183, 140].

Так, А. Шпеєр, один із найталановитіших архітекторів ХХ століття викреслений з історії після його зв'язку з А. Гітлером. Він запитує сам себе: «Чому люди так легко піддавалися жорстокості та вбивали один одного?». Зараз відбувається процес очищення посттоталітарного простору культури. Лоренц пише, що людина стає більш розвинутою і більш непередбачуваною та жорстокою в своїх діях [257].

Люди вже втомились від агресії, колонізації культури, атлантизму, споживацьких інтересів та реклами. Вони знов хочуть потрапити на знелюднений острів, як Робінзон Крузо, і відчутти себе в обіймах матері-природи. Але ця наївна можливість втечі, інфантильна робінзонада свідчить про те, що ці механізми діють на рівні маніпулятивного інструментарію, а не на рівні «динамічного формотворчого простору» культури, цивілізації, за О.Габричевським.

Коли батько А. Шпеєра побачив проект площі Гітлера і всю цю мегаломанію, яку вони проектували в ті часи, він сказав що вони «здуріли». Але вони не бачили свого божевілля. Зараз екологічна проблематика показує, наскільки «історичні епізоди» є тотальною моделлю загрози для всього людства. Ми ніяк не можемо зрозуміти, що влада, розподіл обов'язків, тотальний комунікативний простір, резервації і будь-які інші можливості втечі від буття нічого не дають, бо людина є відповідальною за свою справу.

Мистецькі практики є вищим інструментарієм і вищою моделлю творіння. Вони показують, як відбуваються тотальні експерименти гри людини з природою, з Богом, з іншою людиною, з тваринами. ХХ століття показало нові можливості безкінечної гри, творчості, можливості «бути поблизу буття», за М. Гайдеггером, або бути в «динамічному формотворчому просторі» самовтілень, за О. Габричевським. Інструментальні знаряддя практик постмодерну, такі як еkleктика, алюзії, деконструкція, складка, генетичний алгоритм є засобом інтерпретації. Вони мало говорять про саму практику, з часом починають виглядати блідими

схемами, бо жодна інтерпретація не дає можливості показати, наскільки складним є світ як образ людини, її справ, які можна назвати мистецькими практиками.

Людина не може існувати на безіменному просторі, поза домом, бути роздягнутою, не може існувати без речей. Весь цей «мінімум» буття в Єгипті клали в гробницю і вважали, що він потрібен в потойбічному світі. Цей унікальний експеримент відбувся багато років тому. Зараз ми переживаємо інші експерименти, бачимо новітні практики людського самоздійснення, нове звернення до образів вічності, які знайшли собі місце в просторі життя людини. Людина не може бути вічно відірваною від землі. Але, якщо вона занурена в землю, ми потрапляємо в добу «нового печерного мистецтва», яке називають зараз рекламою [116].

Потрапляємо в новий неоліт, тобто в нову печерну архітектуру як охрестили її теоретики постмодерну. Архітектура, яка завжди вважалась носієм сталості зараз радикально змінюється. Театр взагалі перетворюється на театр абсурду. Лише мода і дизайн, які найбільше пов'язані з культурою повсякденності зберігають свою усталеність і стабільність. Це і є філософсько-антропологічною проблемою, проблемою культурологічною, яка потребує свого осмислення і визначення в контексті тих рефлексивних систем, практик, моделей, образів, які функціонують в просторі культури ХХ століття.

У О. Габричевського є цікаве визначення генези архітектурної творчості під назвою «негативна архітектура». Це виїмка в скелі по горизонталі або по вертикалі (землянка). Архітектура перед тим, як стати надбудовою, була заглибленням простору. Зараз спостерігається екологічний рух в архітектурі, намагання з'єднати будинок з землею, з природним їством. Все повторюється, і практики культури, які змінюються та трансформуються свідчать про людину, її образ та пошук самої себе в простих і ясних абрисах, які зветься «дім», «одяг», «предмет», «річ». Все це і є предметом дослідження.

Адже за всіма справами стоїть те, що не відбулося – це літаючі міста, планіти, величезна футурологія і утопія, які характеризують ХХ століття. Мода в певній мірі позбавлена цього, дизайн теж. Але всі ці проекти належать мистецьким практикам ХХ століття. Саме цей контекст визначає проектність моди і дизайну як культуротворчих епіцентрів формотворчості і одного із важливих феноменів буття людини, який можна позначити як співбуттєвість, націленість в минуле і майбутнє, де сам теперішній час вже став історією. Але він належить майбутньому – як проект, а минулому – як історична реальність.

Р. Барт, коли гортав журнали 1958-59 років, навіть не думав стільки після цього відбудеться ігор навколо семіологічних розумінь моди, наскільки риторика стане організмичною і структурною складовою дизайну. Зараз ми можемо сказати, що весь інструментарій культури, який з'явився в ХХ столітті як неориторика, семіологічна структура проектування вже належать сьогоденню. І в цьому є велика запорука того, що мистецькі практики ХХ століття продовжують існувати. Вони існують у ХХІ столітті і стають складовою нашого життя.

Ж. Дельоз після того, як він написав книжку «Складка. Лейбніц і бароко», навіть не уявляв, який бум почнеться в просторі архітектури і дизайну. Але саме складання як вічний пошук гармонії завжди є проблематичним. О. Лосєв, навіть, уявити собі не міг, що після його філософії імені почнеться такий генеральний поштовх брендингу і тих індустрій культури, які архаїзують ім'я і занурюють людину в інтуїції феноменологічної свідомості. Але всі ці рефлексивні системи стали великим підґрунтям, яке дає можливість оцінити розвиток моди і дизайну ХХ – ХХІ століть.

1.2. Вестиментарний код в семіології Р. Барта

Дискурсивні практики дизайну будуть нас цікавити під кутом зору їх топології. Практика – це структурована діяльність, яка належить тому чи

іншому часові. Простір і час в ній сформовані як певні технологічні реалії. Текст в дизайні та моді та всі його дискурсивні механізми розглядаються як вертикальна та горизонтальна партитура зчитування інформації. Отже, феномен дискурсу в дизайні варто визначити як артикуляційну систему та певний механізм узагальнення реальності.

Р. Барт є тим дослідником, який в царині семіології торкнувся питань моди і сформулював парадигму дискурсивних практик як певного рефлексивного міфа [14]. 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. Отже, ця концепція є узагальненням величезного доробку семіології, який потім у Ю. Лотмана набув розуміння «вторинних моделюючих систем» [152]. 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 міф. Йдеться про сучасний міф, який створює реклама та сучасне культуротворення.

Міф розуміється як завершена і усталена схема. Тут він нехтує первинною мовою, як в свій час і Ф. де Соссюр, не помічає її породжуючих інтенцій, вона залишається лише джерелом, з якого інші системи сьогоденної культури «виймають» певний матеріал і обробляють на засадах концепту або міфогенного пристрою.

Р. Барт редукує поняття міфа. Він пише: «Оскільки в міфології вивчаються деякі висловлення, то це є наука, яка складає частину більш загальної науки про знаки, яку біля сорока років тому запропонував створити Ф. де Соссюр під назвою семіології» [14, с.74].

Міф стає компактною схемою семіології, займає в ній структурну нішу як певна сходинка того величезного будинку семіології, який розбудував ще Ф. де Соссюр. «Нагадаємо тепер, – пише Р. Барт, – що в будь-якій семіологічній системі постулюється відношення між двома

елементами: означуваним та означальним. Це відношення пов'язує об'єкти різного порядку, і тому воно є відношенням еквівалентності, а не рівності. Необхідно застережити, що всупереч звичайному розумінню цих слів, коли ми просто говоримо, що означуване виражає означальне, в будь-якій семіологічній системі є не два, а три різних елемента; тому те, що я безпосередньо сприймаю – не послідовність двох елементів, а кореляція, яка їх об'єднує. Таким чином, є означуване, означальне і є знак, який є результатом асоціації перших двох елементів» [14, с.76].

Єднання означуваного та означального як певної знакової цілісності, фактично, є загальною схемою, яку використовує Ф. де Соссюр, вона входить в контекст всіх семіологічних досліджень. Р. Барт відзначає, що вже у Ф. де Соссюра означуване розуміється як «концепт», а означальне як «акустичний образ» психічного порядку. Єдність концепту з акустичним образом створює знак. Це не співвідношення психіки і матеріального світу, а «між психічна» реальність, яка пов'язана з відображенням цілого на понятійному та емоційному рівнях. Поняття і його чуттєвий образ поєднуються. Фактично вся проблема асоціоністської психології кінця ХІХ століття переноситься в царину семіології і тут набуває нових визначень, які допомагають побачити синтез означуваного та означального як знака.

Р. Барт пише: «В міфі ми теж знаходимо ту трьохелементну систему, про яку тільки що йшлося: означуване, означальне, знак. Але міф є особливою системою, сутність якої полягає в тому, що вона створюється на основі певної послідовності знаків, яка існує до нього; міф є вторинною семіологічною системою. Знак (тобто результат асоціації концепту і акустичного образу) першої системи стає лише означальним в другій системі. Варто нагадати, що матеріальні носії міфічного повідомлення (власне мова, фотографія, живопис, реклама, ритуали, будь-які предмети і т.д.), якими вони б не були різними, як тільки вони стають частиною міфа, зводяться до функції означування; всі вони є лише висхідним матеріалом

для побудови міфа; їх єдність полягає в тому, що всі вони наділяються статусом мовних засобів» [14, с.78].

Отже, означуване як знак першої системи і означуване як концепт або міфологічний пристрій створюють новий знак, або власне міф. Ця проста релевантна схема дає можливість відійти від складних нашарувань асоціативної психології, розчленувати міф по вертикалі і горизонталі та надати йому певну структурність. Коли Р. Барт заперечує висхідний матеріал, тобто саму мову первинної системи це є початок постструктуралізму і, фактично, еквівалентна стадія постмодерної рефлексії в дизайні, моді, архітектурі, коли нехтували первинною мовою культури і доміантивним був певний нігілізм. Проте важливо, що на останній стадії постмодерну відчувається звернення до «первинної мови» і саме в ній розшукуються засадничі принципи. Ця сучасна стадія проектування в дизайні пов'язана з принципом «генетичного алгоритму» та «нелінійного тексту», що інвертують і перетворюють міфогенну систему Р. Барта. Семіологія та знаковість як така розмиваються і заперечуються. Нелінійний текст можна охарактеризувати як позбавлений структурності та рефлексивності.

Р. Барт описує єднання двох семіологічних систем, вписує їх одна в одну і далі констатує: «Із схеми можна визначити, що в міфі є дві семіологічні системи, одна з яких частково вбудована в іншу; по-перше, це мовна система, мова (або інші, подібні їй засоби репрезентації); я буду називати її мова-об'єкт, оскільки вона надходить в розпорядження міфа, який буде на її основі свою власну систему; по-друге, це сам міф; його можна називати метамовою, тому що це вторинна мова, на якій говорять про першу. Коли семіолог аналізує метамову, йому не потрібно цікавитися будовою мови-об'єкта, враховувати властивості мовної системи; він бере мовний знак в його цілісності і розглядає лише з точки зору тої ролі, яку він відіграє в побудові міфа. От чому семіолог з повним правом однаково підходить до письмового тексту і малюнку: йому важлива в них та якість,

що вони є знаками, готовими для побудови міфа; і той і інший наділені функцією означування, обидва є мова-об'єкт» [14, с.79].

Ця цитата пояснює нігілістичний пафос вторинної моделюючої системи, яка нехтує матеріальними носіями первинної системи. Після цього варто зосередитись на більш ранній роботі Р. Барта «Система моди», яка вийшла в 70-ті роки ХХ століття і досить послідовно підводить до нігілізму автора, але ще не формулює його як робота «Міфології». Саме «Система моди» дає нам матеріал, який допоможе з'ясувати, як концептуально можливо повернення в первинну мову, яке дає можливість знайти міфогенні засоби, які є продукуючими генеративними механізмами, що стимулюють створення не однієї вторинної моделюючої системи, а вже безлічі таких вторинних систем, які зветься на мові біології «популяцією», а в семіології розглядаються як певне вторинне означування [16].

Феномен нелінійного тексту – це неоміф в проектуванні, дизайні, архітектурі, який повертає міфа риси, від яких абстрагувалися семіологи. Це нерелективність, всезагальність, космологізм, які розшуковуються в первинній мові засобами і мовою дискурсивних практик на семіологічному підґрунті. Це традиційна система рефлексії в царині знакових систем, але вона підштовхує до розуміння того, що знаки вже не грають великої ролі, яка їм відводилася в попередньому періоді в посткласичних системах. Постнекласичні системи міфа, тобто нелінійного тексту, – це вже певна деструкція нігілізму або деконструкція, що призводить до того, що виникає новий міф як фантом цілісності.

Його можна поєднати з новим елементаризмом, бо він починається з пошуку елементів міфогенного та метафорогенного середовища. Ю. Лотман в своїй роботі «Структура тексту» писав, що «в кожному творі існує два механізми: один намагається перетворити все в автоматизовану граматику, комунікативну систему, а інший розхитати її» [152]. І в умовах неможливості підміни однієї мови іншою все ж таки відбувається переклад мов завдяки певному метафорогенному або міфогенному пристрою, який це

здійснює. Пошук такого засобу є характерним для сучасного процесу проектування, ним стає «нелінійний текст». Яким би він не здавався аморфним, неструктурованим, але його культурологічна і семіологічна реальність достатньо структурована [93].

Розглянемо цю структуру в контексті роботи Р. Барта «Система моди». Він пише: «... спочатку завданням було реконструювати семантику реальної Моди (речей, які носяться або, в певному випадку, фотографуються), проте дуже швидко з'ясувалося, що потрібно вибирати між аналізом реальної (або візуальної) системи і аналізом системи письмової. Було прийнято рішення обрати аналіз лише Моди-опису» [16, с.32].

Тобто проблема моди ним вивчається як аналіз, який здійснюється над текстом про моду. Це вторинна моделююча знакова система, де є образ, але він знаково-текстовий. Такий підхід з самого початку говорить про вестиментарний код, який переводить модні інновації в вербально-знакові. Р. Барт об'єктом аналізу визначає «справжній код, нехай, навіть, цей код діє лише «на словах». Тому дана робота по суті націлена не на одяг і не на мову, а на «переклад» одягу на мову, оскільки одяг вже є системою знаків» [16, с.33]. Таким чином звернення до одягу-слова це своєрідна позиція, яка говорить про «вербальний дизайн», або риторичну інтерпретацію тексту як носія «знаків» і «образів» міфа моди.

Р. Барт підкреслює: «... одна і та ж річ (сукня, костюм, пояс) мають три різні структури – технологічну, іконічну та вербальну. В цих трьох структурах неоднаковий режим розповсюдження. Технологічна структура виступає як висхідна мова-код, по відношенню до якої засновані на ній реальні речі є лише елементами «мови». Дві інші структури (іконічна та вербальна) також є мовними кодами, проте, якщо повірити журналу, який завжди говорить про первинно-реальний одяг, ці коди суть виробничі мови, «переклади» з висхідної мови, вони займають проміжне, опосередкуюче місце в процесі розповсюдження» [16, с.38-39]. Він відзначає, що ці три

різні структури задіяні в вербально-комунікаційному процесі і утворюють вестиментарний код.

Р. Барт зацікавлений шукати проміжні ланки, проміжні дискурси між визначеними агломераціями. Він пише: «Оскільки перед нами три структури, то повинно бути і три види шифтерів – перемикачів від реальності до образу, від реальності до мови, від образу до мови. Для передачі першого типу, від технологічної речі до іконічної, головним шифтером є викрійка, яка своїм рисунком схематично і аналітично відтворює дії, які виконуються при виготовленні речі; до цього варто додати і графічні або фотографічні засоби, що дозволяють показати технологічний субстрат будь-якої видимої форми або «ефекту», – акцентування руху, укрупнені плани деталей, кут зору при зйомці. Для передачі другого типу, від технологічної речі до речі-опису, головним шифтером є те, що можна назвати інструкцією, вказівками до пошиття, – зазвичай це текст, чітко відділений від літературного опису Моди, його мета дублювати собою не те, що є, а те, що має бути зроблено. Залишається третій перехід – від іконічної структури до структури мовної, від зображення одягу до його опису. Оскільки журнал може одночасно надавати повідомлення, що надходять з обох структур, – зліва фотографію одягу, справа його опис, – то він отримує суттєву економію, використовуючи еліптичні шифтери: це вже не рисунки викрійок і не тексти вказівок до пошиття, а просто елементи мови, дані то в повній формі («цей» костюм, «ця» сукня з шовку), то в формі нульового ступеню (троянда, закріплена на поясі). Саме тому, що всі три структури володіють точно визначеними операторами взаємопереходу, вони залишаються чітко розрізненими» [16, с.39-41].

Для того, щоб шукати кореляції або проміжні ланки між дискурсами мови, речі та її опису Р. Барт обирає модні журнали 1958-59 років. Такий підхід дає можливість зосередитися на конкретному матеріалі і відчувати дискурс моди в журнальному модному контексті і розбудувати свій семіологічний аналіз на основі трьохвекторної матриці вестиментарного

коду. Це не є професійно-означений підхід. Це рефлексія не дизайнера чи художника-модельєра, а рефлексія семіолога, який розглядає код як певну структуру, для нього мода не є головним артефактом імплікацій. Це може бути і не мода, саме так сталося, коли він створює бінарну систему щодо реклами і розглядає рекламу як певний міф. Але таке узагальнення говорить більше ніж професійні теорії, які виникають в колі фахівців-професіоналів.

Тобто, виникає метамова, яка дає можливість вийти на більш загальні міркування, на філософське розуміння дискурсу тексту як певної парадигми в дизайні і культурі ХХ століття. Р. Барт працює з структурами ретельно та означено, занурюється в безліч технологічних деталей, досконало їх описує, але всі вони належать мові письма. Це суто постмодерний дискурс, хоча його книга написана досить давно. Варто згадати концепт письма Жака Дерріди, але це інше письмо, письмо як вербальний дискурс, який стає вторинною моделюючою системою і означає річ, технологію, одяг в контексті вербальних інновацій. Більше вестиментарний код слугує саме визначенню образних інновацій, а потім вже предметно-дієвих, які презентують саму річ. Р. Барт пише: «Можна постулювати глибинний аналіз, який покликаний розрізнити в висловленнях Моди складові його знакового плану; а з іншого боку, коли всі вестиментарні знаки організовані в систему розрізень, то правомірно вичленити в одязі-описі вестиментарний код, де вже не сам знак, а цілий клас означуваних (одяг) буде рівнозначним цілому класу означальних (зовнішньому світу або Моді); тобто постає питання про те, як вестиментарні означувані організуються між собою» [16, с.61].

Це досить схоже на висловлювання Ж. Бодрійєра про те, що мода є сильно конотованою системою. Тобто не денотація, а конотація (міжзнакові співвідношення) в моді є домінативними і самоструктуруючими.

Р. Барт розгортає своє твердження: «Для конотації або метамови достатньо двох систем. Ніщо не заважає увіяти комплекси із трьох систем; але, оскільки повідомлення звичайної мови повністю передаються двома

системами (в найбільш соціально поширеному випадку, яким ми і будемо головним чином займатися тут, це денотація і конотація), третім членом таких комплексів стає який-небудь позамовний код, субстанцією якого слугує матеріальний предмет або образ; наприклад, мовний комплекс, з денотацією і конотацією, підтримує первинну знакову систему речей. Тоді виникає дві різних точки поєднання: в одній із них ми від реального (речового) коду переходимо до денотативної системи мови, а в іншій – від денотативної системи мови до конотативної системи. Такій різниці субстанцій прямо відповідає опозиція метамови і конотації: коли мовна денотація покриває собою реальний код, вона діє як метамова, бо цей код стає означуваним певної номенклатури або, можна сказати, термінологічної системи; потім ця двочасткова система включається на правах означального в заключну конотацію, частину останньої, третьої системи, яку можна назвати риторичною» [16, с.63-64].

Р. Барт створює потрібну систему, яку він розбиває по вертикалі. Природнича мова: риторична система – це верхній рівень, що відповідає образним темпораціям тексту. Далі природнича мова: термінологічна система, це другий рівень. І реальний код, який пов'язаний з речовинним денотатом-субстратом. Така трьохелементна структура є достатньо простою і системною для того, щоб побачити цілісність. Виникає питання: що є головним? Головним, стверджує Р. Барт, є риторика, що трансформує та дає можливість експлікувати трансформації образу, конструкції і подати річ в контекст культури на технологічних, символічних, образних і мовних правах [16].

Якщо розглянути мовний субстрат або структурування трьохчасткової системи, то можна відмітити, що риторична система несе в собі блок фразеології журналу або специфічне уявлення про світ. Словесний вестиментарний код – це певна фраза, що демонструє образність твору. Реальний вестиментарний код – це одяг і мода як складові денотативного комплексу, на основі якого виникають міжзнакові та метакультурні

конотації, хоча метакультурних конотацій Р. Барт не торкається, він займається суто журнальною емблематикою і систематизацією моди. Коли він звертається до вестиментарного коду одягу, він знаходить ті реалії, які цікавлять дизайнерів і архітекторів, до тих засобів поетики постмодерної естетики, які можна сформулювати як «трансформація» і «членування». Трансформація – це зрушення в рефлексії, перехід однієї системи в іншу. Членування – це процес деструктування, який має метою виділення елементів означуваного та означального.

Р. Барт пише: «Уявімо собі (якщо можливо) жінку, яка покрита безкінечним одягом, котрий безпосередньо створений зі всього, про що говориться в модному журналі, – бо цей безкінечний одяг створений завдяки безкінечному тексту. Такий тотальний одяг слід організувати, тобто вичленити в ньому знакові одиниці, щоб можна було порівняти їх між собою і таким чином визначити загальне значення Моди. У цього безкінечного одягу є два виміри: з одного боку, він йде в глибину, від системи до системи, з котрих і складається її промова (дискурс), з іншого боку, він розповсюджується в ширину, як і будь-яка річ, по ланцюгу слів; тобто в першому аспекті він утворюється із блоків, які накладаються один на одного (систем або кодів), а в другому – з поєднаних разом висловлювань (означуваних, означальних та їх поєднань, тобто знаків)» [16, с.77].

Два структурних блоки – трансформація і членування позначені як дискурсивні практики або механізми, призводять до проблеми осягнення лінійності тексту. Лінійність, яка трансформується може бути вже «нелінійною», або переводиться з одної системи в іншу. Вона також може бути настільки інвертованою та розчленованою, що втрачає будь-яку систему. Р. Барт про це не говорить, він захоплюється можливостями висхідних конотативних механізмів міжзнакових співвідношень, які відбивають континуальний та дискретний тип риторичних трансформацій тексту.

«Трансформація – відмічає Р. Барт – націлена в глибину системи, членування націлено на протяжність знаків в кожній з них. Трансформація і членування повинні перевірятися засобами підстановок: в безкінечному одязі можна розглядати лише ті елементи, варіювання котрих призводить до варіацій означуваного; і навпаки, будь-який елемент, заміна якого не мають наслідків для жодного означуваного, повинен бути визнаним незначним» [16, с.78].

Тобто, мова йде не стільки про моду чи одяг, скільки про фундаментальні трансформативні механізми естетики, які в дизайні будуть експліковані в кожній системі художнього мислення своїми засобами. Головним є визначення конотації і денотації як континуального і дискретного засобів трансформації тексту як трансформація і членування. Р. Барт починає не з означуваного, а з означального. Його цікавить система означення. В якості означуваного вестиментарного коду розглядаються висловлювання моди щодо одягу. Він пише: «В усіх цих висловах, різних по довжині та синтаксису, необхідно виявити деяку постійну форму – інакше неможливо буде зрозуміти, як створюється вестиментарний смисл. І ця впорядкованість має відповідати двом методичним вимогам: по-перше, сегмент означуваного повинен членуватися на як можна дрібніші відрізки, Мода повинна розбиратися ніби на складові ланцюга, по-друге, ці відрізки протяжності повинні порівнюватися між собою (незалежно від висловлювання, в яке вони входять), щоб визначити, з допомогою яких опозицій вони створюють різні смисли. Говорячи термінами лінгвістики, потрібно спочатку зафіксувати симптоматичні, або просторові одиниці одягу-опису, а потім синтагматичні (або просторові) одиниці одягу-опису, а потім систематичні (або віртуальні) опозиції між ними. Завдання, таким чином, подвійне: перелік і класифікація» [16, с.92].

Як і Ф. де Соссюр, Р. Барт починає з синтагматики. Синтаксис або класифікація в даному випадку існує як явище другорядного типу. Важливо зазначити, що одиниці означального в нього стають тим трансформативним

елементом, який дає можливість впливати на образ, а потім на саму річ. Тобто це рух від слова до речі, а не навпаки. Це семіологічна парадигма, вона цікава в її постмодерному розумінні, де семіологія стає не епіцентром осмислення цілого, а просто механізмом міфологізації ситуації. Міф може бути особистим, загальним, журнальним, може бути кодом, загальноприйнятою цінністю, яка характерна для тої чи іншої спільноти, культурного осередку. Р. Барт вводить поняття «віртуальних» опозицій на відміну від «синтагматичних». Віртуальне в його загальному, культурному і психологічному розумінні, за визначенням М. Носова та інших дослідників, несе в собі поняття істини, доблесті, якості і характеризує єднання породжуваної і породжуючої структури [175]. Отже, це креативна засада, на основі якої виникають знакові конфігурації. Приблизно так в 70-ті роки виникає механізм креативізації, де креатив занурюється не в метамову, а в річ, яка у Р. Барта просто не помічається. Річ існує за кадром, як субстанція, передумова, але саме її образ, визначення створюється засобами риторичних трансформацій і конфігурацій тексту. Слід зазначити, що такий підхід деструктує сам об'єкт, коли текст є елементом атрибуції і трансформативна естетика стає домінативною. Автор постулює поняття: «об'єкт», «супорт» і «варіант».

Барт намагається сформулювати структуру вестиментарного коду для одягу-опису, що складається з структури означуваного: об'єкт (річ в цілому), супорт (виділена частина або деталь), варіант (якості цієї частини або деталі, варіювання яких створює процес зміни Моди). Коли йдеться про варіанти конфігурацій чи єднання форми і слова, то виникає можливість постмодерних алюзій, які пізніше стають орнаментальними і деструктивними настановами. В ранній роботі Р. Барта вони виглядають як нашарування або агломерація шарів – певних сенсів, знаків і певних функцій одягу, які набувають характерних ознак семіотичного коду.

«В одязі-образі, – пише Р. Барт, – конфігурацією (формою, приляганням, рухом) поглинається майже вся сутність одягу; в одязі-описі

вона поступається важливістю іншим факторам (таким як буття, матерія, міра і т.д.); одна із функцій мови, очевидно, і полягає в тому, щоб боротися з тиранією візуального сприйняття і пов'язати сенс з іншими способами сприйняття або відчуття. Навіть серед форм слово може створювати такі значення, які важко передаються образом: слово більш гнучке, ніж образ, коли потрібно зробити важливими(а не відчутними) ті чи інші комплекси або рухи; слово надає семантичній системі одягу свою силу абстракції і узагальнення. Так, у відношенні форми мова цілком може обійтись лише її основними конститутивними витоками (прямим і округлим), хоча перетворення цих витоків в реальний одяг надзвичайно складне – бо кругла спідниця несе в собі немало інших ліній, окрім кривих. Те ж саме і з обляганням: складна ідея будь-якого контуру може бути передана лише одним словом (влите, з напуском)» [16, с.154]. Ми бачимо, що найскладніша візуальна конструкція форми може бути передана лише одним словом.

Виділяючи такі елементарні конструктиви або концепти форми, як пряме і криве, автор імпліцитно експлікує чоловічий та жіночий виток формотворення. Все, що пов'язано з вертикалізмом, прямим, рівним вибоком, завжди несе в собі інтенсивну метрику і говорить про чоловічий вибок формотворення. Все, що оточує, обіймає, є криволінійним і несе в собі семантику жіночого вибоку, яка відома ще з палеоліту.

Всі ці реалії форми достатньо прості, Р. Барт намагається структурувати висхідну дихотомію прямого та кривого, пов'язати з цілою низкою проміжних констеляцій: пряме, кругле, заокруглене, стрілоподібне, кубічне, квадратне, шароподібне, подовжене. Всі ці ознаки характерні для масового одягу, який завжди потребує простих і ясних характеристик силуету. Гельштальтпсихологія в певній мірі прищепила моді і іншим рефлексивним теоріям простоту зчитування силуету на основі платонових тіл: квадрат, коло, овал, прямокутник. Це ті засадничі апроксимації, які потім підлягають деформаціям. Так відбувається розгалужена низка трансформативного коду, який розуміється як вестиментарний код в

контексті масового одягу. Наскільки продуктивною є така класифікація і такі феноменологічні реалії? Вони належать своєму часу – 60-70 рокам ХХ століття, коли масова продукція була досить розвинута і потрібно було її класифікувати за ознакою геометризації. Очевидно, що тут Р. Барт не є оригінальним, але він є таким як семіолог, як та людина, що відійшла від банальної зчитки силуету за знаками геометрії і вписала в її контекст слово, образ, річ. Це потрібна конфігурація і номінація того самого силуету, який стає міфом, знаком, символом.

Розглянемо наступну номінацію вестиментарного коду. Р. Барт описує елементи співвідношення формотворення костюма. Варіанти оточення, облягання у нього розглядаються так: влите, стягнуте, вільне і пишне. Влите має номінацію – приталене, стягнуте по фігурі, окреслене по фігурі, строге. Вільне має номінацію – просторе, широке, м'яке, безформне. Пишне не має ніяких номінацій [16]. Це знову одна із характеристик масового одягу, якій надаються характеристики рушійності або антропоморфного простору, який оточує людину. Характеристики рушійності розгортаються далі як підйом, спуск, розпашне, спрямоване. Підйом характеризується злетом, спуск – ниспаданням, опаданням і характеризується як гравітаційна константа. Розстібний одяг не має характеристик і завжди пов'язаний з достатньо жорсткими структурами.

Найцікавішими із номінацій вестиментарного коду Р. Барта є варіанти матерії, тобто самого субстрату тканини в одязі. Коли він розглядає кінестезію, тобто рушійність тіла людини, саме сприйняття одягу тілом, то дотичність одягу до тіла створює образні та знакові конфігурації, в які можна вписати означальні вестиментарного коду. Р. Барт пише: «Ця група варіантів, чия функція полягає в тому, щоб надавати значимість певним станам матерії – її вазі, гнучкості, рельєфу її поверхні та прозорості. Можна сказати, що окрім прозорості, – все це тактильні варіанти, проте краще не підкоряти почуття одягу якомусь одному із наших органів відчуття; коли одяг здається важким, жорстким або гладким (в крайньому разі, коли про ці

риси згадується в журналі), він, скоріше, пов'язаний з тими внутрішніми тілесними сприйняттями, які називаються кінестезією: варіанти матерії – це кінестетичні варіанти, і в цьому їх єдність; тому ці варіанти, можливо, більше ніж інші зближуються з «поетикою» одягу. Прозорість – це також і легкість, а вага – також і жорсткість; по суті, кінестезія зводиться до опозиції зручного і незручного; дійсно, це і є два головних ціннісних значення одягу» [16, с.159-160].

Це справжня поетика дизайну одягу. Але це поетика людини, яка просто гортає часопис журналів. Він бере і описує якості форми, якості предметів та їх екзистенційні визначення розглядає як субстантивні. Далі Р. Барт описує варіанти ваги: «Технічним спеціалістам Моди добре відомо, що найкращою характеристикою тканини є її фізична вага; точно також ми можемо побачити пізніше, що варіант, імпліцитно дозволяє розділити численні види матеріалів по дві великих значні групи, – це саме варіант ваги; тобто семантично (а не фізично) матеріал краще всього характеризується своєю вагою. В цьому одяг ніби підкорюється давньому розподілу Парменіда – на легкі речі, які зближуються з Пам'яттю, Голосом, Живим, і речі щільні, приближені до Темного, Забуття, Холоду; справді, важкість – це тотальне відчуття; ця добре показує термінологія, що уподібнює сухе (а іноді навіть тонке) легкому, а товсте (крупне) – важкому; можливо, тут перед нами найпоетичніша реальність одягу, замінюючи собою тіло, одяг своєю вагою є причетним до висхідних мрій людини про небо і печеру, про піднесене життя і поховання, про злет і падіння; завдяки своїй вазі одяг перетворюється в крила або в саван, в джерело спокуси чи авторитету; церемоніальний (особливо харизматичний) одяг – важкий; влада – це мотив, пов'язаний з непорушністю і смертю; а одяг, в якому святкують весілля, народження, життя, – легкий і прозорий» [16, с.161].

Р. Барт також визначає варіанти ваги, гнучкості, рельєфу та прозорості. Отже, це суто поверхова зчитка інформації. Коли вестиментарний код набуває феноменологічних, пластичних, просторових,

часових ознак, вони описуються в контексті сприйняття людиною якісних показників форми одягу. «Довжина – найточніший із варіантів міри, а також і найзвичайніший; мабуть, це пов'язано з тим, що людське тіло в своєму вертикальному вимірі несиметричне (ноги відрізняються по довжині від голови); таким чином, довжина – не інертна міра, вона тісно пов'язана з повздовжньою різноманітністю тіла людини; з іншого боку, оскільки одяг, щоб триматися на тілі людини, повинен спиратися на певні його точки (стегна, плечі, голову), то його лінії отримують векторний, силовий характер» [16, с.168].

Ширина одягу – один із важливих вимірів, але не такий домінуючий, як довжина. Р. Барт пише: «Ширина в одязі – більш інертний вимір, ніж довжина; він не відчувається; оскільки людське тіло симетричне по ширині (дві руки, дві ноги і т.д.), то поперечний розвиток одягу по своєму статусу зрівноважений, одяг не може «розширяться» тільки в одну сторону» [16, с.171].

Ці констатації свідчать про те, що одяг розглядається як фізичний і разом антропоморфний об'єкт, як певна реальність серед інших реальностей. Так, наприклад, варіанти безперервності говорять про те, що одяг демонструє мрію про «безшовність», елементи стику форм характеризують «розриви» та «зрощення» в одязі.

Тобто, ми маємо зчитку інформації, яка дивним чином несе в собі ознаки професійної термінології і разом феноменологічної зчитки образних конфігурацій з допомогою модного журналу. Проте, варіації, щойно описані, характеризують річ як цілісність – континуальний, безперервний простір. Р. Барт розглядає дискретний простір і описує варіанти відношень. Варіанти відношень – це вже інша синтагматика, яка має в собі вісь, норми руху і певні системи єднання, членування та розподілу «Від варіантів положення, – пише Р. Барт, – залежить позиція вестиментарного елемента в тому чи іншому полі; наприклад, квітка може бути розміщена на правому чи на лівому боці корсажу, складка – поверху чи понизу спідниці, бант –

попереду чи позаду сукні; ряд гудзиків може бути вертикальним або косим. На всіх цих прикладах добре видно, що комплекс варіантів положення розуміється як співвідношення конкретного елемента з певним простором; цей простір може бути лише простором самого тіла» [16, с.181].

Рівновага є одним з психологічних і разом комфортних принципів композиції, а також цілісності ансамблю. «Щоб мав місце варіант рівноваги, потрібно, щоб зазначений рід одягу мав певну вісь, по відношенню до якої проявляється симетрія або асиметрія; такою віссю може бути середня лінія тіла – або вертикальна, або горизонтальна» [16, с.186]. Варіанти рівноваги: симетричне, несиметричне, контрастне.

Р. Барт також помічає: «До сих пір Мода лише дуже обережно йшла всупереч конституативній симетрії людського тіла – як вважають деякі, мабуть, тому, що жінка більш пов'язана з симетрією, ніж чоловік; мабуть, також і тому, що включення неправильного елемента в симетричне ціле – це символ критики, а Мода не сприймає ніякої субверсивності» [16, с.187]. Вертикальна настанова, вісь людини стає епіцентром, навколо якого розгортаються вся структуральна поетика вестиментарного коду. Нижній ярус – річ, потім – образ, верхівкою трьохвимірної матриці є слово. І всі ці констеляції розгортаються як опозиційні характеристики одягу.

Завершує аналіз вестиментарного коду одягу у Р. Барта аналіз риторичної системи, яка є тим трансформативним епіцентром, який відтворює поетику одягу або моди. «Приставаючи до риторичної системи, ми потрапляємо в більш широкий план конотації, – пише Р. Барт. – Як ми вже бачили, ця система цілком охоплює собою вестиментарний код, перетворюючи сегменти значення в прості означальні деякого нового означуваного» [16, с.258].

Він розглядає риторичну систему, як систему поетики одягу та світу моди. Перед нами достатньо розгорнута система, де письмо моди є своєрідною вербальною конфігурацією модного визначення в лексемах вестиментарного коду. Ідеологія моди – це ті настанови, які існують як

модні інновації, а поетика моди – це спосіб створення одягу, пов’язаний з образною конотацією в знакових і конструктивних системах.

Зрештою, Р. Барт створює таку завершальну риторичну конфігурацію: «Сутність Моди співпадає з її тиранічною владою, але в кінцевому результаті це просто особливе чуттєве переживання часу. Як тільки означуване Мода знаходить собі певне означальне (ту або іншу річ), цей знак стає Модою поточного року, але з тим самим ця Мода догматично заперечує ту, що їй передувала, тобто своє минуле; кожна нова Мода – це відмова від наслідування, це повстання проти пригнічення старої Моди; Мода переживає себе як Право – природне право теперішнього по відношенню до минулого» [16, с.307-308].

Мода як риторична система у Р. Барта розглядається як певний консенсус різних складових, які не мають тропів і не мають своєї синтагматики, темперації або трансформації оперативного риторичного простору. Риторика лише постулюється, але не існує. Весь інший шлях, який пройшла поетика в архітектурі, в дизайні, був спрямований на те, щоб досягнути риторичку як спосіб темперації, як спосіб модифікації та трансформації риторичного простору, який не онтологізується, й не зводиться лише до письма чи вербального тексту. Проект неориторики містить в собі культурологічні імплікації, коли річ стає не просто означуваним, яке очікує означального, а річ несе в собі час, історію, культурні виміри і несе в собі антропоморфний простір.

Тобто ефект гармонії можливий як варіабельність, як структурованість. На осі вертикального самостояння людини в просторі, будь-яка деформація антропоморфного простору, що має вертикальну вісь, як певну засаду сакралізації призводить до реконструкції та десакралізації. Сакральне як вертикальна настанова є тотальним для всіх культур, але постмодерн цю тотальність розмиває, і не лише її плюралізує, а і деструктурує, трансформує вісь.

Багатовекторний принцип, принцип ризоми, констеляції, інсталяції – все це входить в коло формотворчих засад дизайну, які можна описати як формотворчі засади утворення нелінійного тексту. Але нас цікавить в цій главі текст, не як розгорнута дійсність проектування (про це буде мова пізніше), а текст, як засіб артикуляції, як вимовляння того, що спирається на антропоморфність, яка є в одязі. Вестиментарний код – це єдність знакових систем і речі, це єдність людини і антропоморфного простору. Адже, в книзі Р. Барта не знайшлося місця культурі. Тут ми маємо побутовий простір, простір моди на рівні журналів. А журнали – це модні алюзії одного року, і не більше. Мода тому розглядається як стихія, як тиранія, як те, що швидко змінюється, і не більше того. Якщо б просторовий діапазон був більшим, то з'явилися би інші засоби її вбачання і темперації. З'явилися би повтори, вся партитура модного дискурсу який справді є «нелінійним текстом». Хоча ця «нелінійність» вже є метакультурною засадою модного дискурсу, який, справді, є нелінійним текстом. Нелінійність є метакультурною, розгорнутою в просторі культурного часу людини. Можна завершити такою констатацією – простір і час як складові модного дискурсу є складовими вестиментарного коду як засади формотворення в дизайні одягу і в культурі в цілому.

1.2. Технопопуляції предметного середовища як симулякр: концепти Ж. Бодрійяра

Ідея симулякра, яку Ж. Бодрійяр оголосив в 60-ті роки ХХ століття, була занадто універсальною. Він і сам не уявляв, наскільки концепт симулякра став евристично потрібним дуже багатьом дослідникам. Цікаво, що симуляція в постмодерну добу постійно пов'язана з технікою. Виникає технологія симуляції, яку не можна порівняти з наївною симуляцією-обманкою, наприклад, в живопису ХVIII століття, де натюрморти малювалися, як живі, або симуляцією-обманкою голландського натюрморту, де так хочеться взяти виноград і з'їсти. Симуляція предметності у Давньому Римі чи будь-яка інша натуральна даність речі,

навіть і її даність у віртуальній реальності є ніщо в порівнянні з концептом симулякру, який вводить Ж. Бодрійяр [28].

Симуляція – це жорстке розчарування, яке дуже тісно пов'язане з насолодою, захопленням, екстатикою почуттів. Тобто симуляція різко переходить в ніщо, обертає всі наші почуття в ніщовіння, яке вже не має ніякого підґрунтя. Людина потрапляє в екстатичний стан, який не можна раціоналізувати, як це робив Р. Барт в книзі «Міфології», не можна створити бінарну рефлексивну систему, а можна лише сподіватися на те, що сама симуляція є тимчасовою. Ця тимчасовість симулякра, його крапковість, вживлення в реальність на засадах феномена екстраординарної образної реальності говорить про те, що це певний дискурс, промова, промова влади, передусім, влади сміху, реклами, влади тих, хто нав'язує споживачу свою продукцію. Отже, вся владність дискурсу одразу починає бути ошуканою, її занадто критикують всі постмодерністи. Критикує М. Фуко, Р. Барт і, навіть, Ж. Бодрійяр. Тобто влада як сугестія, як спонукаючий до певної дії дискурс, в такому опредмеченому вигляді, як симулякр набуває видовищності і певних рис квазіреальності. Це реальність не раціональна, не рефлексивна, а цілком екстатична. М. Фуко поняття симулякру пов'язує з проблемою владності дискурсу, що є небезпечно. Люди постійно розмовляють і дискурси постійно збільшуються [238].

«Я вважаю, – пише М. Фуко, – що в будь-якому суспільстві виробництво дискурсу одночасно контролюється, підлягає селекції, організовується і перерозподіляється за допомогою певних процедур, функція яких – нейтралізувати його владні повноваження і пов'язані з цим загрози, втримати непередбачуваність його появи, попередити повністю його загрожуючу матеріальність.

В суспільстві, подібному нашому, звичайно ж, відомі процедури виключення. Найочевидніша і найзвичайніша з них – це заборона. Нам добре відомо, що говорити можна не все, говорити можна не про все і не в

будь-яких обставинах і не будь-кому можна говорити про що завгодно» [238, с.51-52].

М. Фуко доводить, що заборони, норми не є тими впливовими регулятивами, що мають стримати експансію суспільства споживання та владну мову дискурсу. «Дискурс – це не просто те, що проявляє (або приховує) бажання, як показав нам психоаналіз, він також є об'єктом бажання; цьому також не перестає нас вчити історія – це не просто те, через що проявляють себе системи підкорення, а і те, заради чого змагаються, те, чим змагаються, влада, якою намагаються заволодіти. В нашому суспільстві існує і інший спосіб виключення: на цей раз не заборона, а розподіл і відхилення» [238, с.52].

Тобто, розум та безум з'єднані однією владною функцією, і функція як зображувальна реальність, предметна реальність, функція проекту як бажання щось змінити в майбутньому завжди несе в собі певну долю безуму, за М. Фуко, що свідчить про сподівання, які не є суто раціональними. Вони несуть в собі владність імперативів майбутнього, що сприймається зараз як невпорядкована структура, тобто вона є «нелінійною», ще не має порядку, можливостей регулювання. «Невпорядкованість» майбутнього та його «архаїзація» існують поруч. Це і створює намагання опертися на глибинні архетипи (ми вживаємо тут термінологію К. Юнга), які в культурі є визначеними та сакральними зонами поведінки людини.

Цього достатньо, щоб зрозуміти, що симулякр як концентровані порції інформації є певне божевілля, але бажане божевілля, яке готується, трансформується як інтегративна реальність. Симулякр є засобом технології і утворює психодільчий дизайн, який пов'язаний не з предметними опосередкуючими зонами впливу на людей, навіть, не зі словами, а з підсвідомим, з психічною реакцією на дискурс. Е. Морен чітко сформулював антитезу «Homo sapiens» як «Homo demens». Тобто «людина розумна» приховує в собі «людину нерозумну», або навпаки [166].

«Адже вона репрезентує образ людини, – пише В. Табачковський, – який розхитує антропоцентричні уявлення щодо тотально-упорядковуючої функції цієї істоти. Як показує Е. Морен, уцарювання *sapiens*'а мало своїм наслідком масове внадження у світ якраз ... неупорядкованості. Усупереч поширеній думці, що у природі менше безладу, ніж у житті людства» [222, с.371]

В певній мірі безлад, який вносить людина в лад природи, є кодом гомо сапієнс, є той «нелінійний текст» антропологічного виміру людської цивілізації, який саме на верхівці постмодерного мислення набуває певного проєктивізму, особливо в дизайні, моді. Нелінійність людської цивілізації, в порівнянні з лінійністю «цивілізації» природи – це те, що створює уяву, створює надсвіт, всі можливі реалії, які людина намагається подолати, але інколи вона, навпаки, їх не долає, а грається цією наявною та уявною реальністю.

В. Табачковський пише про симулякровий фетишизм як антропологічний виклик сьогоденню. «Що маємо на увазі? – питає він. – Передусім – злиття реального та уявлюваного в, як сказав Ж. Бодрійяр, «одне операційне поле», у зв'язку з чим утруднено, а то й унеможливлено відрізнити підробку від справжнього. Внаслідок такого злиття реальність може перетворитися на гру в реальність, стати її свого роду галюцинацією» [222, с.373].

Можна наводити безліч симулякрових реалій. Адже не це важливо, а те, що сама креативність вибуху «*Homo demens*» в царині «*Homo sapiens*» як антропологічній цивілізаційній ніші говорить про те, що створюється певна «острівна онтологія», за Е. Мореном [166]. Симулякри не безмежні, не всеохоплюючі, діють на певний час, є архетиповими засобами єднання людей. Але це єднання є точковим, а крапковість єднання (комунікації) створює той психоделічний дизайн, нелінійність, перерваність, дискретність, що накладається на порядок природи, яка обіймає в собі і людину і її діяльність, всі наслідки людської цивілізації.

В. Табачковський пише: «Суб'єкт співвідношення щобільше втрачає онтологічну вкоріненість, перетворюючись на маріонетку тих сил, котрі сам викликав до життя. Це, на нашу думку, посткласична іпостась відомого феномену фетишизму, в разі випадку йдеться про свого роду симулякрової фетишизм.

Особливість розглядуваного явища в тому, що маріонетковість суб'єкта світовідношення маскується під, начебто, безмежність його, суб'єкта перспектив. Сучасні культурологи не без підстав хвилюються з приводу примарності цих перспектив. Завдячуючи примноженню, ущільненню і глобалізації публічної комунікації, ми справді у все більшій мірі отримуємо можливість самовизначення та самовираження, бо наше життя звільняється від усіх попередніх локальних обмежень і нам відкривається практично увесь світ. Водночас ми «вбудовані» в дедалі більш всеохопну швидкісну комунікативну мережу, ми маємо все меншу можливість впливати на обсяг циркулюючої в ній інформації чи на темп її швидкодії, не говорячи вже про те, щоб її контролювати» [222, с.375].

«Безумство» за М. Фуко, всевладність «*Homo demens*» і всевладність підробки – симуляцій є ще одним симулякром як тотальним виміром сьогодення, але цей вимір не є всевладним, не є універсальним, як би він не здавався таким. Про це говорять багато, і це важливо розуміти саме в структурно-феноменологічному аспекті, в аспекті бачення тексту як «проекту» і «контексту», бачити нелінійний текст як контекст всіх можливих втручань, відхилень, розчарувань по вертикалі і по горизонталі. І феноменологія як розшарування інформації, де нелінійність залягає внизу як передумова, як прасасада і залягає вгорі як самодія рушійних сил в творчості людини, свідчить про раціоналізм, або рацію в його голому, безлюдному просторі справді вже вичерпало себе, і «*Homo sapiens*» вже є неможливим в світі тотального безуму і тотальної всевладності дискурсів, де плюралізм дискурсів є владою семантичних структур як пануніверсальна структура комунікації, що створює людину сучасної цивілізації і культури.

Ж. Бодрійяр пише: «Ми не хочемо визнавати, що всі сектори нашого життя опинилися у сфері товару, а ще більш – що вони опинилися у сфері моди. Справа в тому, що тут ліквідація цінностей іде особливо радикально. Під владою товару всі види праці обмінюються один на одного, втрачаючи свою особливість. Під владою моди же самі праця та дозвілля як такі обмінюються своїми знаками. Під владою товару культура продається і купується – під владою моди всі культури змішуються у тотальній грі симулякрів. Під владою товару час накопичується, як гроші. Під владою моди він подрібнюється на перервні, взаємонакладувальні цикли.

Сьогодні все на світі, в самому своєму принципі ідентичності, охоплено впливом моди – її здатність переводити будь-які форми у стан безкінечної повторюваності. Мода завжди користується стилем «ретро», але завжди ціною відміни минулого як такого: форми вмирають і воскресають у вигляді примар» [28, с.376]

Симуляція, стаючи деміургом, має бути викритою і певний час замінює реальність. Ці острови реальності в царині симуляції створюють ще один текст, ще одну «не лінійність», яка корелює з «лінійністю», яку побудувала культура як симулякр. Так, виникає розшарування структур, тобто нова феноменологія культури, нова текстуальна означеність проекту, в якій людина відчуває себе або комфортно, або небезпечно. Ці дихотомії екзистенційного та антропологічного виміру культури є надзвичайно важливими.

Ж. Бодрійяр відмічає: «Підробка працює поки що тільки з субстанцією і формою, а не з співвідношеннями і структурами, але на цьому своєму рівні вона вже тяжіє до контролю над безконфліктним суспільством, що виліплене з невіддасної смерті синтетичної речовини; цим непорушним артефактом гарантується вічність влади. Таким же дивовижним людським винаходом стала і пластмаса – речовина, що не знає зносу й перериває цикл взаємопереходу світових субстанцій через процеси гниття і смерті. Ця позациклічна речовина, що навіть у полум'ї залишає нерушимий залишок, –

дещо небувале, цей симулякр втілює в собі в концентрованому вигляді всю семіотику світобудови» [28, с.117]

Десубстанціалізація відбувається в контексті заміщення одної субстанції іншою – «суперсубстанцією», яку ми вже сприймаємо не як симуляцію, а як наявність культури. Ми звикли до лабіринтів симулювання культури і звичка просуває нас до розуміння того, що симулякри потрібні як певна втеча, можливість дати людині острів або майбутнього, або минулого, або теперішнього в просторі можливостей самоздійснення (споживання) як комфортного бачення, або естетичного споглядання.

В есе «Ліпний ангел» Ж. Бодрійяр пише: «Підробка – а заодно і мода – народжуються разом з Відродженням, коли феодальний устрій деформується устроєм буржуазним і виникає відкрите змагання в знаках вирізнення. В кастовому або чиновному суспільстві не буває моди, бо людина цілком закріплена за своїм місцем і міжкласові переходи відсутні. Знаки захищені заборонаю, що забезпечує їм повну ясність: кожен знак недвозначно відсилає до певного соціального статусу. В церемоніалі неможлива підробка – хіба що як кошунственна чорна магія, відповідно і змішання знаків карається як серйозне порушення порядку речей. Якщо інколи – особливо сьогодні – ми ще і починаємо мріяти про світ надійних знаків, про сильний «символічний порядок», то не будемо будувати ілюзій: такий порядок вже існував, і це був порядок занадто ієрархічний, бо прозорість знаків іде поруч з їх жорстокістю. В жорстоких кастових суспільствах – феодальних чи архаїчних – число знаків є невеликим, їх розповсюдження обмежене, кожен з них в певній мірі має вагу як заборона, як міжкастова, міжкланова або міжособистісна необхідність; такі знаки не бувають довільними. Довільність знаку з'являється лише тоді, коли, замість того, щоб поєднувати дві особистості узами нерозривної взаємопоєднаності, він починає відсилати до розкодованого світу означуваного, загальному знаменателю реального світу, котрому ніхто нічого не зобов'язаний» [28, с.114]

Тобто ми бачимо, що сама по собі підробка не є тотальною, вона є видимістю візуальною агенцією бажаного знаку, а цей знак, так чи інакше, конотативно вбудований в систему означальних і означуваних. Симуляція не є мегаструктурною, а є підсистемою тої структури, яка входить в більшу структуру різних порядків. Можна було б це сформулювати так: сучасна культура є не царина симулякрів, не єдність систем симуляцій або презентації, а єдність різних систем еквівокацій реальності (С. Неретіна), за середньовічним висловом, де предмет осмислюється в різних вимірах, у вимірі наявного і у вимірі уявного. Уявний вимір може бути симульований, може бути симулякром, обманкою, але наявний вимір завжди пов'язаний з семіотичним топосом.

«Так, в добу Відродження, – відмічає Ж. Бодрійяр, – разом з природністю народилась і підробка. Підробка існує на всіх рівнях, від несправжнього жилету (лише спереду) до ліпних інтер'єрів і грандіозних театральних машин бароко. Насправді, класична доба була передусім епохою театру. Починаючи з Відродження театральність охоплює всі форми соціального життя і архітектури. Саме тут, в злетах ліпної скульптури і мистецтва бароко, метафізика підробки розпізнається як нове намагання людей Відродження до світської деміургії, до перетворення будь-якої природи в одну-єдину субстанцію, що за своїм театральним характером подібна до соціального життя, уніфіковану під знаком буржуазних цінностей, незалежно від різниці по крові, рангу і касті» [28, с.115-116].

Але він тут же помічає, що симулякр – це не просто гра знаків, в них також вкладаються сугестія, або спонуки влади. І владність як спонука до чогось створює своєрідну гру, яка грою і не є, а є репрезентацією в певному острівному онтологічному вимірі симулякровою деміургізму. Ж. Бодрійяр проводить цікаву аналогію, що пластмаса, як певна субстанція, що виникає в 60-ті роки, стає замісником (субститутом) ліпних ангелів, що охоплюють дзеркало світу. Але пластмаса виходить з моди, вже вийшла, її заміщують вже інші субстанції світової симуляції. Це достатньо гнучкий, пластичний

образ світу, де багатовимірні конотації утворюють пластику різних систем. Світ не є наскрізь пластмасовим, яким він був у 60-ті, а він є дерев'яним, цегляним або світом, створеним з прозорого чи кольорового скла.

Ці субстанції вносять в простір середовища ту глибинну засаду знаходження протоглибини, або протосубстанції, яка дає можливість пов'язати симулякр або субстанцію сьогодення з глибинною протосубстанцією світу. Тобто, з часом симулякри стають не-симулякрами. Ця думка Ж. Бодрійяра дуже важлива. З часом оптика і перспектива доби Відродження, ліпний ангел бароко стають найвищою цінністю не просто доби, а й людської цивілізації, її зрушення від пластики архаїчних культур до пластики доби Відродження і бароко.

Після пластики світових стилів виникає нова пластика стилю модерн, авангарду, пластика пластмаси і інших штучних матеріалів, але і вона теж 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.

Це справа художнього твору або повного предметного середовища. Важливо зрозуміти, що образи, дискурси, тексти, які утворюють проектний простір, є дискурсивними практиками, є дискурсами як засобами мовлення, артикуляції думки і почуття. «Номо sapiens» і «Номо demis» невід'ємні, вони формують два обличчя речі, а річ у контексті знакових конотацій стає носієм цілісності людини.

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 ці могили 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.

Драматизм симуляції не є всеохоплюючим і справді оптично драматургійним. Він є універсальним засобом презентації людини і засобом часовості або темпоральності культури і цивілізації, але тільки в Новітній час симуляція стає всеосяжною, вона стає драматично універсальною. Якщо раніше вона була репрезентативною, то зараз – сублімативно-субстрактною. Субстрактність, тобто звернення до засад глибинної метафізики, єдності витоків світотворення, завжди існувала в культурі як той вимір, на підставі якого розбудовується цілісність наявного, а уява намагається позбутися суб'єктивізму. В симуляції ми бачимо перевернуту парадигму, де, навпаки, уявне субстрактивується, а наявне позбавляється своїх справжніх витоків.

Ця інвертивність повторюється, помножується і створює той дискомфорт, який зараз звуть симуляцією. Але симулякр як тотожність уявного і наявного не завжди є «обманкою». Частіше всього – це певна екологічна ніша, певна втеча від реальності, яка потрібна суспільству для того, щоб воно знайшло заспокоєння, світ справжньої реальності. Сама потреба надати інтерпретацію культури як співскладених дискурсів говорить про те, що це вже лінійність, текст. Він стає нелінійним, коли які-небудь елементи цього дискурсу, в даному випадку – симулякри, піднімаються вгору, стають надцінними, або занурюються вниз і стають архетиповою реальністю, на основі якої розбудовується вертикальна вісь ієрархії цінностей культури.

Симулякр і є певне єднання вертикаллю архетипів і надбудови над порядками, або устроєм культури сьогодення. На певний час ці осі стають світовою віссю, яка створює універсум, або всесвіт проекту бажаної людини, проекту бажаної насолоди, бажаного світу та середовища, але на певний час. Цікаво, що таким світом, де є вертикаллю цінностей певного часу стає мода, (про це пише Р. Барт), а ми вже намагаємося реконструювати його вестиментарний код, або культура споживання (про це пише Ж. Бодрійяр). Якщо Р. Барт намагається структурувати нелінійний текст моди як міф, як бінарну систему, де сам міфогенний, або метафогенний пристрій, винесений по вертикалі вгору, то Ж. Бодрійяр цього не робить. Він знаходить вісь (симулякр-аналог давньогрецького ейдосу) і намагається розхитати її. Отже, він не структурує артефакти культури як міф, а говорить про те, що є симуляція, і на цьому зупиняє свої онтологічні структурні дії. Товарний обмін є лінією, бульварним принципом «ти мені – я тобі», який заміщується кодом моди, кодом намріяного світу, який підносить знакові конотації вище, ніж товарний обмін.

«В знаках моди, – пише Ж. Бодрійяр, – немає більше ніякої внутрішньої детермінованості, і тому вони отримують свободу безграничних підстановок і перестановок. Внаслідок цієї небувалої емансипації вони по-своєму логічно підкоряються правилу безумного повторювання. Так відбувається в моді, що регулює одяг, тіло, побутові речі, – всю сферу «легких знаків». В сфері «важких» знаків – політиці, моралі, економіці, науці, культурі, сексуальності – принцип підстановки ніколи не діє настільки вільно. Ці різноманітні сфери можна розмістити в порядку спадання «симулятивності», проте всі вони, нехай і по-різному, одночасно тяжіють до зближення з моделями симуляції, байдужої диференціальної гри, структурної гри зі смислом. В цьому сенсі можна сказати, що всі вони знаходяться під владою моди. Бо мода може розумітися як самий поверховий і самий глибинний з соціальних механізмів – через неї код владно повідомляє іншим сферам свою інвестицію» [28, с.169].

Мода стає пов'язуючим ланцюгом, або тією віссю, яка з'єднує верх і низ, з'єднує конотативні знакові симулятивні ігри з глибинною детонацією, яка говорить про субстанцію. Але мода робить це зненацька, всеохоплюючим чином, і саме це захоплення змінює та інвертує конотативні і денотативні відношення знаків. Ми маємо перед собою інверсію, яка набуває знакових, або означальних структур, які освячені та пов'язані з іменем у брэндах та розповсюдженому модному інструментарії, який стає усталеним в той чи інший час його існування.

Таким чином, мода є певна гра, симуляція або симулякр. «В ній, – пише Ж. Бодрійяр, – завжди присутнє замирання форм, які ніби абстрагуються і стають позачасовими ефективними знаками, а вже ті, внаслідок будь-якого викривлення часу, можуть знову з'явитися в теперішньому часі, заражаючи його своєю несвоєчасність, чарами примарного повернення [revenir], що протистоїть структурному становленню [devenir]. Естетика відновлення: мода отримує свою легковісність від смерті, а сучасність – від вже-баченого. В ній і відчай від того, що ніщо не вічне, і, навпаки, насолода від знання, що за порогом смерті все зберігає шанс на повторне життя» [28, с.170].

Ж. Бодрійяр говорить, що символічний обмін долає смерть, але не шляхом сакрального, а шляхом симуляції. Ця «інновація» нової культури не є надзвичайно-своєрідним фактом, а навпаки є фактом банальним. Це є та інверсія сакрального і профанного, яка завжди існувала в культурі, але зараз вона є домінативним і є важливим фактором субституції абсолюту. Можна сказати, що Ж. Бодрійяр в певній мірі переосмислив проблему деміургізму, субстаціоналізму, висхідних метафізичних засад культуротворчості і знайшов в них мінливість, драматизм і той оптичний, естетичний драматизм, який він назвав «симулякр». Але сама часовість, вписаність в проект вічності важлива для дизайну і важлива саме в структурному, феноменологічному визначенні як перервна структура (дискурс) постійного, як надлишковість творчості, як верх і низ, як те «гротескне тіло», яке

оспівував в свій час М. Бахтін. Можна сказати, що симулякр є «гротескне тіло» як еквівокація – усталена норма двоосмисленого бачення простору і часу, є інверсія, непередбачена реальність моди та естетичного споглядання предметного середовища, середовища речей, простору і всього того, що оточує людину як намріяний, надлишковий світ.

Ж. Бодрійяр помічає, що в моді більше смерті, ніж життя. Це екзистенційний симулятивно-драматичний образ. Це той кабан, що зроблений з бетону, який через певний час стане пам'яткою, або пам'ятником «останньому кабану» (останньому герою мас-медіа) на земній кулі. Мода це робить від віку і без зайвого драматизму, але знаходяться такі філософи, які драматизують час і простір та помічають всевладність смерті як і всевладність життя. Знов актуалізується інверсія, настанови часовості та екзистенціалізм, але в упаковці зовсім іншого категоріального осмислення. В. Табачковський називає цей аспект рефлексії «антропологічним», ми б його назвали «проектно-дизайнерським», бо саме тут поняття нелінійності, регулярності просторових одиниць культурних артефактів генерує проблему часовості як злам систем, як їх з'єднання, вростання одне в інше. «Складка» або перетікання: – це нова міфологема, яку входить в колообіг філософської рефлексії Ж. Дельоз, але вона свідчить лише про той міф, який колись структурував по вертикалі бінарних систем Р. Барт, але екзистенційно позначив, як єдність життя і смерті Ж. Бодрійяр.

Ж. Бодрійяр пише: «Задоволенні від моди – це насолода від примарно-циклічного світу форм, що відійшли в минуле, але знов і знов воскресають у вигляді ефективних знаків. За висловом Кьоніга, мода одержима суїцидальним бажанням, яке реалізується в той самий момент, коли воно досягає свого апогею. Це вірно, лише це бажання смерті – споглядальне, пов'язане з видовищем безкінечної зміни форм. Тобто і саме бажання смерті, а також реутилізація в моді, що очищується від будь-яких субверсивних фантазмів і включається, як і все інше, в її безпечні цикли і революції» [28, с.171].

Тобто, ми розуміємо, що за реальністю предметних форм існує більш глибока реальність, реальність антропологічна, часового наповнення або темпоральності культури, яка так чи інакше розмінюється на товар, на знаки, на брендінг, на всю знакову індустрію влади, яка тим чи іншим чином стає дискурсом, стає спонукаючою реальністю, що спонукає до життя, а не до смерті.

Бодрійєвська концепція симулякрів, як і бартівська концепція міфа часто-густо потребує адекватного матеріалу, цим матеріалом стає мода, стає сама часовість буття людини. Р. Барт, і Ж. Бодрійєр звертаються до екзистенційних глибинних витоків моди. Один називає ці витoki «міфом», хоча цей міф суто рефлексивний, а інший називає його – симулякром. Симулякр, на відміну від міфа, несе в собі негативний сенс, але за його негативністю і нігілізмом прочитується традиційна інверсивна логіка культуротворення.

В книзі «Суспільство споживання», яка вийшла у 1970 році Ж. Бодрійєр пише: «Більшість французів повинні були дочекатися травня 1968 року, щоб дізнатися, що вони живуть в «суспільстві споживання». Американці дізналися про це на дванадцять років раніше. Суспільством споживання вважається те, де не тільки є предмети і товари, які бажають купити, адже де саме споживання спожито в формі міфа» [27, с.3].

Тобто, ми бачимо, що суспільство споживання – це суспільство технологічно орієнтоване та інтенсифікацію культуротворення. Коли існує багато логік відносин мистецтва і техніки, мистецтва і маніпуляції, мистецтва і репрезентації, мистецтва і знакових потоків і техніка, яка трансформує всю цю інформацію на екрані сучасного світу, домінує, тоді технопопуляції речовинного світу випереджують біопопуляції. Ми можемо сказати, що проблема предметності, яка стала драмою у ХХ столітті, завжди була драмою. Але предметне коло не виглядало розірваним на шматки, зліпленим із шматочків, як це відбулося в кубізмі і футуризмі 20 років ХХ століття.

Некласична культура є актом «вандалізму» або «нігілізму» за Ф.Ніцше, як і європейська «негація розуму» в цілому, де «Homo demens» починає піднімати голову, але ще не заперечує «Homo sapiens». Можна лише відмітити, що європейська негація, як поштовх до некласичних або постнекласичних образів інсталяцій культури намагалася ввести в колообіг надзвичайно гострих змін в культурі ХХ століття образ «гуманної людини», образ людини, яка піднімається над проблемою етики «землі і хліба», над проблемою «добра і зла». Але все це було лише побажанням. Такі філософи, як Ж. Бодрійяр, Р. Барт констатують зміни і зрушення в сфері найбільш динамічних потоків культуротворення, таких, як мода та предметне середовище.

Ж. Бодрійяр пише: «Сьогодні існує навколо нас свого роду фантастична очевидність споживання і надлишку, заснована на примноженні багатств, послуг, матеріальних благ, яка складає рід глибокої мутації в екології людського роду. Тобто, люди в суспільстві надлишку оточені не стільки, як це було в усі часи, іншими людьми, скільки об'єктами споживання. Їх повсякденне спілкування полягає не в спілкуванні з собі подібними, а в отриманні, у відповідності з наростаючою статистичною кривою, благ і повідомлень в маніпуляції з ними, починаючи з дуже складного домашнього господарства і десятків його технічних рабів до «міського обладнання» і всієї матеріальної машинерії комунікацій і професійних служб, до постійного видовища прославляння об'єкта в рекламі і сотнях повсякденних послань, які виходять від ЗМІ» [27, с.5]

Тобто, намальована картина занурення в підсвідоме рекламою, яка впливає на внутрішні імпульси «поїдання» ідентичності, що пов'язана з машинерією, як механодетермінізмом науки споживання. «Поняття «оточення», «середовища» мають, напевно, таку популярність лише з тих пір, як ми живемо, по суті, не стільки в близькості інших людей, не в присутності їх самих і їх роздумів, скільки під німим поглядом слухняних і галюциногенних предметів, які повторюють нам весь час одну і ту ж

промову про нашу приголомшливу могутність, потенційний надлишок, про нашу відсутність один для одного. Як дитя стає вовком внаслідок життя разом з хижаками, так і ми самі поступово стаємо функціональними. Ми переживаємо часи речей: я хочу сказати, що ми живемо в їх ритмі і у відповідно з їх безперервною послідовністю. Сьогодні ми бачимо, як вони народжуються, удосконалюються і вмирають, тоді як у всіх попередніх цивілізаціях саме речі, інструменти або довговічні монументи жили довше, ніж покоління людей» [27, с.5]

Ж. Бодрійяр драматизує ситуацію. В його більш пізніх роботах симуляція, яку він осмислює як контрпозицію традиційного коду культури, стає більш усталеним механізмом адаптації людини до саме цих драматичних змін, коли людина стає все більш самотньою в просторі комфорту, речовинних джунглів, а інша людина стає не потрібною. Якщо є екран, якщо є пристрої, які замінюють іншу людину, а ці пристрої стають автоматами, які оточують людину і вдома, і на вулиці, і на роботі, то симуляція стає дуже вагомою складовою життя.

Надлишковість, надмірність, ескалація предметного техноценозу, або технопопуляції, призводить до того, що люди намагаються створити певні асортименти серії, або гаджети. Ж. Бодрійяр пише: «Всупереч видимості нагромадження, яка є самою рудиментарною, але і самою вражаючою формою надлишку, предмети організуються в набори, або в колекції. Майже всі магазини одягу, електропобутові і т. п. пропонують серії різних предметів, котрі відсилають один до одного, відповідають один одному і відрізняються один від одного. Вітрина антиквара – це розкішна аристократична модель тих ансамблів, які нагадують не скільки про субстанціональний надлишок матерій, скільки про гамму вибраних і взаємодоповнюючих предметів, які надані не лише для вибору, а також і для ланцюгової психічної реакції споживача, котрий їх розглядає, інвентаризує, схоплює як цілісну категорію. Сьогодні мало предметів пропонується виокремлено, без контексту інших предметів, які говорять про них» [27, с.7]

Тобто ми бачимо знакову і предметну конотацію, яка несе в собі можливість метарефлексії, несе в собі можливість з'явлення символічних означальних, таких як бренд, торгова марка. Ж. Бодрійяр проводить паралелі між супермаркетами і пантеоном богів. Річ стає Богом на певний час і сакральний допис, інвертований в речовинності споживання має ту ж саму святковість і видовищність, яка існує в пантеоні. Тобто, малюється рай на землі, Едем як чудо споживання і саме споживання підноситься як певний пандемоніум, певна середовищна тотальна сакральність образів, які невід'ємні від почуття насолоди.

Ж. Бодрійяр намагається також експлікувати, або якось зрозуміти логіку споживання та пише, що «будь-яке розміркування про потреби засноване на наївній антропології: на природній схильності до щастя» [27, с.73]. Звичайно, це щастя сурогатне і це зовсім не щастя, а, знов-таки, симулякр, але він дуже потрібний для того, щоб людина відчувала себе щасливою. Ж. Бодрійяр помічає дуже важливу тенденцію дизайну, як приходільчого пристрою, тобто сам по собі симулякр, як образ щастя несе в собі егалітарну тенденцію, зрівнювання щастя кожного. Загальним еквівалентом «тотального щастя» (нової евідемоністичної етики, на відміну від етики протестантської) стає новий Едем, людина природна, яка ще не уніфікована цивілізацією, не обмежена у силах споживання. Ця людина може отримувати насолоду, а всі інші люди не допускаються до цього заповітного Едему. Вони не допускаються тому, що вони є «несправжніми», не несуть в собі тої реклами світу, який саме зараз і саме тут демонструються нам в цьому просторі.

«В містиці рівності, – пише Ж. Бодрійяр – поняття «потреба» єдине з поняттям «добробуту». Потреби викреслюють всезагальну мету, і ця натуралістична антропологія обґрунтовує обіцянку всезагальної рівності. Таємна теза така: всі люди рівні перед потребою і перед принципом задоволення, бо всі рівні перед споживацькою цінністю речей і благ» [27, с.74]

Тобто, ми можемо сказати, що егалітаризм – це не просто зрівняння, а це всезагальна рівність споживання, вона дається всім. І мода як пресловутий унісекс, як можливість одягати все що завгодно, споживати все що завгодно, як сам егалітаризм рекламного простору говорить про рівність, якої не було і ніколи не буде. Але ця рівність пересувається в глибину часів, виникає той «новий палеоліт», або «первинне суспільство» природничого надлишку споживання, який можливий саме в царині інстинктів природної людини. Сучасне суспільство не є суспільством надлишку, бо в ньому не можуть бути задоволені всі матеріальні потреби. «...саме полювальники-збирачі, (примітивні кочові племена Австралії, Калахарії і т. п.) знали справжній надлишок, не дивлячись на їх абсолютну «бідність». Примітивні народи не мають нічого у власності, вони не одержимі предметами, які вони періодично викидають, щоб ті не заважали їм пересуватися. Вони не мають ніякого виробництва, ніякої праці; вони полюють і збирають, можна сказати, на «відпочинку» і ділять все між собою. Їх надлишок всезагальним: вони споживають все відразу, у них немає економічних підрахунків, нема запасів. Полювальник-збирач немає нічого від Номо Еconomicus буржуазного зразку» [27, с.94].

Тобто, можна зробити підсумок: ідея симулякру як ідея міфа у Ж.Бодрійяра, тобто рефлексивного міфа в тій чи іншій мірі є архаїзацією, або бінарно структурованою архаїзацією суспільства. Симулякр – це міф як паліатив єднання «верху» і «низу», «уявного» і «наявного», що теж є бінарність, яка структурується на підставі нового егалітаризму та нової евідемоністичної етики постмодернізму. Антропологія потреби споживання несе в собі генетичний код глибинної реальності первинних суспільств, які демонструють не просто егалітаризм чи зрівнювання, а потребу не мати нічого, окрім самого споживання. І те суспільство, яке нічого не має, окрім самого споживання, є найбільш щасливим, демократичним та вільним. Надлишковість предметного світу і бажання не мати всіх цих предметів, окрім задоволення потреб споживання, яке призводить до того, що

предметний світ стає самодостатнім. Проміжок поміж «я» і «ти» заповнюється предметним світом. Демаркаційна лінія між людиною і річчю не може бути подоланою. Існує предметне середовище як таке, існує натовп як такий. Існує «натовп» предметів і «натовп» людей. Між ними немає ніякого єднання, хоча завжди річ і людина були з'єднані.

Висновки до першого розділу

Аналіз концепцій дослідників, які зверталися до філософського осмислення проектної культури постмодернізму свідчить про те, що формотворчі стратегії мали семіологічне та риторичне підґрунтя. Зокрема, Р. Барт структурує одяг, фото, рекламне повідомлення як риторичну систему. Концепція «симулякру» Ж. Бодрійяра, з одного боку, зберігає інтенції «ейдосу», «ноеми» давньогрецької культури, з іншого боку – асимілює весь контекст нонконформістських рухів Заходу і заперечення логіки «відкладеного задоволення» протестантської етики та презентацію флеш-іміджів культури споживання. Симулякр як проектно-психоделічний концепт дизайну є більшим, ніж банальна симуляція. Головним є те, що в проектній культурі актуалізуються символічно-образні засади дизайну.

Інтерпретація механізмів культуротворення в проектній культурі як «декомпозиція», «деконструкція», «генетичний алгоритм» відбиває три етапи формування проектної рефлексії: посткласичної (модерністської), некласичної (постструктуралістської) та постнекласичної (рефлексії в контексті нелінійних систем проектування).

Таким чином, є підстави стверджувати, що рефлексивний простір дизайну ХХ століття можна інтерпретувати, за М. Леонтьєвим, як період «первинної простоти» (креація, радикальне заперечення класичної культури), «квітучої складності» (реконструкція як маньєристичний гіперкритичний дискурс) і «вторинного спрощення» (радикального позитивізму «нелінійної рефлексії» та фрактального репрезентативізму топології проектного простору).

РОЗДІЛ II

ПРОЕКТНИЙ ПРОСТІР ДИЗАЙНУ ПОСТМОДЕРНУ

2.1. Декомпозиція, деконструкція, нелінійні популяції як рефлексивні системи

Говорячи про парадигмічність проектних практик, які складають дискурси проектної культури ХХ століття, варто почати з генеалогічно первинних категоріальних структур. «Декомпозиція» – це руйнування попередньої системи composition, тобто композиції як системи єднання, що була пов'язана з класичною культурою. Декомпозиція – це деструкція в широкому розумінні. В мистецькому і дизайнерському аспекті вона визначилася себе в футуризмі (маніфести італійських футуристів), які визнали декомпозицію як висхідний і глибинний принцип формотворення [2]. Декомпозиція – це не просте заперечення чи нігілізм, а демонтаж всієї попередньої системи. Навіщо він відбувається? Поки що не постає проблема не постмодерної деконструкції, а демонтажу. Демонтаж як перша стадія деструкції культури фіксує стадію креативної парадигми. Креація як переведення з небуття в буття має бути здійснена на засадах небуттєвості.

Деструкція попередньої культури забезпечила стадію «утворення» небуття. Небуття культури, її анігіляція або повне ніщівіння визначалося вербальним маніфестаційним шляхом. Фактично, це є мистецька рефлексія у вигляді маніфестів, вербальних практик, які були характерними для футуризму західноєвропейської і кубофутуризму вітчизняної культури. В.Хлебніков, К.Малевич – його представники.

Після цього періоду настає ретельне осмислення дійсності. Виникає нова категоріальна засада – «деконструкція», що походить від текстів М. Гайдеггера. Зібрання до купи уламків культури виглядає як низка «-ізмів»: кубофутуризм, футуризм, фовізм та ін.. Виникає проблема розбудови іншої композиційної системи, яка не є просто composition, 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 глибинну реальність, ніж класична культура. Виникає «нова архаїка», на засадах якої розбудовується інший простір культури. Авангард більш архаїчний, ніж класика, стиль модерн, класицизм і всі великі стилі.

Важливо, що три складових: – декомпозиція, деконструкція і нелінійна парадигма стають дискурсами, що відповідають трьом етапам культури творчості ХХ століття на посткласичному та постнекласичному етапах. Останній характеризує еkleктичну стадію модернізму. І потім виникає «нова класика», як «постмодерний класицизм», за П. Козловські [119]. Неокласика як новий монізм постмодернізму формується на різноманітних засадах, що цікаві як проектні парадигми.

Всі три стадії можна характеризувати як один процес деструкції культури в цілому, що надало можливість В. Бичкову говорити про «пост-культуру» [136]. 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 проектної культури, але це поле первинного нігілізму, розвинутого моністичного 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 заперечення, нігілізм та культурний діалог.

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.

«Ми йдемо до супрематії кожного мистецтва, – пише К. Малевич. –

Предмети залишилися торговцям і клопітливим господаркам, художніми ремісникам.

З ними залишилися: горе, жах, злоба, любов, моральність і всі норми добродіяння.

Вся сутолока буденності.

На сутолоці, анекдотах, розмовах було засноване все те геніальне мистецтво, до якого так заманювали вас художні ремісники.

Нам же ця основа не потрібна, як і форми природи.

Воля наша творити – вище, і мета її зовсім інша.

Природа є декорація, а наша творчість збільшення життя.

Ми готуємо свідомість до розуміння більших витоків, ніж земні.

Свідомість нових живописців горить полум'ям кольору.

Живий і вільний...

Звуки музика лунають гучніше, настирливіше і складніше, чим [може сприйняти] слух нашого старого вуха.

Живописці дадуть нове обличчя живопису, композитори – нове вуха чистій музиці.

На цих двох початках будуйте нові театри самоцільного мистецтва, звільненого від пліток і буденності.

Ми порушили зерна в просторі, і вони дали новий росток» [155, с.87, том I].

К. Малевич гостро та метафорично виписує шлях визначення мистецького осередку творіння. Він був пророком, який розпочав деструкцію світової культури, а поряд продовжували її деструкцію футуристи Заходу. Система метафізики «нового», піднесення «супрема» культури створювали новий світ. Цей світ, однак, спирався на певні засади давніх культур (мистецтво ікони, фаюмські портрети Єгипту та ін.). «Нове»

обличчя мистецтва є «старе» як нове, у всякому разі, новизна в мистецтві є проблематичною, особливо в проектному мистецтві, яке зорієнтоване на річ.

«Очистити площі від уламків старого, бо висунуться храми нашого обличчя.

Очистити себе від накопичення форм, які належать минулим століттям.

Тому що вони повинні вмістити новий ритм часу. Зійдіть з простертих доріг, що всіяні огорожами хрестів кладовищ, бо вони слугують шляхом до минулого дня.

Обличчя ваше стерте, як стара монета, – чистили його багато віків авторитети і на ганчірці минулих красот розтерли ваш бадьорий лик.

Намагалися відшліфувати вашу душу і творчий дух за зразком і подобою давно згаслих богів, чим зурочили ваше гостре Я.

Ви стали тим самим каменем, який умертвив Мікеланджело в угоду минулому і майбутньому.

Ми змогли відкрити ваше Я від доторкання рук авторитетів і створили своє обличчя.

І виголошуємо час нашою площею нашого століття, на котрому розкинемо свої форми.

Нехай Праксителі, Фідії, Рафаелі, Рубенси і всі їх покоління догорять в келіях і кладовищах.

Нехай стережуть свій померлий час.

Нехай несуть до їх останків своє Я.

Проте ми закуємо своє лице нашим часом і формами, створимо час, поставимо печатку обличчя свого і залишимо впізнаним в потоці часів» [154, журнал анархія № 28 с.63].

І. Азізян пише, що одним із перших західних теоретиків і митців вживав поняття «декомпозиція» У. Боччоні. Надамо також його текст «Пластичний динамізм 1913», прочитаний в якості лекції у Флоренції 15 грудня 1913 року: «Пластичний динамізм є одночасно дія руху, яка

характеризує предмет (його абсолютний рух), що змішаний з трансформаціями, котрі предмет набуває по відношенню до його рушійного і не рушійного оточення (його відносний рух). Тому не вірно, що лише тільки декомпозиція образу предмета створює динамізм. – Безперечно, декомпозиція і зміни в самих собі володіють значною цінністю, і тому на скільки далеко вони розривають безперервність лінії, зупиняють ритм силуету, настільки ж збільшується взаємодія і вказує на можливі напрямлення норми» [2, с.179-180].

Отже, поняття «декомпозиція» в У. Бочонні відрізняється від його трактування в кінці ХХ століття, після робіт Ж.Дерріда. Воно більше нагадує поняття «деформація», що отримує розповсюдження в зв'язку з відкриттями кубізму. Академічними канонами гармонії вважаються симетрія і пропорція, а канонами нового мистецтва стають дисгармонія, диспропорція, дисонанс, дисконструкція.

Таким чином, декомпозиція як така не була центральною категоріальною зв'язкою, яка рухала процес формотворення. Але вона існувала на початку ХХ століття і свідчила про деформацію. В кінці століття декомпозиція демонструє риторично-трансформативні інтенції. вона говорить про деформацію, тобто про риторичну цілісність.

Можна стверджувати, що У. Бочонні говорить про «пластичний динамізм» як четвертий вимір, про збагачення трьохвимірного простору часовим виміром. Але часовість в нього розгортається як певна декомпозиція, тобто зміна попередньої парадигми composition на єдність transposition та disposition, тобто відбувається композиційне зрушення – деформація. Мова ще не йде про трансформацію, яка є більш креативним витоком формотворення. Деформація як суто візуальна ознака розуміється під кутом зору композиційної цілісності, що вбирає в себе ще один вимір – часовість, який пов'язаний з динамікою.

У. Бочонні пише: «Динамізм в живописі і скульптурі є еволюційний принцип пластичної реальності. Це продовження почуттєвості, яка

сприймає світ як безкінечне продовження еволюційних різновидів» [2, с.180]. Таким чином виникає плутанина між процесом сприйняття і формотворення. Це було загальним місцем для рефлексії теоретиків від мистецтва, здебільшого художників-практиків. Так розглядав зорове поле В. Фаворський вже в 20-х роках у ВХУТЕМАСі [232]. Все це свідчить, що психологічний і мистецький виміри набували екстремального єднання. І єднання було експресивним, емотивним та художньо-небезпечним. Небезпечним в тому розумінні, що небезпека йшла від почуттів та динаміки, яка розгорталася як процес, явище, свято співбуття, небуття, ніщовіння, креації.

Італійський футуризм був одним із ранніх вибухів декомпозиції культурного зразка, де простору додається ще один елемент – рух. Згодом це стало загальним місцем всіх формотворчих інтуїцій і концепцій авангарду ХХ століття. Декомпозиція розуміється як негація. Наведемо пункти з «маніфесту футуристичного митця 1910»: «

1. Зруйнувати культ минулого – одержимість античним, педантичним, академічним формалізмом.
2. Повністю знецінити всі види імітації.
3. Розвивати всі спроби оригінальності, навіть ті, що є надлишковими, навіть брутальними.
4. Носити з гордістю і мужньо звання безумного, яким намагаються примусити замовчати новаторів.
5. Вважати художню критику непотрібною і шкідливою.
6. Повстати проти тиранії слів: «гармонія», «гарний смак» і інших безпринципних висловів, які можуть бути використані, щоб зруйнувати твори Рембранта, Родена, Гойі.
7. Очистити все поле чистого мистецтва від усіх тем і предметів, які використовувались в минулому.

8. Підтримати і прославляти наш сьогоднішній світ, світ, котрий рухається, щоб бути безкінечно і піднесено трансформованим завойовниками науки.

Мертвий повинен бути похований в глибинних надрах землі. Передбачення майбутнього повинно бути позбавлено і вільно від мумій! Згрупуймося для молодості, сили і відваги!» [2, с.168-169].

В цих метафоричних висловах формулюється не стільки позиція конкретної формотворчої реальності, скільки світоглядні адекватії, які надаються як вбачання нового світу. Маніфест 1910-го року є концепт, який спонукав до руйнування. Але воно розпочалося набагато раніше. Весь стиль модерн, фактично, був означений деструкцією класичної культури, та імпліцитно рух деструкції з'являється лише в авангарді. Проте вже в модерні відбуваються зрушення, які трансформують класику і відходить від неокласичних догм, які пов'язані з античністю, класицизмом, відродженням, новим часом [134].

В. Фаворський як директор ВХУТЕМАСу і діючий теоретик, створив курс композиції, який видано у вигляді літературно-теоретичного доробку. Він доклав багато зусиль для бачення нового світу: «Тоді як горизонталь характеризується як час, як рівномірний рух і може мислитись безмежною і тому буде незримою; вертикаль, навпаки, буде зримою, рух по ній вверх і вниз буде якісно різним» [2, с.213].

Отже, горизонталі та вертикалі як простим ясним конфігураціям належать час і простір. Елементаризм розшарування світу по вертикалі і горизонталі, роз'єднання простору і часу – це квінтесенція декомпозиції як проектного принципу початку ХХ століття. Час і простір є визначеними конфігураціями композиції, які дають можливість вбачати світ в його цілісності. Про «силове поле», рух, намагання відчутти силове драматичне зрушення часу і простору говорить і П. Фаворський в своїх лекціях, які він читав в ВХУТЕМАСІ [232].

Мало хто з митців і філософів мислив так ясно і просто як П Фаворський. К. Малевич, В. Кандинський набагато складніші. Всі маніфести футуристів нічого не варті, окрім проголошення деформації і декомпозиції як нових висхідних засад формотворення. Але просторово-часова темпоральність, яка розгортається як цілісність в формотворчому просторі вербального дискурсу існувала як співскладеність дискурсів різних можливостей буття. Цю реальність слід зазначити як фундаментальну та глибинну.

Зрештою, декомпозиція як глибинний виток деструкції класичної культури почалася в стилі модерн. Вона існувала як сакралізація простору, про це говорять різні автори, зокрема Ю. Легенький, який стверджує, що в стилі модерн світова вісь проходить в кожній точці просторової реальності твору. Це тотальний сакральний універсум, але експліцитно – це деструкція [134]. Вербальна декомпозиція відбувається в авангарді як маніфест. Італійський, російський, навіть, французький авангард є подібними. Художня декомпозиція була зазначена складніше. Наприклад, роботи О. Архипенка не стільки рушійні, драматичні, скільки пластичні і неофігуративні. Вони тяжіють до необароко, отримують нові форми в пластичних конфігураціях. Твори К. Малевича не можна порівняти з його маніфестами, бо вони дуже традиційні, зокрема живопис. Він іконописець, що відчуває пластику та любить колір. Хоча у своїх маніфестах він не жалів нікого. «Декомпозиція» стає «трансмутацією», за К. Петровим. Composition перетворюється на transposition, хоча візуальний контекст культуротворення та візуальна синтагматика зовсім інші.

Якщо звернутися до іншого етапу дискурсивних практик ХХ століття, саме до деконструкції, то це більш складний і драматичний період. Він же пориває з монізмом світобачення і набуває ігрових ілюзій, які інколи знищують самого митця. Р. Вентурі, який виголосив тезу «гарно декорований сарай», загострив проблему декору.

Простота і складність з'єднуються. Простота як форма і складність як зміст створюють співскладену гармонію, яка визначається як співскладений дискурс. В дизайні та архітектурі домінують семіологічні ігри, які стають предметно-просторовими реаліями. Простір і час, які розумілися В. Фаворським як горизонталь і вертикаль, вже перестають бути простими реаліями, що занурені в архетипову реальність.

Але архетипи поглинають просторовість і часовість. Вона не помічається постмодерністським художником. Деконструкція – це є монтаж різних елементів культури, для здійснення якого необхідно попередньо розчленувати цілісну структуру. Дещо подібне вже відбувалося в авангарді. Тому принцип деконструкції розбивається на два принципово важливих культурологічних виміри.

Деконструкція – маньєристична стадія авангарду, коли відбувається декомпозиція та розчленування, а постмодерн є лише трансформацією авангардних реалій. Деконструкція не пов'язана з авангардом та є гіперкритичним дискурсом. Отже, деконструкція у вузькому розумінні належить архітектурній практиці і є цілком авангардною пострефлексією. А в широкому розумінні деконструкція застосовується в літературі, мистецтві, дизайні. Художник стає магом, чаклуном, деміургом і авангарді. Художник постмодерну намагається не позбутися цієї ролі, але не продукує світобудівні інтенції. Вони відбуваються в контексті діалогу, полілогу, гри культур, що надає можливість вбачати діапазони ігрових реалій мистецтва як творчі і буттєві ознаки.

Вважається, що термін «деконструкція» вперше застосував М.Гайдеггер, але потім Ж. Дерріда переосмислив його в контексті постмодерних імплікацій [241, 90]. Але М. Гайдеггер як філософ став певним об'єктом мислення в контексті ХХ століття. Він продукував міфологеми, які творили нову еру постмодерного рефлексивного простору. Ж. Дерріда намагається переосмислити деконструкцію як розчленовану, переструктуровану композицію.

Існує дискусія в розумінні, що таке конструкція і композиція. В 20-ті роки ХХ століття В. Фаворський, П. Флоренський вважали, що конструкція в порівнянні з композицією є формальною цілісністю. Якщо ця цілісність є носієм смислу, тоді це вже композиція. Ж. Дерріда намагається розуміти декомпозицію як деконструкцію, осмислити цілісність, але сам сенс зникає. Він є слід, дотик до сенсу. І дотичність до сенсу, смислової даності цілого створює «деконструкцію». Саме тут близькими стають сімолігічні парадигми: діалогу та полілогу, за Ю. Крістевою. Але діалогічна тканина мало що додає до розуміння деконструкції в проектному просторі дизайну. Отже, деконструкція і декомпозиція – це різні механізми формотворення.

Декомпозиція генетично є деструкцією. Декомпозиція, збагачена деконструкцією, стає composition принципово іншого зразка, де домінує риторична трансформація. Деконструкція саме в постмодерному варіанті стає генеральною парадигмою, але лише на певний час. Вона є генеративною системою світобачення, яка дає можливість поєднання деструктивних зсувів, тобто зрушення від банального рівня інформації або від «нульового ступеня», за Р. Бартом. Домінує певна риторика, яка розуміється як поетика непередбаченого драматичного нелінійного тексту. Адже, поки що нелінійність не стає домінативною. Це відбувається на наступному етапі деструктивних вбачань та трансформації культури.

І. Добріцина пише, що змінюються самі світоглядні настанови: «Політика законодавчого розуму пов'язана з класичною філософією, котра виробляє правила риторики влади і сама вимушена бути владою відповідності (особливо Кант і Дюркгейм). Стратегія інтерпретуючого розуму стала об'єктом уваги філософії ХХ століття (Фрейд, Гайдеггер, Вітгенштейн, Ріккер, Гадамер, Дерріда, Дільтей). Розвиток інтерпретуючого підходу з'ясував суттєві зміни в розумінні навколишнього світу, а також в філософському і гуманітарному знанні» [2, с.330].

Отже, деконструкція в більш широкому розумінні, не є центрованою або риторичною системою. Вона поліфонічна, діалогічна та зорієнтована на

відгалуження, віддзеркалення просторових одиниць або просторових систем, які потрапляють в поле формотворення системи, будь-то архітектура, живопис, дизайн, мода чи інший вид мистецтва.

«Постмодернізм, – пише І. Добріцина, – як направлення художньої культури, зруйнував межі естетики, норм і заборон. Персональний почерк виробляється при відсутності обмежуючих естетичних доктрин, а це означає, що засоби створюваних мов є непередбачуваними. Крім того, авторизація мови перестала бути прерогативою провідних майстрів. Претендувати на статус «персонально закріплених стильових норм і правил», на ствердження локальної поетики міг би цілий ряд архітекторів, архітектурних груп» [93, с.357].

Полілог, плюралізація раціональності як відповідь на кризу західного розуму – це є одна із висхідних тенденцій постмодерну або деконструкції як плюральності формотворення, що дає можливість на основі руйнації та негації попередньої культури робити безліч різних формотворчих конфігурацій. Досить чітко визначила цю тенденцію Ю. Крістева [121].

Збільшення числа мов та логік, взаємодії між ними призводить до розвитку екстенсивної метрики проектної культури, що свідчить про позитивний імпульс. Він надає шлях виходу з негації або тотальної деструкції, яка розпочалася в авангарді.

Стадія нелінійної поетики змінює плюральність на тотальний монізм, що відтворюється на засадах генетичного алгоритму. Це нова парадигма, яка в постмодерні поки що не визначена так чітко і всезагально, як деконструкція. Але в архітектурі вона розуміється як нелінійність, занурення у глибинні витоки природи, відхід від артефактів культури. Відбувається осягнення формотворчих імпульсів природного універсуму на основі методів комп'ютерного морфогенетичного формотворення.

Отже, протягом історії світової культури заглиблення в природні витоки відбувалося вже не один раз. Зараз цей процес проходить на рівні систем моделювання, коли генерується ріст технопопуляцій, що

відображається в екранному просторі. Новітні морфогенетичні методи створення форми дають необмежену кількість інноваційних проєктивних засобів, але їх єднає одна глибинна висхідна настанова – звернення до природного витoku творіння. Екологізм в дизайні вже розуміється як модельний принцип. Архітектура створюється не як культуро-означена реальність, а як природно-означений виток. Всі ці тенденції також спостерігаються в дизайні одягу, де створюється міфологема живого одягу. В дизайні предметного світу напрям біонізму як рух до екосистеми є достатньо розвинутим і диференційованим.

П. Ейзенман демонструє можливості ленд-арту в архітектурі як нового урбанізму, зорієнтованого в природу. Це свідчення монізму природних інсталяцій, які розгортаються як своєрідна предметна даність. Процес проєктування стає залежним від досконалості комп'ютерного алгоритму, що прораховує можливості формотворення. Виникає новий напрям пластицизму як неопластики.

2.2. Генеза та еволюція постмодерного проєктного простору

Якщо говорити про витoki формотворення постмодерного простору та про його генезу, то не варто вважати, що вона починається десь у ХХ столітті. Постмодерн як маньєристичний дискурс, як певне варіювання, традиція трансформативної естетики не є оригінальним. Якщо залишатися у межах автентичного постмодерну, то можна вважати, що стиль модерн вже несе в собі генетичне підґрунтя варіативного орнаментального алюзіонізму, який пізніше стане безмежним ігровим простором. Але це безмежжя ігрового простору обмежується, виникає новий монізм.

Спочатку він виникає як новий класицизм або неокласицизм постмодерного типу, ретроспективізм в архітектурі, за висловом Є. Кириченко, а потім виникає так звана нелінійна архітектура, відвертий монізм природничого ґатунку, коли дизайнери звертається до природи як до глибинної майстерні або до проєктного механізму формотворчих поштовхів.

Гене́за та еволю́ція постмодерного простору вбирає в себе декілька векторів: глибинно-природничий, який має наслідки в Європейській культурі, що пов'язаний з ідеалами або ідеєю людини-машини, за Ламетрі, пов'язаний з механодетермінізмом нового часу в цілому, з розумінням природи як великого годинника, який один раз заводить Господь Бог. Ця еволюція пов'язана з культурницькими традиціями того підвищеного ідеологізму міжкультурними діалогами, які виникають в просторі в культурі саме ХХ століття.

Тобто гене́за та еволю́ція постмодерного проектного простору – це є поштовх двох напрямків, культуротворчих та природничих. Культуротворчий досягає своєї межі в стилі модерн наприкінці ХІХ століття і вже повністю вичерпується в стильовій парадигмі до 1910 року, а природничий існує від віку, його не можна так просто означити, як культуротворчий вектор, можна лише зафіксувати його рефлексивні ознаки. Так, ХVІІІ століттям пов'язано з пошуком природного ідеалу людини, природи, культури, з пошуком не зруйнованої цивілізацією реальності. Це вже «постмодерн», як пост-пострефлексивна стадія. Авангардний простір також не є просто певне випередження реальності, забігання вперед. Це є передбачення майбутнього на фундаментальних, глибинних, метафізичних засадах.

Постмодерн на відміну від авангарду є не стільки передбаченням майбутнього, стільки обіграванням минулого в контексті теперішнього і майбутнього. Вся ця складна, цікава парадигміка відбувається в культурі як симбіоз тектонічних, художніх та інших ознак. Наша проблематика полягає в тому, щоб побачити всі ці ознаки, реконструювати в них дві лінії або два напрямки – природничий та культуроморфний, які стають фактично лініями генези та еволюції проектного простору постмодерну.

Важливо підкреслити, що поняття «постмодерн» є дискусійним. «Противники модерну стверджували, – пише Є. Кириченко, – що модерн помер, бо виявився неспроможним, не виконавши своїх гучних декларацій,

не створивши нового стилю. Вони багато в чому праві. Модерн дійсно не створив нового стилю в традиційному розумінні, стилю як системи єдиноподібних художніх форм, які виконують роль стилеутворюючого фактору, стилю, типологічно спорідненого з архітектурними стилями, починаючи з доби Відродження.

Зрозуміти своєрідність модерну, побачити в ньому систему можна, очевидно, лише відмовившись від оцінки та суджень, які виходять з академічної традиції, на якій заснована архітектура після Ренесансу. При такому підході він буде визначатися не як випадкове і недоречне відхилення від загальних законів, а як самостійне архітектурне явище з присутньою лише йому архітектурною мовою, своєрідність якого визначається специфічним світоглядом і підходом до мистецтва» [114, с.180].

Тепер дискутують, чи існували великі стилі в ХХ столітті. Деякі теоретики вважають, що стильове формотворення закінчило своє існування, а інші вважають, що існувало. Поняття «стиль» розмивається, і звичайно на цьому терені безладдя важко зрозуміти, що ж відбулося насправді. А відбулося те, що модерн є завершенням класики. Саме модерн, той великий стиль, модерн в широкому розумінні, коли Ю. Габермас визначив модерн, як добу розуму, підводить ризику під багатьма течіями, які існували раніше.

Полістилізм модерної доби завершується монізмом, організмізмом, теургізмом, орнаменталізмом. Ми можемо стверджувати, що всі ці реалії перейдуть у постмодерн, але вони перейдуть, вже збагачені авангардом. Модерн тут ще не пориває зв'язку з класикою, він її лише завершує і лише надає класиці природничо-образного значення, яке створюється на підставах мистецьких, оригінальних та індивідуально-художніх моделей світу. Цікаво, що тут виникає досить складна дихотомія еkleктики і модерну. Еkleктика, тобто полістилізм є проміжною добою, а модерн вже є певний монізм, який знаходить біонічну, орнаментальну, теургічну домінанту.

Є. Кириченко пише: «Еклектика знаменує розпад системи. Остання зберігає життєздатність, поки механістичність відношень між її елементами компенсується ієрархічністю як типом структурних зв'язків, в тому числі і зоровим єднанням форм. Втрата її веде до втрати цілісності.

В модерні прекрасне не має матеріального еквіваленту, і тому характер його вираження інший. Носієм прекрасного є не спеціальні геометричні форми (об'єму, плану) і не система ілюзорно-тектонічного декору (ордер), а специфічно оброблена, трактована у відповідності з прийнятими в модерні нормами краси утилітарно-конструктивна форма. Цілісність модерну визначається не візуальною подібністю системи художніх форм і засобів (ордер, осьова симетрія), а одноманітністю трактування і засобів гармонізації різнорідних форм, що несуть функціональне навантаження. Іншими словами, характер вирішення вічної для архітектури протилежності корисного і прекрасного в модерні принципово інший, ніж у будівництві нового часу.

Механістичному єднанню корисного і прекрасного архітектури нового часу в модерні протистоїть органічна цілісність протилежних витоків, ієрархічності як принципу організації – діалогічність. В модерні існує, звичайно, своя міра співвідношення значимого і не значимого, інакше кажучи, існує своя ієрархія, проте сфера її виявлення зовні достатньо обмежена» [114, с.189-190].

Можна сказати, що конструкція в модерні вже виходить назовні, а функція декору, яка означена як орнамент, існує на правах самостійної системи. Єднання декору і конструкції, їх паралелізм створює гру, яка говорить про єднання природничого, тобто конструктивно-тектонічного витоку архітектури та культуроморфного, орнаментально-означеного, тобто похідного від культуротворення витоку, який накладається на цю тектонічну систему. Виникає візуальна тектоніка, що пов'язана з зоровістю, з глядачем і його можливостями та здатністю розуміти цю конструкцію. Модерн довго не розуміли, і в свій час, і зараз. Якщо порівняти бельгійську,

французьку, а потім англійську і шотландську школу, то це зовсім інші версії модерну. Наша школа, більш південна, яка сформувалась як певна антитеза північній школі Фінляндії (мається на увазі, українська школа), вона більше занурена в патріархальні витоки, і несе в собі інтуїції хати і добробуту, несе в собі ту функцію краси, яка належить всесвіту.

«Модерн можна охарактеризувати словами відомого французького мистецтвознавця Шарля Блана, – пише Є. Кириченко, – Архітектура у вищому її розумінні – це не споруда, яку прикрашають, а прикраса, яку будують» [114, с.194].

Отже, модерн несе в собі досить напружений контекст культурних та природних реалій, хоча модерні споруди виглядають виваженими, а зараз вже і класичними, культурно-означеними реаліями. На відміну від сучасних антикультурних алюзій, які пов'язані з екологічною або нелінійною архітектурою – це культурність, яка реконструйована як певний біонічний принцип, органіка. Можна згадати особняк Дерогожинської, «Дім Рябушинського», що створені Ф. Шехтелем. Це шедеври, де створюється симбіоз культур, а синтез мистецтв виникає як синтез культурних означувальних архітектурного середовища. За характеристикою модерну відкривається поле формотворення, яке належить всьому дизайну, якщо його розуміти як конструктивно-будівну діяльність в контексті культури. Так ми розуміємо проєктивну сферу культуротворчості, і це є культуротворчим витоком для реконструкції.

Слід переглянути забудови Дармштадтської колонії, островерхі дахи будинків, спроектованих Ольбріхом і відчуті національний поштовх, який несе в собі модерн. Дармштадт як колонія, певний соціум та мистецька соціальна утопія, яка була відтворена на невеликому шматочку земної кулі стала мистецьким синтезом, тим *Gezamt-kunstwerk*, про який мріяв Ріхард Вагнер. Тут існує невеличка церква, присвячена єднанню душ Миколи II і його дружини. Єлизавета, велика княгиня зробила багато для того, щоб модерн, який був утворений в цьому просторі, перейшов в Росію.

Можна шукати багато алюзій, багато культурних взаємовпливів, вражає сам дім Сецессіона, який спроектував Ольбріх у 1989 р. Віденський сецессіон впливав і ніс багато формотворчих інтенцій.

Арка з подвійними колонами, які перерізають простір, тримають небесне склепіння, свідчить про певний архетип стилю. На відміну від досить стриманого образу сецесії, який ми бачимо в Дармштадті, Брюссельський та парижський модерн несуть в собі більш природничий, більш драматичний і експресивний, вибуховий характер. Навіть маленький дім, спроектований для власного ательє В. Орта в Брюсселі в 1991 році виражає експресію і динаміку внутрішнього простору, який все більше набуває сили. Брюссель – не Париж, твори В. Орта відрізняються від творів Х. Шелкопфа, але останній своїм надмірним пластицизмом надав поштовх для пластичних інтуїцій, які відбулися в модерні в просторі нашої культури.

«Дім Городецького» не міг би бути здійсненим без досвіду бачення і розуміння творчого доробку Х. Шелкопфа, який продемонстрував пластику стіни як самодостатню, організмичну і безупинну субстанцію, яка існує поза межами архітектурного простору. Частково цей принцип відобразився і в домі В. Городецького, де залишається готичний злет вертикалі, структурується пластицизм скульптурних груп. Надмірність та організмизм пластики стають Альфою і Омегою архітектури модерну.

Особливо це відчувається в домі Рябушинського, де сходи створені у вигляді хвилі. Образ хвилі сходів з ліхтарем, вночі демонструє поетику спуску вниз в глибину підводного буття океану, і поетику підйому вгору, де композитна колона, що нагадує крито-мікенську культуру, демонструє завершення організмизму модерну. Природничі витoki занурені в культурні, та свідчать про культурне аранжування організмизму стилю.

Культурний симбіоз є номінативним, а симбіотичність культурних взаємовпливів стає для модерну підґрунтям, в якому розгортається орнаментальний, пластичний, вітально-містичний організмизм. Так, наприклад, дім Гетеанум, який побудував Р. Штайнер, демонструє модерний

образ, який виникає, як заперечення класики. Класика – це рівновага, геометричний спокійний метр та архітектурно структурована членорозподільність, яка втрачається в модерні. Драматизм організмичного природничого поштовху можна побачити у А. Гауді, в живописі Г. Клімта, В. Серова, М. Врубеля. Відбувається деструкція в широкому розумінні як руйнація зображуваності, оптичності, класики.

Виникає новий симбіоз, нове культурне підґрунтя для утримання організму конструкції. Функціоналізм, як єднання користі і краси, створюється зовсім на інших засадах. Це не є вітрувіанська тріада єдності користі, міцності і краси, а лише можливість бути гармонією. Це одна із організмично-орнаментальних структур, яка заперечує всі інші. Заперечення відбувається на засадах підвищеного пластицизму, драматизму і піднесеного, красивого віталізму життєвості природної стихії, яка стає всеохоплюючою і занадто драматичною. Орнаменталізм та віталізм, який походить від міфологем О. Шпенглера перетворюється в ігрову, самодостатню і водночас більш герметичну, занурену в самодостатню пластику окремого мистецького організму форму.

За межами культурно означеного симбіозу стилю модерн ми потрапляємо в авангардний простір, де існують вертикальні та горизонтальні архітектони К. Малевича, «Башта III Інтернаціоналу» В. Татліна, павільйон «Махорка», який був створений у Парижі К. Мельниковим, планіти Л.Хідекеля, проуни Е. Лисицького, проекти І. Леонідова. Вони свідчать про злам культури, про новітню авангардну конструкцію, яка несе в собі природу не як засаду формотворення, як субстанцію. Природа існує як принцип або творчий поштовх, вибух людського творіння.

Фактично, природничий глибинний поштовх виходить за межі культурних алузій, не обмежений ніякою культурною аурую, а несе в собі космологізм, планетарні константи, що буквально заперечують гравітацію у Г. Крутикова і утворюють контекст, який потім у постмодерні починає

ідеалізуватися. Але поки що він конструктивно означений у вигляді простих ясних метафізичних засад, які постмодерн буде заперечувати. Першозасади формотворення як технопопуляція планіт Л. Хідекіля, чи техновертикалізм архітектонів К. Малевича є інваріантними. Техне існує як майстерність, вміння, мистецтво засвоювати простір.

Архітектон – головний будівник давньогрецької культури, що був тісно пов'язаний з техне, зненацька прийшов в царину архітектури авангарду. Прийшов не як культурно означений діяч, а як образ світозабудови та космологізму. Тобто, відбувся ренесанс, певне повернення до грецьких витоків, але не зовнішньо культурологічне, як це відбувалося у Відродженні або у класицизмі, а космологічно-драматичне, коли людина сама стає Всесвітом. Вертикалізм, монументалізм, гігантизм і водночас титанізм був і потрібен, і не потрібен постмодерну, але він стає одним із кроків на шляху до постмодерного простору.

Проект постмодерну не відбувся б за відсутності цих складових. Вони були потрібні, поруч існує всеосяжний гігантизм мегаломанів сталінської доби та мистецтва Третього Рейху, але це вже інші циклопічні споруди, проекти, які несуть у собі гігантський устрій соціальної утопії. Отже, концепти проектування 20-х років ХХ століття в царині архітектури, дизайну, живопису авангарду, синтезу мистецтв в цілому демонструють простір космологічної людини-митця, яка живе над світами і робить світ. Це не світ, а проект.

С. Хан-Магамедов, описуючи ситуацію виникнення супрематизму як просторового архітектурного явища на живописних засадах, пише: «Мені довелося спілкуватися з трьома учнями Малевича по Вітебським вільним художнім майстерням (Ф.Білостотською, М.Лерманом і Л.Хідекелем), які стали пізніше архітекторами. Їх свідотства особливо важливі, бо як архітектори вони розуміють різницю плоскісного і об'ємного супрематизму.

Всі вони були присутні у Вітебську на етапі переходу плоскісного супрематизму в об'ємний і навіть самі приймали участь в процесі зі своїми учнівськими роботами.

Вони свідчать, що під керівництвом Малевича виконувались роботи в дусі Сазана, кубізму, футуризму і плоскісного супрематизму, створювалося святкове оформлення, розписувались інтер'єри, кераміка і т. п., проте в об'єм не виходили ні в зображенні, ні в просторі. Правда, робились просторово-плоскісні учбові супрематичні композиції. Чорно-білий плоскісний супрематизм в словесній трактовці Малевича є плаваючими в безкінечному білому просторі правильними геометричними поверхнями. Було вирішено ці словесні описи змодельовати в просторі. Цю операцію під керівництвом Малевича виконували І.Чашник і Н.Суєтін. Прямокутні елементи у вигляді плоскостей піднімалися над фоном композиції на різну висоту, закріплювалися в просторі. Створювалось враження плаваючих в просторі площин» [245, с.99-100].

К. Малевич перейшов цю межу плоскісного супрематизму, створивши архітектони, як своєрідні експресивні, вибухові, рушійні композиції прямокутників. Е. Лисицький пішов далі, він навіть випередив постмодерн в концептуально-трансформативному розумінні, коли авангард трансформується начебто зненацька саме тут, під час його створення. Ніхто не міг так, як він вступити в полілог, саме так відчутти об'єм і площину. Роботи Е. Лисицького перефразує П. Ейзенман, який намагається створити перефраз просторових конфігурацій, але проуни (проекти універсально нового) – це не утопічні соціальні схеми, а своєрідні адекватії архітектурного симбіозу, які виникають у просторі К. Малевича.

Суб'єктами цих проектів були земліти, тобто земляни, які мали заселити ці проекти. «Планіти – це житлові дома землітів, – пише С. Хан-Магамедов, – які були складними композиціями з паралелепіпедів, що примикають один до одного і перетинаються. Практично це були перші в світовій архітектурі ХХ ст. архітектурні проекти з використанням цілком

лаконічних геометричних форм, що надавало їм принципово новий художній образ» [245, с.104].

Пріоритет першості надається К. Малевичу, як творцю чорного квадрату, який символічно означив перехід в простір символу, символічного єднання месіоністичного руху вихопленого з усієї чорноти Всесвіту, із культури та природи. «Художник Малевич, – пише С.О. Хан-Магамедов, – допоміг архітекторам по-новому побачити позбавлені декору прості геометричні форми, він показав практично невичерпні можливості створення з спів'єднання цих форм виразних складних об'ємно-просторових конструкцій. В архітектоніці Малевича просторові поєднання об'ємів набували нових якостей, які майже (або зовсім) не використовувалися архітектурою минулого часу: горизонтальні і вертикальні зсуви об'ємів, зависання одного об'єму над іншим, розміщення великої крупних розчлененованої форми над більш дрібними роздробленими, злет крупного об'єму у простір при опорі лише незначної частини своєї нижньої площини і т. п. Заперечення симетрії, нове відношення до ваги (візуально «важке» над «легким»), багаті можливості світлотону, контрастні масштабні співвідношення, безперервні зміни загальної об'ємно-просторової композиції по мірі обходу споруди – все це давало в руки архітектора нові засоби художньої взаємодії, що суттєво відрізнялися від засобів традиційної архітектури з її симетрією, чітко виявленим фасадом, полегшенням композиції, «тектонічним» декором і т. п.» [245, с.104].

Мова архітектурних форм стає більш експресивною, простою, тектонічною і природничою, бо вона характеризує органіку і тектоніку земних зсувів. Хоча органіка і тектоніка розуміються суто геометрично, в рамках евклідової геометрії. Вже в постмодерному неевклідовому просторі намагається творити Г. Хідекель свої планіти. У порівнянні з вертикалізмом архітектонів К. Малевича – це контраст, вертикаль і горизонталь, про які говорить В. Фаворський.

Час і простір, який належить землітам, належить людині Всесвіту. Це велика різниця, бо раніше людина була анонімною, належала стильовим вимірам і була суб'єктом стилю, то зараз є субститутом людського роду, діячем, який діє від його імені.

Синтетичною фігурою був і О. Родченко. На відміну від Е. Лисицького, він нікуди не їхав, залишився вдома. Потроху пафос його ранніх конструктивістських робіт зник, про нього мало хто знав, як і про В. Татліна. Але ранній період, коли О. Родченко існував як кубофутурист, багато експериментально працював з простором, як фотограф, що практично створив поетику ракурсу вражає. Він створив надзвичайно цікавий симбіоз дизайну і фото. В його ранніх маніфестах, які видавали разом О. Бріком, відчувалося велике могутнє «Ми». Наприкінці життя залишилося «Я» самотнього митця. Фото є, а всі конструктивні роботи знищені.

Отже, не варто утилізувати логіку руху до постмодерного простору, але ми обрали шлях синтетичних особистостей. Дуже важко говорити про К. Малевича, чи то В. Кандинського, або інших майстрів, краще взяти людей, які синтезували різні впливи, це Е. Лисицький, О. Родченко, Л. Хідекель, що змогли адаптувати монументалізм і гігантантизм завдань майстрів, в яких вони вчилися, до буденних, прозаїчних конструкцій. Весь їх прозаїзм полягав саме в евклідовій геометрії, геометризмі, який добре сприймався в той час. Він ще сприймався в 20-30-ті роки, але вже в 40-ві часи чистота і логіка прямого куту вже заперечувалися сталінським бароко.

О. Родченко один із тих, хто плавно переріс сталінське бароко і перейшов із сфери архітектурної дизайнерської творчості в сферу візуалізації театрального простору, великого театру *Gezamtkunstwerk*, якщо використовувати термінологію німецького дослідника Б. Гройса, коли все життя перетворювалося на великий театр самознищення нації. Всеохоплююче мистецтво знищення, театральна драматургія піднесеного самознищення людини в просторі культури давалася не просто, лише

чергою сходження в безодню великих духів. Один із перших пішов К. Малевич, а потім тихо і непомітно йшли інші, бо вже час їх минув. Похорон К. Малевича був маніфестацією, крапкою прощання з авангардом.

Починається постмодерн, де зберігається космологізм, теургія, віталізм. Всі ці реалії стилю модерн і авангарду тут присутні, але іконографія зовсім інша. На основі соціологічної та соціальної утопії розбудовується всесвіт мистецтва, який потім інтерпретується в соцарті в ігровому стилі, який перефразує іконографію радянських часів. Це теж крок до постмодерну. Важливо зазначити, що постмодерний проектний простір – це простір обмеження, редукції. Проектно-універсалістські, віталістські, теургічні та інші інтенції набували спрощення, і все ближче підходили до точки анігіляції, або повного ніщовіння всього попереднього етапу культуротворчості. Відбувається або інверсія, або ніщовіння за М.Гайдеггером, або «подвійне звернення» до першовитоків, або проростання в «підкультурну» реальність, тобто в природу. Природність, однак, стає іншою.

Це не природність стилю модерн з її всеохоплюючим орнаменталізмом і рослинним світом, що живе і в'ється, а це механодетермінізм. Це технічний світ технопопуляцій, космологізм комп'ютера, який моделює на екрані живу інфраструктуру. Її дискретні фрагменти та зрізи монтуються, як членорозподільна цілісність. Розбудовується новий космос та континуальна цілісність, на основі безмежжя дискретного світу фрактального простору. Це непередбачений хід, який ніхто не міг з'ясувати, він відразу ж отримав пріоритетне значення в архітектурі та дизайні.

Виникає проектний простір «технопопулізму», коли популяції живих систем за допомогою техніки набувають своєї візуалізації і видаються за образні конфігурації. Але, якщо художник є лише спостерігачем творчості комп'ютера, то навіщо він? Так, вперше відкривається майстерня творіння природи. Новий монізм, який виникає на підставах заперечення деструкції,

нової композиції, яка позбувається культурної аури. Художник відмовляється від культурної означеності і виникає постмодерн останнього зразка. Це можна побачити в останніх творіннях в сфері дизайну, які стають дуже модними і захоплюють увагу, сприяють входженню у віртуальний кіберсвіт проектного простору дизайну [93].

Природний імпульс культуротворення є багатовимірним, визначає себе в реаліях евклідової геометрії як просте та ясне визначення універсальї простору і часу, вертикалі і горизонталі. Визначає себе в формотворенні площинно-геометричного типу, яке стає домінативним в архітектурі ХХ століття і від якого архітектура вже не відмовиться. Природність полягає в запереченні культурної аури, геометричності форм архітектури, до якої ми звикли. Елементи жодного з класичних стилів не присутні в архітектонах К.Малевича чи в планітах Л. Хідкеля. Навіть проуни Е. Лисицького є нігілістичним кроком, який в більшій мірі зорієнтований на імпульс планетарної, космічної людини. Деміургізм, планетарність і космологізм, як засадничі принципи є традиційними, але вони трансформуються і переходять в постмодерн. А там стають маргіналіями та існують, як елементи орнаменту, віталізму, який формується в рамках аллюзїонізму. Постмодерна гра відбувається як певна конфігурація, але не космологічних, титанічних реалій виборювання «Я», або відношення «Я» і Всесвіту, а як анігіляція «Я», існування за межами об'єкта. Автор помирає в тексті, за висловом Р. Барта, він вже не існує. Існує текст, дискурс, вертикаль і горизонталь, решітка як просторово-часова зчитка інформації, даність просторових реалій, але автора вже немає.

Але він має повернутися і повертається не як особистість, а як природна родова даність, не як поштовх, експресія або віталізм, а як технопопуляція, як віртуальний кіберсвіт, який вже створює свою поетику нелінійного простору. Лінійність, як розшарування світу на вертикаль і горизонталь, заперечується як просторово-часовий континуум. Замість

цього виникають конфігурації дисконтинууму, реальності яка несе в собі дереальність, за Р. Бартом.

Дереальність – це звичайний, перенасичений інформацією простір, який демонструє просту інформацію, яка не має мистецьких ознак. Від єднання дереальності і мистецтва повинно виникнути щось нове. Але неопластицизм П. Ейзенмана і інших модних архітекторів, не говорить про абсолютно новизну, а виявляє принципи декомпозиція та деконструкції, які набувають вигляду нового пластичного монізму.

«Деконструктивізм доводить до крайнощів, до абсурду тенденцію руйнування, антигуманності, хаотичності, особливих станів типу «ризомі», навмисно створює характерні «лабіринтні» моделі реальності, особливі симулятивні форми, несправжні об'єкти, логічні головоломки, які принципово не вирішуються», – відмічає І. Добріцина [93, с.127]. Вибух, спалах світів, згоряючий і затухаючий космос – це давно відомі речі, що говорять про те, що космос залишається незмінним. Він залишається етосом, за Гераклітом та М. Гайдеггером, цілісністю, яку можна трансформувати, але не можна повністю заперечувати, як би це не намагався зробити постмодернізм. Зараз відчувається новий поштовх в розумінні вбачання простору, відбувається друге повернення, асиміляція мегаломанії, великих просторових еонів, як візуальних образів, які починають жити хоча і локальним життям, але життям постмодерного простору.

«Нові уявлення про світ, які виникають в рамках парадигми нелінійності, вносять тему онтологічної пов'язаності речей, намічають контури їхньої усталеності, хоч і дещо ефемерної і тимчасової. Важливо, що ідея Порядку присутня в нелінійній парадигмі не частково, а рівномірно з ідеєю Хаосу. Закономірність сприймається свідомістю в схожості «поведінки» систем: Всесвіт знаходиться в процесі творчості, як і суспільство, як і індивід», – відмічає І. Добріцина [93, с.163]

Отже, постмодерний простір еволюціонує, його генеза не є просто еволюцією нашарування кодів одних систем над іншими, а це безкінечне повернення, взаємозбагачення, зондування глибин підсвідомості всесвітньої культури, колективного без свідомого, а К. Юнгом. Важливо зазначити, що постмодерн в широкому розумінні – це перехідна стадія великого проекту дизайнерської, архітектурної та мистецької діяльності, де природничі та культуроморфні витоки корелюють між собою. З одного боку, природничі витоки стають домінуючими в стилі модерн, а потім вони домінують в останніх версіях нелінійної архітектури, з іншого боку, культуроморфні ігри або культурний симбіоз ніколи не зупинявся. Більше того, він стає формотворчим простором гри форм постмодерної культури. Напередусім, це парадигма обміну.

Можна стверджувати, що постмодерн – це цілком європейська парадигма. Якщо вона набуває субстантивних рис, то це вже не постмодерн. І тому становлення постмодерного простору – це домінуюча парадигма обміну, визначення трансформативної естетики як трансмутації, за М. Петровим, коли відбувається перехід від іменного, соціоіменного до понятійного соціокоду [182].

Відбувається зміна реальності, формується культура, а в нашому розумінні формується і проектний простір. Трансмутація або трансформативна естетика спирається на «нульовий ступінь». Банальність – одна із складових цієї естетики культури постмодерну. Її становлення є складним процесом, який набуває полісемантичної, полідинамічної, полілогічної і разом з тим монологічної проблематики, бо зосереджений в природних витоках культуротворчості. Природа є домінуючою, вона грає сама з собою, як дитя у Геракліта.

Рід людини вічно молодий і закоханий в гру, в постмодерні демонструє ювенальність, за визначенням Й. Хейзінга. Кіборги як об'єкти віртуальної реальності не здатні були б захопити увагу і бути цікавими, якщо б не месіанізм гри. Це гра заради гри. У грі відбувається реальність, але не в

реальності відбувається гра. Об'єкт гри знаходиться в двох світах, у світі «тут» і «там». Дихотомія «тут» і «там», єднання теперішнього і майбутнього утворює ігровий контекст, який є пандеміургічним і трансформативно-естетичним.

Це цікава, оригінальна парадигма, яку не слід перебільшувати, але і не слід нею нехтувати. Проте чи може універсалізм гри порівнюватися з месіанізмом проекту авангарду, з архітекторами, планітами, пафосом землітів, які розбудовували свій простір? Звичайно, що ні. Ця ювеналізація є спрощенням, як повернення в дитинство. Інтонації авангардного пророцтва втрачені в постмодерні, але вони можуть бути відновлені. Ренесанс завжди є бажаним. Відродження пережило цілу низку метаморфоз в класицизмі, потім в модерні, в неокласицизмі постмодерну, стане однією із стратегій маньєристичного типу, коли не гра буде самодостатньою, а культура. Самодостатнім є проектний простір, який підносить гру на п'єдестал і певною мірою заперечує проект. Простір залишається, як і гра, а проекту немає. П'єдестал залишається, а проекту немає. Ця дихотомія вимагає нового суб'єкта культуротворення.

Важливо також відзначити, що проектний простір постмодерну є не лише естетичними імплікаціями, і не лише культурологічним або віталістичним симбіозом, а він так чи інакше торкається і моральних проблем. П. Козловські пише: «Для всезагальної моральної свідомості репатріація зла, перенос гріхів на долю вторинних цінностей, таких, як дисципліна або слухняність, не є запереченням минулого як *reductio ad Hitlerem*, а є лише певним заміщенням етичних вимог сучасності. В дискусіях про відповідальність, субстанційні форми життя, обов'язок і вторинні цінності необхідно по-новому поставити питання про кінець післявоєнного періоду та його одностороннє історичне трактування, тим самим можна по-новому висвітлити справжнє питання про те, які важливі якості властиві реальному життю» [119, с.128].

Мова йде про моральність, яка ховається за грою, гра, яка відсуває моральність, а дефініція Ф. Ніцше «по ту сторону добра і зла» певною мірою свідчить про те, що панестетизм не є продуктивним. Наступить час, коли простір потребує визначити сакральний центр, бо цінності не помічаються в постмодерні. Він живе повсякденним ігровим варіювання естетичних реалій. Навіть функціоналізм, як глибинна фундаментальна ознака авангарду, теж заперечується в постмодерні.

П. Козловські зазначає: «Функціоналізм неспроможний обґрунтувати ніякі субстанційні форми нормального, доброго життя і добропорядного суспільства, оскільки субстанційне для нього лише видимість, ілюзія функціонального. Втрата субстанційного етосу ще більше посилюється завдяки функціональній автономії, навіть сегментизації предметних сфер культур, таких, як економіка, наука, мистецтво» [119, с.129].

Тут і виникає проблема, що таке «функціональний етос», чи може він бути функціональним взагалі, чи може бути етикет диференційним, як етика кравців, споживачів, рекламодавців, і т.д. Простір, який вже розділений диференційним проектуванням, відбувається в царині постмодерного проекту в цілому, вимагає, з одного боку, диференційної етики, а, з іншого боку, етики глобальної. Це не може бути етика зрівнювання та егалітаризму.

Дух антимеханодетермінізму існує у вигляді метафізичних засад. Техніка заперечується, але вона домінує як ретранслятор природного витоку культури або культуротворення людського світу в цілому. Віртуальний світ є технічним світом, який протиставляється мистецтву. Техноцентризм, технопопулізм і архітектуроцентризм поруч з антропоцентризмом створюють один певний епіцентр формотворення. Постмодерн нагадує і авангард, і стиль модерн, і всі інші стилі, навіть соцреалізм і комунізм. Ця дивна тотальна антропологічна настанова пересування проекту в минуле є справжнім проєктивізмом творчості, який потребує уваги.

2.3. Проект постмодерну: єдність іронії та позитивізму

Важливо зазначити, що іронія та позитивізм є одними із вимірів 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 руху. Філософія в її глибинних метафізичних імплікаціях усувається з арени дії художника або архітектора постмодерна. Дизайнер-постмодерніст не стає філософом-метафізиком, як це було в модернізмі, він рефлектує, намагається ввести в коло своїх рефлексій діалогічне забарвлення, але філософія в традиційному розумінні тут не присутня.

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 [73]. Це є реєстрація цифр як буквального зчитування рейтингу того чи іншого феномену культури, який потрапляє в коло собі подібних. Якщо цей фільм 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 пріоритет.

Отже, постмодерн продукує іронію як рефлективний симбіоз, який можна порівняти з іронією античною, як це робить О. Лосев [147]. Іронія постмодерну є полівалентною, синтетичною, тоталітарною і в той же час демократичною. Іронія презентує дистанцію бачення та оцінки як зсунутий рефлективний простір, як рефлективний міф, за Р. Бартом, який

структурується на підставах деструкції висхідного глибинного витоку, що є «першомовою».

Ця деструкція може бути «декомпозицією», «деконструкцією», може визначатися як «нелінійний текст», але сутність полягає в тому, що це зсунутий простір. І позитивізм, який існує в просторі постмодерної культури в проектному просторі є радикальним нігілізмом. Якщо проектна філософія дизайнера, модельєра позбувається метафізичних засад, то вона стає нігілістичним проектом, грою буття і небуття, ніщовінням, за М. Гайдеггером. 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, але це не завжди відбувається.

Ми говоримо про філософський нігілізм в проектуванні, а не про нігілізм як такий. Можна згадати М. Гайдеггера, що свідчить про інше бачення і розуміння заперечення культури [241]. Філософський нігілізм – це анігіляція метафізики, це повернення до першовитоків без визнання того, що вони є першовитоками. Це бажання знайти засади не визнаючи їх засадами, маргіналізація першовитоків, тоді як місце їх в епіцентрі, в сакральному центрі культурного топосу. Ігрова драматизація сакрального, філософського, метафізичного, глибинного виміру культури цікава для розуміння проекту як дизайнерського творіння, де метафізика як занурення в першовитоки вважається недоцільною, хоча вона радикально експлуатується.

О. Лосев, який дає градацію змін в темпоральності іронії як тотальної настанови культури, говорить, що антична іронія існує в космологічному колі співвідношень зі світом [147]. Іронік не здатний заглянути за межі земної кулі, як про це говорив в свій час К. Малевич [155]. Він іронізує лише на малій дистанції, що забезпечує топологію грецького рельєфу за А.Гільдебрандом, В. Фаворським, утворює антропоморфний простір, який є

неглибоким простором входження людини в культурне середовище. Іронія романтична вже зовсім інша. Іронік тут вже більше гравець, ніж космологічний споглядач.

Варто згадати поему «Сон», де Т. Шевченко малює страшенну драматичну реальність ніщовіння у світі добробуту. Все зло начебто зібралось у велику купу невеличкого вступу. Зла настільки багато, що їм вже сповнений весь світ. Т. Шевченко малює великі фрески поетичної інтродукції. Потім відбувається зниження, іронік (бенкетуючий попід тином) говорить, що це «несправжнє зло», що це «ілюзія», що лише він побачив його. Структурується ще одна точка, ще одна позиція бачення зла, яке потім розгортається у величезну панораму поеми. Як бачимо, іронічний «проект» всесвіту романтизму не просто інвертує цінності, а й змінює масштаб світів, що стають «співучасниками» діалогу.

Постмодерністська іронія позбавлена зла в романтичному розумінні, позбавлена добра в космологічному розумінні як цілісності людини і всесвіту, Постмодерна іроніє є інтелектуальною, але поверховою грою, де відбувається анігіляція первинної мови, 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. Цей концепт є «законодавчим розумом» проекту постмодерну, хоча розум скинутий з усіх п'єдесталів.

Концепт створює міфологему, але вона потрапляє в контекст іронічного світобачення. В цьому світі цінності анігілюються, падають зі всіх п'єдесталів, але вони все одно є. Це дивна метафізика, яка заперечується, але вона все одно працює як метафізична схема – метафізичний міф пошуку першовитоків. Проектний простір дизайну постмодерну просякнутий радикальним позитивізмом, який з'являється у міфі в обличчі ігрової настанови, яка є зовнішнім феноменологічним

виміром проекту, але не є самою суттю постмодерної чутливості або рефлексії.

Коли розводять «чутливість» і «рефлексію», то це абсолютно не правомірно. Рефлексія в певній мірі чутлива, а чутливість рефлексивна як міф. Міф постмодерну – це є диво, але диво без чуда, без самозахоплення дивом. Отже, стадія деструкції, стадія постмодерної проектної практики є аналітичним пошуковим і досить продуктивним періодом розробки міфогенної ситуації або підоснови, на основі якої можлива культура. Девальвація, анігіляція, процес знищення ідолів, ідеалів продукує пошук інших пріоритетів, вони тут же знаходяться, але ще не мають імен і ховаються за маскою гри, постмодерної естетичної феноменології, яка розгортається в низку метаморфоз.

Іронія і позитивізм поруч з міфом та рефлексією призводять до проектного міфа, а позитивізм призводить до нової метафізики, натурфілософії біопопуляцій, генетичного алгоритму, яка не визначається як філософія, але стає постмодерним софійним логосом, що створює нові конфігурації «глобальної етики», «міфологічної свідомості», екологічної етики та естетики планетарної людини і т.п.

За цим ховається філософський логос, хоча метафізикою він не називається. «Втрата метафізики» ще не свідчить про втрату логосу, софійності. Весь цей контекст цікаво спроектувати на тему проектного простору, що дає можливість відчутти драматизм іронії як дистанції рефлексії, а також драматизм позитивізму як певної софійності або логосу який утворюється в контексті нової натурфілософії пізнього постмодерну.

Якщо звернутись до класики постмодерної рефлексії, зокрема до робіт Р. Вентурі, то вона характеризує рефлексію як певне шоу, де домінує видовищна зорова думка, але думка не настільки глибока, щоб стати справжнім міфом або справжніми метафізичними засадами новітньої архітектури. «В архітектурі, – пише Р. Вентурі, – мені до вподоби складність і протиріччя. Я не люблю свавілля або незв'язність

малописьменної архітектури, чи складності манірно-вишуканої мальовничості або експресіонізму. Мені до вподоби складна і суперечлива архітектура, що спирається на все багатство і багатозначність сучасного досвіду, включаючи досвід, властивий мистецтву» [46, с.81].

Ми знову потрапляємо в тенета позитивізму «складнощів» та «суперечливості», але вони лише маркують велику систему іронічних (бінарних) опозицій, але не здійснюють її аналіз. Експресіонізм, волюнтаризм, віталістичний принцип орнаменталізації простору випадає. Рефлексивний імпульс стає домінантним, але він домінує на рівні феноменології проекту, тобто фіксації «складності» та «протиріччя».

Знов відбувається поштовх до елементаризму, бажання створити нову дихотомію проектного простору як «подвійне кодування» або «знаходження в двох площинах» – буденному та надбуденному світі. Але подвоєність елементаризму є певним зосередженням в атомарні структури цієї дихотомії – це і позитивізм, але прихований та редукований, як вся редуктивна стратегія постмодерної естетики. Трансформативна риторика функціонує на підставі певного спрощення і водночас ускладнення. Спрощення і ускладнення – це і є дихотомія, яка розгортається в міфологемах «гарно декорованого сараю» та «качки» Р. Вентурі [46].

«Потворна та буденна архітектура, або гарно декорований сарай» – таку назву має твір Р. Вентурі та Д. Скотт-Браун. «Особливий наголос ми будемо робити на образі – образі процесу або форми – на доказ того, що архітектура залежить у своєму сприйманні та творенні від минулого досвіду й емоційної асоціації, і що ці символічні й асоціативні, репрезентативні елементи часто можуть суперечити формі, конструкції та функціональній програмі, з якими вони сполучаються в одній і тій самій споруді. Ми розглядатимемо цю суперечливість у двох її головних проявах:

1. Там, де архітектурні системи простору, конструкції та програми пригнічені й спотворені всеохоплюючою символічною формою. Цей тип будівлі, при якій вона стає скульптурою, ми назвемо «качкою» на честь

в'їзної будівлі у формі качки, наведеної як ілюстрація в праці Пітера Блейка «Кубло самого Божества».

2. Там, де система простору і конструкція безпосередньо служать програмі, а орнамент застосовується незалежно від них. Це явище ми називаємо «декорованим сараєм».

«Качка» – це індивідуальна будівля, що сама по собі вже є символом, «декорований сарай» – це звичайне укриття, що лише використовує символи. Ми стверджуємо, що обидва ці різновиди архітектури життєздатні» [219, с.82].

Вже сам епатаж на рівні вербального дискурсу свідчить про те, що «качка», «гарно декорований сарай» – це певна дихотомія проектного простору, адже раніше її більш елегантно сформулював О. Габричевський як «пластичне» та «архітектонічне». Пластичне розуміється як замкнене, те, що не має виходу назовні у вигляді певних структур, ребер жорсткості та ознак конструкцій. Архітектонічне – це розчинений простір, де всі ребра жорсткості визначені та візуально означені. «Качкоподібні» споруди класики і «гарно декорований сарай» як надмірно універсалізовані схеми, які рефлектуються в просторі культури – це саме той магістральний шлях, який дає можливість, з одного боку, рефлексії, гострої художньої гіперкритики дискурсу (деконструкції, за Ж. Дерріда), що пов'язана з нав'язливою монтажністю, а, з іншого боку, деструкцією, а ще більше – з міфологією, що притаманна цій серединній добі постмодерного проективізму. Це той постмодерний проективізм, який ще існував як рефлексивна цілісність, не набуває позитивістських ознак неонатурфілософії нелінійної архітектури, які усувають рефлексію і перетворюють гостру рефлексивну конструкцію на споглядання візуальних картин, що створюється за допомогою комп'ютера.

Р. Вентурі зазначає, що «декорований сарай» – це аналіз-міфологема яка стає домінантною в просторі архітектури. «Основою для аргументів на користь «декорованого сараю», – пише Р. Вентурі, – є припущення, що

символізм є сутність архітектури і що модель з попереднього часу чи з існуючого міста є частиною вихідних матеріалів, а репродукування елементів – частина проектного методу такої архітектури... До виправдання символізму в архітектурі ми перейшли прагматично, використовуючи конкретні приклади, а не абстрактно – шляхом семіології або шляхом апіорного теоретизування» [219, с.83].

Отже, «символізм» Р. Вентурі створюються як образ, а не семіологічна система, не всезагальний міф рефлексивного гатунку, який утворює Р. Барт. Проте, підвищена рефлексивність є невід’ємною рисою проектного способу мислення Р. Вентурі. Цікаво, що він називає формалізм і відвертий експресіонізм «рабськими формами», зосередженими на сприйнятті імпульсів творіння майстра і нездатними бути самодостатніми. Самодостатність форми є однією з важливих означуваних архітектури. «Архітектори, які засуджують формалізм в архітектурі, нерідко самі стають непохитними і деспотичними, коли надходить час надавати власним проектам форму. Заміна репрезентації вираженням через зневагу до символізму та орнаменту призвела в архітектурі до того, що експресія перетворилася на експресіонізм» [219, с.84].

Простір, який створює архітектор, за Р. Вентурі, є в певній мірі простір сакрального, бо людина сповнює його сьогоdnішнім імпульсом самодостатнього артистизму. Ч. Дженкс в книзі «Мова архітектури постмодернізму» наводить багато міркувань щодо тотального орнаменталізму та еkleктизму проектування. Він свідчить про те, що саме еkleктизм є пересічним явищем проектної реальності, його не можна вважати негативним, бо це зневажає саму творчість.

Він констатує: «На відміну від «нового руху» радикальний еkleктизм вдається до повного спектру комунікативних засобів – метафоричних і символічних, просторових і формальних. Як і традиційний еkleктизм, він вибирає належний стиль чи субсистему, де він доречний, але змішує ці елементи в одній споруді. Таким чином, семантичні обертони кожного

стилю використовуються в їхніх найближчих функціональних еквівалентах» [84, с.85].

Розуміння еkleктики як стильової суміші усувається на задній план, коли йдеться про постмодерн. Постмодерн – це не стиль, а напрям творчості, де еkleктика стає одним із магістральних принципів формотворення. Проте цей принцип формотворення не є кардинальним чи найважливішим. Еkleктизм домінує на ранній стадії формування проектної культури постмодерну, архітектори і дизайнери гралися в стилі і намагалися на засадах стильового розмаїття створити суперсистему або субсистему проекту. Ця субсистема завжди була симбіозом – витвором окремого «гравця», який перетворює світову культуру на шоу, перспективу стилетворчих орнаментальних арабесок, які утворювали архітектурний простір.

Іронія як еkleктика та суміш рефлексивних настанов, як дистанціювання чи радість прадистанціювання, за М. Бубером, свідчить про рефлексію, як культурологічний симбіоз на основі алюзій, орнаментів та арабесок, що утворюють міфологічний і разом синтетичний простір проекту.

Ч. Джексон пише: «Природа архітектури досить різноманітна, щоб ігнорувати всі спроби її дефініції, і достатньо еластична, щоб зробити їх всі почасти правильними... Архітектура завжди слухняно виконує бажання і наміри теоретика, що розкриває її сутність. Вона, як легковажна дівчина, поводитьсь щодо цього вкрай непристойно.

Двадцять років тому для деяких модерністів сутність архітектури полягала в просторі... Десять років тому її сутністю стало утворення «відчуття місця», «ідентифікація», «персоналізація», а трохи згодом вона вже визначалася термінами, які починаються з трьох «е»: екологія, енвайронмент (довкілля), енергія; і трьох «с» – синтаксис, семантика, скульптура. Для будь-якого новоспеченого, для будь-якого більш-менш

поважного архітектора, для будь-якої нової течії завжди існує нова дефініція архітектури.

Деякі з них протривали протягом майже цілої епохи (Ле Корбюзьє, 1923: «Архітектура – це таємнича, правильна і чарівлива гра об'ємів у світлі»). Інші відроджувалися періодично (Н. Певзнер: «Сарай для велосипедів – це будівництво; собор Лінкольна – це твір архітектури... термін архітектура прикладемо лише до будівель, проєктованих з позицій естетичного смаку...») Треті ж визначення залежали від безлічі чинників (Вітрувій, I кн.: «Архітектура залежить від ордера, порядку, евритмії, симетрії, вигоди і економії») або ж утворювали структурне співвідношення між різними сферами («міцність, вигода, краса...»). Для деяких філософів (С.Лангер) архітектура є засобом будівництва, що сигніфікує спосіб життя і етнічний домініон. Архітектори у більш ліричні і піднесені часи трактувати архітектуру як розкриття культури і віри (В Гропіус, 1919: «Що таке архітектура? Це кришталеве вираження найшляхетніших подумів людини, її запал і її людяність, її віра, її релігія...») Проте в найглибших підходах архітектура й далі лишалася метафізичною сутністю (К.Норберг-Шульц, 1971: «Архітектурний простір можна уявити як концентрацію екзистенційного простору людини»).

Якщо архітектори не можуть визначити навіть власне поле діяльності, то як порушити питання про архітектурну семіотику» [84, с.86].

Цей вислів свідчить про те, наскільки складно створюється проектне поле архітектора постмодерну. Митець може черпати з різних джерел, бачити для себе різні підходи, зосереджуватися в різних просторових концептах конструкції, але лише він може провести «горизонталь» і «вертикаль», поєднати «простір» і «час». Ніхто інший це не зробить. Вертикалізм як інтенсифікація проектного простору і горизонтальний експресіонізм архітектури як вертикальна і горизонтальна метрика є складними дефініціями, які архітектура в рефлексивному колі не може подолати. Метатеорія архітектури не існує, і не може існувати [131].

Постмодерн намагався створити таке проектне поле, але воно виявилось новою еkleктикою, «качкою» або «гарно декорованим сараєм» в номінаціях Р.Вентурі.

Ч. Дженк визначає: «А проте беручи усе це до уваги, певні експериментальні висновки можна зробити: архітектура не редукована і плуралістична (вона створена на основі безлічі кодів), її сутність полягає в здатності змінювати «референти» власної сигніфікації, так само як і власні коди (ідеї, соціальні моделі і мова – усі вони можуть мінятися); щоправда, обмежений набір кодів існує повсякчас, щоб зробити архітектурну практику послідовною і пізнаваною. Ми навіть можемо наважитися дати історичну дефініцію, яка сама по собі є вельми істотною в своєму ядрі, але відкрита по периферії для прийняття нових кодів» [84, с.86]. Отже, він тут же дає дефініцію: «Архітектура – це використання денотатом елементів (матеріалів, огорож), щоб артикулювати означувані (спосіб життя, цінності, функції), використовуючи певні доладні засоби (структурні, економічні, технічні, механічні)... » [84, с.86].

Звичайно, ця дефініція не бездоганна, вона сумативно-експлікативна і семіологічно означена. Визначення архітектури у О. Габричевського є більш автентичним, коли він говорить про архітектуру рослини, людини, тварини, архітектуру у власному розумінні як побудову, структуру [58]. Міркування, які наводять Р. Вентурі та Ч. Джексон належать рефлексії архітектора. Фактично вся рефлексія постмодерну є диференційною рефлексією. Тут немає філософських узагальнень, бо постмодерн заперечує метафізику як логіку цілісності, залишається на рівні загальних схем. Але сам матеріал, гра, дефініції, іронія, рефлексивна іронічність і разом позитивістський пафос цієї іронії-рефлексії є цікавим з точки зору осмислення проекту, який можна реконструювати не лише на матеріалі архітектури, дизайну, а й на матеріалі інших видів мистецтв, культурних практик постмодернізму.

Архітектура як життєбудівне мистецтво є однією з найдраматичніших, найскладніших ситуативних проектних ділянок, на якій розбудовується

проект світу, всесвіту, або мультиверсуму – деструктурованого, дефрагментованого хаосмосу. Ніхто уже не говорить про мікрокосм та макрокосм, ці дефініції стають неадекватними, але проблема цілісності існує завжди.

Р. Стерн, ще один із теоретиків постмодерну визначає: «...На мій погляд постмодернізм (і я поділяю погляд Ч. Дженкса про «негативні» та «ухильні» якості цього терміну) починає набувати парадигмічних аспектів стилю. Три принципи, або, принаймні, підходи, характеризують тепер постмодернізм: контекстуалізм, алюзіонізм, орнаменталізм...» [93, с.90].

Тобто ці три кита постмодерністської естетики та постмодерністського простору слід охарактеризувати з позиції іронічного рефлексивного світобачення та позиції позитивістського умонастрою. Іронія зводить контекст до маргінальних ознак, а ядро інвертує та трансформує як певну маргінальну цілісність. Ця тотальна інвертивність свідчить про те, що сакральне є невідомим для постмодерну, і контекстуалізм не можна прирівняти до інтертекстуалізму або інтелектуалізму. Контекстуалізм – це в певній мірі гра «ядерного етосу» або центрованого простору, який залишається від попередніх культур. Позбутися архетипів культури постмодерн не може, він лише трансформує їх і намагається зазначити як принцип формотворення, контекст проектних означувань.

Алюзіонізм – це культурний симбіоз, який нагадує шоу чи ілюзію, але ця ілюзія існує не як поверхова зовнішня феноменологічна даність, а внутрішня культурна інтенція *compositio*, яка виникає як певне єднання не на основі субстанції або підоснови, а на основі діалогу, полілогу, багатовимірної рефлексії, інверсії висхідних засад формотворення. Інверсія досягає свого вищого розвитку в орнаменталізмі, де ядро, периферія, верх, низ створюють одну течію, яку можна визначити як орнамент. Орнаменталізм є доміантним в формотворчому, іронічно-рефлексивному і позитивістському розумінні проектування, де треба знайти «наукові» засади формотворення. Вони знаходяться як «метр», «членування», «складність» та

ін., що є засадою побудови в тотальному орнаменті постмодерну масштабу, співвідношенні людини і простору.

Прадистанціювання, розшук дистанції для позиції іроніка обов'язково пов'язаний з обґрунтування цієї дистанції. Обґрунтуванням не філософським, не дуалістичним, як це було раніше у романтиків, а позитивістським, коли постмодернізм твердо знає – навіщо вся мудрість філософії, діалектика, якщо є комп'ютер. Йому можна довірити всі варіанти «розмаїття» створення об'єкта, комп'ютер завжди видасть всю можливу інформацію.

Такий підхід така жорстка схема опору на техніку є неопозитивізм тобто позитивізм, який не просто звертається до наукового обґрунтування як глибинних метафізичних засад, а стає феноменологічним, зорово-видовищним, коли впевненість в істинності обраного шляху проектування залежить від пристрою, технозасобів, в даному випадку від комп'ютера. Тобто можна констатувати, що рефлексія постмодерну зсувається від спрощеної схеми Р.Барта, від екзистенційних драматично-антропологічних констеляцій Ж. Бодрійяра в сторону концептів ігрового шоу-бізнесу, архітектурного та дизайнерського проекту. Ми спираємося на характеристики проектної культури постмодерну Л. Глазичева, Р. Вентурі, який продукує жорсткі концепти, такі як «качка» і «гарно декорований сарай».

Інші постмодерністи не наважилися так чітко визначити свою концепцію, вони шукають підходи, які є сумативно-традиційними (контекстуалізм, алюзіонізм, орнаменталізм), але їх можна по-різному трактувати як проблему тексту, семіології, інтерактивного поля, яке розуміється як рефлексивне поле інтерпретації. Семіологія, що проходить в царину постмодерністської проектної рефлексії є досить різною, використовує схеми Р. Барта, Ж. Лакана, Ф. де Соссюра [14, 128, 218]. Це також семіотика американської школи яка є більш всеосяжною і більш універсалістською. Ч. Пірс універсалізував семіотику та орієнтував її на

прагматику [184]. В певній мірі прагматизм застосування знакових систем відобразився в архітектурі, проте символізм постмодерністської архітектури є досить обмеженим і маргінальним. Вона в більшій мірі пластична експресіоністична і драматично-театральна, ніж символічна. Про це говорить вся практика, вся історія ХХ століття.

Слід згадати одну з цікавих концепцій постмодерну, яка є достатньо незвичною і виділяється на тлі постмодерного проекту. Це концепція тотального дизайну, або всеосяжного проектування яка була розроблена Р.Фуллером. «Тотальний дизайн, – пише Л. Стародубцева, – концепція «всеосяжного проектування», розроблена 1927 року інженером Річардом Бакмінстером Фуллером. Сутність концепції «тотального дизайну» – в інженерному підході до створення цілісного середовища, в пріоритеті техніко-функціональних цінностей при формуванні споруди.

Конструктивні системи і структури Р. Фуллера, блискуче задумані і досконало технічно виконані, часто застосовуються в архітектурі. Щодо самої ідеї «всеосяжного проектування», то сфера її застосування її в архітектурі надто обмежена. Концепція придатна для сфери дизайну, що проектує речі для різного предметно-просторового середовища, але не для архітектури. Адже крім утилітарних, архітектура завжди виконувала естетичні завдання, і одне з них – зв'язок з оточенням, творення «унікальної» речі в «конкретному» середовищі» [219, с.139].

Якщо поглянути на проект перекриття Манхеттена куполом, який є екологічною спорудою, то можемо зрозуміти, що це певна міфологема середовищного підходу, який є домінантним в постмодерній екологічній ойкумені. Ми говоримо ойкумені, бо постмодерн починає шукати своє місце в світі цивілізації і культури. Кращого терміну, ніж «ойкумена» знайти не можна. Це не українська оселя, це й не середовище в його абстрактному розумінні. Ойкумена – це місце для перебування, проживання людини, її помешкання, яке має бути гармонійним, утвореним на різних формотворчих підставах. На підставах хай-теку, тотального дизайну Р. Фуллера,

екодизайну сучасного гатунку чи ін.. Необхідно зрозуміти, що середовище як дифузна суміш предметних оточень людини не є об'єктом проектування, це результат проектної діяльності, її наслідок. Об'єктом проектування є «ядерний етос», «ойкумена», «екологічна ніша», «світ в цілому» – той космологізм, який ніколи не покидав архітектурний та дизайнерський простір.

Три висхідних принципи постмодерну: алюзіонізм, орнаменталізм та контекстуалізм концентруються в орнаменталізмі. Але орнаменталізм постмодерну і модерну зовсім різні. Орнаменталізм модерну презентує природничу, винесену назовні міфологію, тобто хтонізм, де підземні тварини у вигляді жаб, змій, весь цей рослинний світ виникає як забарвлення середовища. Орнаменталізм постмодерну є суто геометричним, це пострerefлексія авангарду, забарвлена спокусою авангардного геометризму. Тут немає жодних природничих міфологічних мотивів, орнамент існує як ритм, метр, динаміка візуальних мас, що створюють експресію проектного простору.

Алюзіонізм як культурний симбіоз в стилі модерн є відвертим діалогом, де домінують національні традиції, а звернення до своїх глибинних витоків створює особливу гілку модерну. Тому виділяють бельгійську, французьку, англійську, шотландську, російську, українську школи. В постмодерні такого не відбувається. Алюзіонізм демонструється як симбіоз, який є вибірковим вихопленням фрагментів культури, свавіллям, яке створюються на підмостках окремого театру «тут» і «зараз». Екзистенційний «театр» відбувається в межах особистісного синтезу, простору театральної гри як такої, гри заради гри. Однак, персоніфікація гри не відбувається, хоча імена відомих постмодерністів у всіх на слуху.

Якщо говорити про контекстуалізм та всю семіологічну парадигму, яка пройшла на межі століть з Ф. де Соссюром і вже була переосмислена в різних проектних контекстах, стала глибинним поштовхом розуміння символу в межах знаку, знакових систем в архітектурі та дизайні, то знов

можна відзначити, що констекстуалізм модерну і постмодерну це зовсім різні. Модерний констекстуалізм тяжіє до космологічного і завершеного міфа, це роботи М. Врубеля, Г. Клімта, віденського сецесіону, що залишається актуальним протягом багатьох десятиліть.

Нічого подібного не могло відбутися в рамках постмодерну, де знак існує лише в контексті дискурсивних практик, а всі діалоги і полілоги, апеляція до іншого є риторичними фігурами і не більше того. При всьому зазначеному діалогізмі монологізм постмодерну є надзвичайно яскравим явищем. Він існує тому, що це не діалектика чи змагання як обмін цінностей і обмін думками, символами чи образами, а пошук концепту міфологеми, яка структурує і центрує простір за Р. Бартом. Пошук міфогенного або міфологенного перекодує одну мову на іншу і сама гра мов, їх переструктурування, безмежне поліфонічне розмаїття свідчить про те, що семіологія, тобто знакова символічна дійсність модерну і постмодерну зовсім різні.

Пізній постмодерн тяжіє до витоків та першоджерел, які в модерні були зазначені як організмичний симбіоз, верхівка символізації метафізичного гатунку. Постмодерн намагається «повернутись» через неонатурфілософію проектної культури постмодерну, про яку буде мова пізніше. Натурфілософія свідчить про те, що природничий шлях занурення в докультурні витки є символічним, бо символ і символологія не є тотожними. Символ – це частина символології, а символологія як проектна система, розгорнута динаміка здійснення символу стає в постмодерні рефлексивною тканиною, на основі якої вже починає проектуватися простір останніх постмодерніських проектів. Звідси «складка», «зсув», тектонічна рушійність системи, де проектні парадигми намагаються позбутися зламу та деструкції. Отже, неконфліктний спосіб єднання проектних парадигм пов'язаний з природою, ойкуменою та екологією в широкому розумінні

Отже, ігровий виток є домінуючим і центральним місцем проектного простору протягом всіх його етапів постмодерністського становлення.

Гене́за постмодерністського світобачення, так чи інакше, починається і закінчується грою. Гра стає альфою та омеґою всіх новацій постмодерну. «Ігрові прийоми, – пише І. Добріцина, – завжди протиставлені меті, визначеній дії. Постмодерністська гра розрізень – це стратегія позбавлення мети, невизначеності, неясності, розсіювання сенсу, гра, яка залишає після себе мутанта, на противагу логічній стратегії, що завжди тяжіє до створення типу. Гра відволікає від визначеності сенсу, однак, несе в собі уявний сенс, замкнутий на собі. Саме про це вона сповіщає глядача, створюючи своєрідну виставу» [2, с.387-388].

Гра в постмодернізмі стає епіцентром проектного простору. Вона має ознаки не лише свавілля чи реструктурування, але й означування дійсності, де бінарні опозиції первинної та вторинної мови стають тернарними. Діалектика єднання крайнощів визначення означуваного та означального заперечується в позитивістській схемі тернарних систем: протиріччя елімінується та усувається на периферію, замість нього виникає міф «складки» як безшовного зіткнення субструктур проектного простору. Єдність composition є іронічною ситуацією взаємовіддзеркалення людини і простору.

Ч. Дженкс намагається описати свої враження після відвідування Аронофф-центру, що створив П. Ейзенман: «Після того як я відвідав забудову двічі, я прийшов до висновку, що сам об'єм будівлі невеликий і маленький внутрішній простір розбудовується буквально для однієї персони. При русі виникає швидка зміна вражень, що постійно викликає інтерес глядача. Граматика «розривності» і «шматковості» сприяє сплетінню своєрідного просторового орнаменту, який ніби охоплює ваше тіло, проростає в нього, щоб створити уявлення безладу. Ці форми середнього розміру і невеликий простір «вплітаються» один в одного ніби клітини шотландського плетіння. Форма «вибухають» і «перекидаються», сходяться і розходяться, як надкрилки жука, що вибирається з води» [93, с.195].

Це стосується не будівлі повністю, а саме структури зіткнення просторових реалій. Виникає гра рефлексії художньої думки логістичного зразка. Ця школа не філософська чи метафізична, а позитивістська. Вона не апелює до глибинних архітектурних чи культурних протоформ, а зосереджена в екзистенційному вимірі осягнення простору.

Цей пізній період постмодерну демонструє тектонічні зсуви, зрушення землі, репрезентує тектоніку зсуву як «складку», драматургію просторових тектонічних уявлень людини, що потрапляє в цей простір. Це гра з підсвідомістю, глибинним уявленням просторових контекстів, алюзій, орнаментаций.

Висновки до другого розділу

Проектна культура дизайну постмодерну формується на підставі інтенцій стилю модерн та еkleктичного інструментарію формотворення. Отже, якщо в стилі модерн вже була визначена криза класичних формотворчих інтенцій, а в авангарді вона стала добою маніфестацій та виникнення нової поетики, то в постмодерні всі ці настанови радикалізуються. Декомпозиція як деформація форм перетворюється в гіперкритичний дискурс-деконструкцію, а та, в свою чергу, позбавляється нігілізму ранньої доби модерну і заміщується генетичним алгоритмом.

Іронія як рефлексивна настанова проектної культури корелює з радикальним позитивізмом-зондуванням «креативної» лабораторії природи. Біопопуляції, біфуркації, зміна координат (просторових, часових) стають модельними принципами формотворення.

Натурфілософія проектного мислення нагадує чергову робінзонаду, яка розпочалася з проекту Просвітництва. Адже, «острівна онтологія» стає настільки тотальною як модельний принцип, що маргіналізація у фрактальному вимірі проектної топології стає «складкою», безконфліктним, позбавленим активної волі людини-митця, настановою творчості.

Знов актуалізується проблема межі, адаптера, міфогенного (техногенного, комп'ютерного пристрою), що актуалізує «переклад» первинної мови (природних біопопуляцій) на екранну мову, що здібна відтворити процес творчості, який належить природі. «Нелінійність» як феномен як феномен постмодерної проектної культури та феномен модельно-проектний як програма гармонізації хаосоподібного середовища на підставах організмів та віталізму, організмів – висхідних постулатів постмодерну.

РОЗДІЛ ІІІ

ПОЕТИКА НЕЛІНІЙНОГО ПРОСТОРУ В ДИЗАЙНІ

3.1. Неонатурфілософія проектного мислення постмодерну

Всі дослідники стверджують, що постмодерн намагається уникати метафізики, яка заміщується неометафізикою або неонатурфілософією. Але це не неонатурфілософія грецького зразка, коли вода у Фалеса чи вогонь у Геракліта стають субстанціями. Виникає неонатурфілософія, де натура (природа) постає перед людиною як об'єкт трансформацій та мутацій. Людина має змогу увійти в глибинну сутність природних процесів за допомогою генної інженерії. Постмодерні реалії мислення як парадигма 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 не як концепт чи зразок, а як продукуюча міць та креативний виток стає породжуючим епіцентром втілення простору рушійних сил. Виникає композиція, яку вже не можна пов'язати не диспозицією чи транспозицією, бо нікого не цікавлять ігрові альянзи «подвійного агента», за визначенням постмодерних теоретиків.

Не актуальними наприкінці ХХ століття стають трансгресія, перехід межі і культурний симбіоз, альязійонізм і контекстуалізм. Виникає нова моністичність та натурфілософський поштовх, що пов'язаний з технікою, але проектна культура всіма засобами намагається її 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, як 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. І. Добріцина відмічає: «Нова наука побудована на парадигмі нелінійності, в рамках котрої розгортається уявлення про світ як множинність систем, кожна з яких живе за законами самоорганізації і переживає періоди стабільності і стрибкоподібних переходів в інший стан. Сам Всесвіт – це надскладна система. Вона може раптово «зсунути привід» і здійснити стрибок. Людський розум відсторонюється від такого уявлення, наша свідомість обходить гострі кути, вона не готова сприйняти складні математичні обґрунтування цієї вражаючої версії реальності. Проте, заручившись підтримкою надпотужного сучасного комп'ютера, людина все-таки дала волю всьому тому, про що навіть не мала можливості помислити. Сучасна фізика, математика вводять людину в дивний монадний світ, реальність втрачає попередню визначеність, стає загадковою, непередбачуваною» [93, с.162].

Але «монадність» та «непередбаченість» – це не нові реалії постмодерну. Вони вже опрацьовані і осмисленні як складові рефлексивного простору. Архітектура починає трансформувати, генерувати і виявляти в собі уявлення людини по відношенню до Всесвіту. Проблеми нелінійності та натурфілософії свідчать про те, що людина прагне знайти спокій та гармонію. Виникає поняття «організму» і живої системи. Виникає досить складна проблема комунікативно–архітектурного сенсу. Для свідомості дизайнера стає привабливою нова теорія організму, бо актуалізується прагнення до відновлення цілісності, що була втрачена в постмодерні.

Мікробіолог Мей Вен Хо, що є співробітником лабораторії біоелектродинаміки у Відкритому університеті міста Мілтон-Кейнс (Великобританія) у своїй роботі «Нова епоха в розумінні організму» намагається пояснити зв'язок біології з нелінійними процесами та описати цілісність нового типу на прикладі людського організму. «В нашому тілі 75

мільярдів клітин, котрі складаються з астрономічного числа самих різних молекул. Щоб зрозуміти, як координуються всі необхідні нам процеси, уявіть собі величезний супероркестр, в якому грає безліч інструментів різних розмірів – від маленької флейти довжиною 10-9 м до фаготу або контрабасу в 1 м і більше. Дивно, але цей супероркестр ніколи не перестає грати наші власні композиції – в певному постійному ритмі, але в різних варіаціях, котрі ніколи не повторюються. завжди присутнє щось нове. Оркестранти можуть змінити тональність, тему, навіть мелодію за бажанням чи необхідністю, відразу і без вагань. Крім того, кожен виконавець використовує максимальну свободу вираження, інколи імпровізує, залишаючись в той же час в єдиному оркестрі з іншими» [272, р.47.].

Ця концепція має допомогти зрозуміти сучасні нелінійні процеси, а всі організми є «повністю рідкокристалічними як на рівні клітин, так і на міжклітинному рівні. І при впливі слабких електричних чи магнітних полів, тиску, температури, вологості, кислотності, концентрації неорганічних молекул вони швидко змінюють орієнтацію і переходять в інший стан... Передача інформації може здійснюватися миттєво через ланцюг рідкокристалічних клітин і сполучні тканини, що утворюють організм... Окремі частини настільки добре пов'язані, що стають продуктом самокореляції...» [272, р.47.].

Важливо зрозуміти, що таке вбачання організмічності допомагає зрозуміти фрактальність, деміургічність, трансформативність і синтетичність єдності складових, як організму та дає можливість побачити цілісність. Коли Ж. Дельоз сформулював теорію «складки», майже вся архітектурна рефлексія підхопила його концепт. Складка – це згин, континуальне перетікання однієї структури в іншу, але архітектурному середовищу це не властиво. В архітектурі є злам та тектоніка. Що ж таке є цей зсув, злам, деформація проектного простору ? Чи це зсув від нульового ступеню письма, за Р. Бартом, чи вихід за межі культуротворчості? Дані

реалії в контексті натурфілософії ХХ століття набувають неординарних і драматургічних констеляцій.

І. Добріцина пише: «В архітектурній теорії філософська концепція складки осмислюється метафорично. Метафорично усвідомлюються і «силові поля», що породжують «кванти». Їх слід шукати в поєднанні різних, на перший погляд, образів (значень), що перетворені продуктивною синтетичною уявою. На початку 90–х твір архітектури розглядається не як річ, не як об'єкт, а як певна топологічна структура, що відразу ж вказує на спорідненість структури, створеної із структурою «живого», граючого і породжуючого Всесвіту. Такий підхід, з одного боку, вбудовує архітектуру в сучасне уявлення про світ, а з іншого – є передумовою топологічності архітектурного дискурсу, жорстко пов'язаного з мовою комп'ютера, технікою і тактикою «стрибків» і «порогів» мережевої моделі, що розвивається. При тому, що в архітектурі поняття «складка» утримує в собі метафоричний зміст, поруч з ним спостерігається досить визначена націленість на нові технічні можливості комп'ютера, на новий метод породження форми» [93, с.181].

Складки, перетікання, злами, розриви – все це є геопластика землі. Концепція «складки» і осмислюється саме як поетика розриву, бо побудована на ідеї динамічної матерії, що здатна до самоорганізації. Розриви виникають при грі світових енергій, а «складка» застигає як слід розриву, прориву енергій, що виникають при зіткненні різних космічних сил. В топологічній філософії «складка» осмислюється як розлом, розрив. Тут мова йде про енергію мовних образів. В той момент, коли один термін «діє» на інший, виникає напруження, яке зосереджується в «складці».

Адаптація архітектурних, філософських і лінгвістичних концептів відбувається надзвичайно складно і драматично. Найголовнішим є осмислення Всесвіту в натурфілософському контексті. Необхідно розглянути сучасні концепції постмодерної архітектурної трансформації натурфілософії в контексті сучасного бачення космоморфогенезу. І.

Добріцина розглядає тези статті Д. Кіпніса «До нової архітектури: концепція складання» щодо зміщення філософських акцентів при проектуванні форми:

«1. Кіпніс порівнює різні стратегії щодо внесення нового в архітектурну свідомість. Він зазначає, що постмодернізм був прогресивним тому, що зміг побудувати особливу стратегію, що дозволяє «зануритися в існуючу систему влади з метою підірвати її», для чого застосовувалася жорстка тактика реітерації (багаторазового повторення), рекомбінації (перестановок, що повторюються). Постмодернізм був прогресивним, не зважаючи на те що концепція Світу, на яку він спирався, була не доцільною. Нігілістична стратегія деконструктивізму будується на відторгненні програми нового, відторгненні новизни як такої. Всі «нові» інтелектуальні, стратегічні і навіть соціальні структури генеруються не як раніше – за допомогою принципово нових пропозицій, – а виключно шляхом постійної стабілізації вже існуючих форм. Однак за доволі короткий час цей експеримент з формою сам себе знищив.

2. Кіпніс вважає, що нова архітектура повинна шукати способи генерації такої гетерогенності, яка б була спроможна опиратися переродженню в будь-яку фіксовану ієрархію. Архітектура повинна не встановлювати, а лише пропонувати принципові основи формотворення. Він вказує на зміщення орієнтації теорії архітектури – від деррідеанства до Дельоза – і на зв'язок цього філософа з новою наукою, першочерговою турботою якої, як він вважає, є проблема генерування якісно нової форми – морфогенез. Ці безцінні для архітектури ресурси поки ще не засвоєні її теорією, нові смисли проростають самі, ніби зсередини архітектурної дисципліни, в експерименті.

3. Найважливішим стимулом до новизни, вважає Кіпніс, є розуміння очевидної кризи і занепаду стикової техніки колажу, який певний час був символом архітектурної гетерогенності.

4. Кіпніс бачить «складку» як засіб формотворення, як стратегію гладкозмішання, при якій з двох або більше типів структурної організації

вибудовується дещо принципово нове. Наприклад, гомогенна сітка накладається на гетерогенну і ієрархічно завершену геометричну побудову – ефект, який використав Пітер Ейзенман в Ребстоці» [93, с.182-184].

Прискіпливий і професійний аналіз сучасного формотворення свідчить про розгортання даної тенденції як натурфілософії, як пошук великого поля природи, яке позбавлене культурних алюзій, цитувань та піронізму. Так, структурується інша реальність, яку можна сформулювати як реальність посталюзійного світу. Зазначена «пост алюзія» – це не «постадеквації» чи «пострефлексія», а постзаперечення як новий імператив, він задається не культурою, а природою.

Культура постмодернізму, особливо в архітектурі, намагається створити нові формотворчі критерії, які пов'язані з уявленням про природу як космосу, Всесвіт, лад. Новий імператив не є грою, алюзійним посиленням однієї культури на іншу чи, навіть, екологічним захопленням природою. Він є космоморфогенезом, який подається в елементарному ключовому вимірі, нагадує східні парадигми проектування. Для східних культур це більш характерно. Саме в японській проектній школі 60–70 років виникає проблема буквального наслідування біологічних конфігурацій. Зараз, однак, вона формулюється зовсім інакше. Це не наслідування, а зондування, злам, занурення в природу, певний натиск на неї. Природа повинна «розчинятися» перед нами і демонструвати свою здатність до безкінечної трансгресії, формотворчості та гармонії. Людина шукає єдності з природою. Ця проблематика виникає в XXI столітті. XX століття її ще не означило. Людина не може нехтувати природною культурною реальністю, бо культура є обробкою природи. Необхідно зрозуміти природу і знайти її креативні витoki.

Постмодерн намагається знайти саме ті витoki, які допоможуть людині створити новий світ і побудувати нову архітектуру на засадах справжньої природної гармонії. Це – нова втеча в природу, нова нігілістична акція, як негативний підхід до культури. Технобіоморфна трансгресія

культуротворчості відбувається як певний дизайн, який шукає своїх вимірів. Отже, виникає нова субстантивация проектної діяльності та натуралізм.

«Таким чином, – констатує І. Добріцина, – нова гетерогенна система зовсім не схожа на попередню – на архітектуру жорстких протиріч і протистоянь. Але ця нова, поступлива, м'яка система здатна продукувати непередбачувані зв'язки з якісно іншими системами – із сфери контексту, культури, навіть економіки» [93, с.185].

Відбувається гра в систему, яка стає непередбачуваною. Глибинні проблеми формотворення в архітектурі та дизайні постпостмодерного типу пов'язані з зондуванням природи на молекулярному рівні. Замість хірургічної техніки колажу застосовується генетична техніка морфінгу. Новий нелінійний метод є спробою виходу за межі евклідової геометрії та потребує філософського та теоретичного обґрунтування. На даному етапі дизайнеру потрібно мислити категоріями теорії еволюції в сучасному її варіанті.

І. Добріцина намагається експлікувати позитивістські інтенції проектної культури: «Термін еволюція виступає зараз в якості основного поняття для міждисциплінарного наукового руху – синергетики. І тут слід зазначити його сучасний смисл. Він походить від латинського *evolvere*, що означає «розгортатися», «розкриватися». З XIX до кінця XX століття наукове поняття еволюції пов'язувалося з теорією Дарвіна, з мікробіологією. Сучасний зсув в смисловому розширенні терміну відбувся завдяки появі нерівновісної динаміки і розвитку мікробіології» [93, с.320].

Природа як складова проекту постмодерної культури протиставляється природі як цілісності людини. Відбувається нова культурно-природна алюзія. В даному контексті космоморфогенез розуміється як дизайнерський та архітектурний принцип. Зміни та трансформація формотворення є не художніми чи культурно означеними, вони нагадують рух цивілізації. Людина на шляху свого самоздійснення знову починає звертатися до природи. Це повернення є природоцентризмом,

коли природа стає центром, як Всесвіт, як людина. Провокаційні проблеми формотворення створюють неонатурфілософію, нову натурфілософію, що вже є постмодерністською моделлю світу. Вона не є метафізикою в чистому сенсі як занурення в першостихії, а є ретрансляцією, біфуркацією, трансформацією. Мотиви модифікації біонічних засад можна відшукати в контексті сучасного формотворчого дизайну.

Автор статті про генетичний алгоритм Мануель Де Ланда спонукає дизайнера працювати з програмою таким чином: «Модель еволюційного процесу в певному сенсі все ж таки повинна заміщувати традиційного проектувальника. Використовуючи її замість звичних проектних методів, архітектор-художник зможе створювати якісно нові форми, і робити це набагато продуктивніше. Але залишається деяка важлива частина процесу, в якому осмислений і зважений проектний підхід буде відігравати вирішальну роль. Оскільки генетичний алгоритм – вельми доступна техніка моделювання форми, може скластися враження, що з його впровадженням створення нових форм перестане бути творчістю, перетвориться в рутину. Але тут слід зазначити, що ті можливі просторові форми, заради яких алгоритм веде пошук, в результаті еволюційного процесу повинні бути представлені достатньо широко, різноманітно і всі повинні мати індивідуальні характеристики. Прекрасний результат залежить від якості програми. Якщо ж програма нецікаво створена і проектувальник може передбачити, які форми виникнуть, то вся ця чудова техніка є просто даремною» [271, р.9].

Тут виникає досить складна проблема. З одного боку, – це зонування космоморфогенезу, занурення в молекулярні процеси формотворчих амбіцій природи, а з іншого, – ретроінсталяція, тобто намагання побачити еволюційні процеси на комп'ютері. Архітектор-дизайнер може спостерігати на екрані декілька мільйонів змін популяційних конфігурацій, але він не буде впевненим, що зображені мутації справді належать піддослідній

клітині. Це може бути лише феноменологічна особливість технічного пристрою.

В контексті проектної культури 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 конструктив. Неонатурфілософія занурюється в проблеми глибинних молекулярних процесів, які є таємницею, яку людині важко осягти. Це цікава проблема, коли людина намагається скинути з себе тягар відповідності і передати його природі, яка нічого не почує і не побачить.

Е. Морен постійно повторює, що людина вносить в природу лише тільки безлад. Він вважає, що природа без людини була б більш комфортною та гармонійною [166]. Але людина провокує цю дисгармонію в різних формах трансмутацій, які стають дизайном, набувають художніх ознак.

Використовуючи понятійний апарат фізика і методолога науки Г.Хакена можна розглянути складні, еволюційні системи, здатні до самоорганізації. Він визначає умови при яких відбуваються зміни в системі: «1) нестійкий стан (детермінованого хаосу), 2) взаємозв'язок компонентів системи, 3) наявність керуючих параметрів (в біологічних системах вони виробляються самою системою), 4) дія випадкових подій» [93, с.325].

В основі вчення Г. Хакена лежить концепція нелінійності. Випадковість, біфуркація та драматизм нездійсненого хаосу або космосу, природа і культура, які поєднані в просторі людської цивілізації осмислюються як непередбаченість, подієвість, нелінійність. Непередбаченість виникає в контексті архітектурної та художньої рефлексії як пострелективні, алюзійні реалії, віддзеркалення міфологем ризоми та складки Ж. Дельоза, як подвійна моделююча система, яка є міфогенною або метафорогенною зв'язкою між первинною мовою і вторинною мовою міфа.

Тому всі нелінійні архітектурні конструкції демонструють віталістичну біфуркацію і геопластику землі. Людина залишається лише спостерігачем-хакером хтонічної глибинної міфології.

І. Добріцина зазначає: «Ризома (широко відомий термін, використаний Дельозом в 1976 році) теж має креативний потенціал самоорганізації. Джерелом її трансформацій виступає не стільки зовнішня причина, скільки «імманентна нонфінальність системи», тобто властива їй здібність постійного саморозвитку. Поняття «метастабільність» у Дельоза відповідає поняттю «нестійкості» в природознавстві. Його плато – це тимчасово актуальні співвідношення між «сингулярностями» (одиночностями) в ризомі. Тому плато – метафора нестійкості ризоми. Дельозівський «парадоксальний елемент» практично втілює «випадковість» (випадкову флуктацію), він примушує сингулярності «резонувати, здійснювати комунікацію і розгалужуватися». Зрозуміло, що в основі філософської логіки Дельоза, як і в основі теорії Хакена лежить теорія лінійної динаміки, вона і є основою для їх корегентності» [93, с.326].

Феномен нелінійності в контексті натурфілософії набуває нових ознак. Природа, космос, лад, устрій, людська ойкумена, простір існування, що створює культура і людина навколо себе, в певному вимірі стають проблематичними. Цей проблематизм залежить не від людини, хаосу чи космосу, а від моди та інерційної системи рефлексій. Як зазначив Л.Гумільов, коли рефлексія починає демонструвати свою самоздатність і самовпевненість, людина вже не здатна протистояти інерціоналізму [78].

Інерція починає виявляти себе в дизайні як традиціоналізм, а в архаїчних або тоталітарних культурах через певний код нормативів. Культурологічна міць розуміється як часовість в дистанційному вимірі. З'являється дизайнер, який не помічає цього драматизму, зламів космоморфогенезу і починає гратися в розмаїття форм. Він стає дитиною, яка вічно захоплена своєю грою. Гра є висхідним принципом культуро творення і проектування, бо їй присутній певний субстанціалізм.

Натурфілософія теж шукає першосубстанцію, першовиток. Якими вони можуть бути в ХХ столітті?

Що ж є тим висхідним, глибинним, продукуючим, натурфілософським принципом, що дає можливість дизайнеру сподіватися на те, що його творчість не є марною? Таку глибинну протосубстанцію не просто описати в словах. Це може бути певний еквівалент всебачення і причащення до абсолюту, який в ХХ столітті набуває екологічних рис. Якщо сказати досить просто, такою субстанцією є ніщо як ніщовіння, небуття. Але це було б неточно. Це не дає можливості побачити процес, що відбувається в різних культурних реаліях. Натурфілософія або неонатурфілософія в контексті дизайну – це не ніщовіння чи занурення в ніщо, а рух від всезагального всевидячого ока до первинної простоти. Дані реалії здійснюють посилення на східні культури. Людина потрапляє в порожнечу, в глибинну небуттєвості, яка породжує всесвіт проектного простору дизайну та моди.

Популяційне мислення, яке виникає як сучасний позитивістський аналог неонатурфілософії, розшукує природні аналоги для творчості. І.Добріцина пише: «Можна постулювати архітектуру як дещо подібне живому організму, рослинному або тваринному світу. Але тоді слід погодитися з тим, що, будучи «організмом», вона розвивається не швидко, а як гени в популяціях – з різною швидкістю, в різний час. Будь-яка нова форма синтезується повільно, по мірі все більшого розростання репродуктивного співтовариства форм. Розростання призводить до стану детермінованого хаосу і приводить до мутацій. (Така концепція по відношенню до архітектури може бути вельми продуктивною для характеристики будь-якого визначеного моменту розвитку архітектури, вона, в певній мірі, пояснює характер формування нової настанови проектування.) Таким чином, нова форма в модусі «живого організму» – це результат мутації» [93, с.327].

Коли вводиться термін «мутація», людина розуміє, що їй вже нічого не потрібно робити. Мутація – це продукуючий формотворчий принцип, за

дією якого треба лише спостерігати. Мануель Де Ланда дає пояснення: «В певний момент в системі САД складуться такі відносини між віртуальними генами забудови і їх віртуальними «тілесними» рисами, які здатні виробити цілісну «без домішок» популяцію забудов (не просто результат окремих «парних» змішань форм). Саме цій популяції і треба «дати волю», розвинути її всередині комп'ютера. З цією метою архітектор – саме архітектор, а не випадковий програміст – повинен внести в послідовність операції САД ті особливі пункти, у відповідності до яких можуть відбуватися спонтанні мутації» [271, р.10].

Наведена цитата демонструє відсутність загальної інтерпретаційної парадигми. Неонатурфілософія в архітектурі не є справжньою філософією. Це запозичення філософських міфологем або трансгресивних постмодерністських систем та концептів, які набувають художніх ознак, а також концептуального мистецького напрямку. Сучасна стадія постмодерну є нігілістичною. Це заперечення заперечення, яке було запереченням авангардної культури. Сучасна стадія, яку пов'язують з натурфілософією є невизначеною і непередбачуваною. Образи та рефлексивні настанови проектування не свідчать про гармонію. Отже, сучасна стадія постмодерну проголошує «первинну мову» найголовнішою. Риторична трансформативна драматургія є ніщо перед первинною мовою. Дану тенденцію можна визначити як неонатурфілософію, що позбавлена метафізики і субстанціалізму. Формотворення стає не актуальним. Постає проблема інтенсивної і екстенсивної метрики в контексті дизайну. Можливість осягати великі простори по горизонталі і вертикалі вже майже вичерпана. Наступає момент, коли людина прагне гармонії. Людина не може бути античною чи класицистською, а має бути лише сучасною. Сучасна гармонія – це складний вбачання людиною своїх обмежень в екстенсивному вимірі можливостей. Але вони не обмежені в інтенсивному вимірі, бо ніхто не заважає рухатись в сторону абсолюту. Хоча поки що цей шлях формотворчості не означений.

3.2. Нелінійні системи як аналог проектного простору

Нелінійні системи є своєрідним аналогом проектування, на основі яких відбувається проект, як перетворення часу та простору в дизайні і архітектурі. Нелінійні системи – це реалії фізики, сучасної мікробіології та інших наук, які приходять в дизайн та архітектуру і стають своєрідними концептами формотворчості. Вони створюють свою метрику, ритмометр, який є, з одного боку, запереченням попереднього ритмометру, а, з іншого боку, свідчить про наявність іншої системи. Лінійність зчитування інформації пов'язана з культурним опрацюванням системи структурування цінностей. Їх зчитування розгортається на основі горизонтальне нашарування, це піраміда Джоссера чи рядки тексту в будь-якій книзі.

Нелінійні системи – це вже певна контр-система, яка свідчить про заперечення традиційних кодів нашарування інформації, їх зростання вгору, розподіл простору, як структурування цінностей дискурсу в єднанні горизонтальних і вертикальних означуваних. В евклідовій геометрії найголовнішим принципом є вертикалізм самостояння людини в світі. Горизонтальна ж означувальна є допоміжною. Це досить простий принцип, який можна відшукати навіть в моді, бо людина є вертикально існуючою істотою, на яку накладають структури одягу, що розбивається горизонтально як певне зчитування інформації. Тобто, лінійність свідчить про принципи європейської зчитки інформації, що заперечує постмодерні інтенції, що стають пріоритетними в проектуванні.

Нелінійні системи як аналоги проектного простору не є завершеною, удосконаленою єдністю проєктивних спонук. Це, з одного боку, простір неґації, деструкції, про який ми вже говорили, тобто простір заперечення порядку, ладу проєктної культури, а з іншого боку, це простір визначення конститутивних ознак на іншому просторовому вимірі, з іншим розумінням простору та часу. Нелінійна система – це заперечення будь-якої регулярності, розмірності, системності в межах тієї чи іншої конфігурації

формоутворення. Виникає питання – про які ж нелінійні системи ми можемо говорити?

Можна говорити про фрактальні моделі проектного простору чи деконструкцію, деструкцію, яка походить від М. Гайдеггера та фундаментальних витоків космоморфогенезу авангарду. Можна стверджувати, що нелінійні системи – це єдність, яку не можна означити анонімно, без врахування контексту певної творчої діяльності. Ми визначимо системи як певну творчість, авторське заперечення та похід в простір невідомого майбутнього, яке розбудовується як природовимірною реальністю поза реальністю існуючого порядку та шляху. Все свідчить про те, що проект та проектний простір сьогодення не є звичайною складовою певних спонук до натурфілософського осмислення проекту в цілому. Отже, нелінійні системи є оригінальними як шлях біфуркації та не наслідують досвід попередніх проектних систем.

Парадоксальність нелінійного світобачення формотворення у дизайні полягає у тому, що дизайнер залишається нігілістом, який заперечує лінійність культурного коду попередньої культури. Але він створює свій власний образ, який може бути сформований на шляху культурологічних алюзій, тектонічних зломів, які ми бачимо в Аронофф-центрі П. Ейзенмана, і потрапляє у метакультурну реальність проекту. Дизайнер шукає продукуючу засаду формотворення, що визначається як технопопуляція простору дизайнерської діяльності. Відбувається занурення в природні виток формотворення. Нелінійність відтворюється в досить складному проміжному драматичному вимірі різних контекстів світобачення деструкції, образної інсталяції та ігрової ситуації, яка можлива в контексті творчості дизайнера.

Можна по-різному розуміти проектний простір нелінійного формотворення, але треба побачити три його виміри. Перший вимір – деструктивно-нігілістичний, що йде від європейського нігілізму, за М.Гайдеггером, Ф. Ніцше. Другий вимір походить від авангарду, який

замінює деструкцію образом світозабудови (творчість К. Малевича, Л.Хідекеля, В. Кандинського). Третій вимір – це ретрансляція попередніх образів в контексті постмодерної культури. Цей шлях допомагає зрозуміти графематику, кінематику і темпоральність проектної культури ХХ століття. Важливо розуміти нелінійність як симбіоз деструкції авангардного месіонізму і постмодерного варіювання, які разом дають можливість побачити цілісність як заперечення класичної культури.

Отже, три виміри: загально-світоглядний і культурологічний, особистісно-месіаністичний і феноменологічний та варіативно-культурологічний і драматичний, які відбуваються на засадах маньєристичного дискурсу. Всі ці три ознаки проектування охоплюються поняттям деконструкції. Але в архітектурі деконструкція стає більш стилістично означеною, бо більш пов'язана з авангардним протооб'єктом, який опрацьовується як варіативна драма, момент втілення світобудівного пафосу, який існував в декомпозиції.

Деконструкція як постмодерний всезагальний принцип сформульований Ж. Дерріда пізніше стає складним перетином різних проектних практик в просторі формотворення нелінійних систем, Вона стає системою нігілізму, анігіляції, послідовного риторичного заперечення, визначеного на засадах певної конструкції. Конструкція може бути розумовою, проектно-технологічною або образною. Всі ці ознаки деконструкції в поетиці дизайну та архітектури відтворюються по-різному. Важливо зрозуміти, що проект – це своєрідна реальність майбутнього, стає однією з фундаментальних складових тезаурусу проектної діяльності дизайнера. Дизайн не може жити без інтеграції всіх можливостей здійснення часових партитур проекту чи вертикалізму, який зондує реальність близького чи далекого майбутнього. Деконструкція як пафос, що був визначений в цьому вимірі в архітектурному просторі відбувається як наслідування ідеї Ж. Дерріда, Ж. Дельоза, Ю. Крістевої та ін. [90, 87,121].

«Алегоричність мислення Ж. Дельоза, – пише І. Добріцина, – визначила народження узагальненої метафори хаосу, що підкреслює хтонічний характер породжувачих його сил, – ризоми. Ризома означає заплутану кореневу систему рослини – образ, що парадигмічно відповідає сучасному стану світу, на думку автора. Метафора ризома закріпилась як своєрідна емблема постмодерну, в тому числі архітектурного. Так, вона може прослідковуватися в метафориці деконструктивістських робіт, зокрема в творчості Пітер Ейзенмана.

Деконструктивістській практиці, і роботам Ж. Дельоза, в тому числі, належить вироблення ідеї колективного безсвідомого з характерними неритмічними пульсаціями, що розглядається як певна міфічна причина усіх змін в суспільстві і пояснюється через містифіковане і фантомне поняття бажання, в якому втілено ірраціональне уявлення про рушійні сили суспільства. Безсвідоме пронизує соціальне поле, має стихійну здатність створювати два типи полярно різних явищ: воно може породжувати цілісність, тотальність, і воно може створювати царство хаосу, що складається з множини незалежних один від одного явищ та імпульсів» [93, с.31].

Всі ці реалії намагаються залучити феномен безсвідомого, бо свідомість покинула проектний процес. Але хаотичність, імперативна драматичність, яка є певним втіленням в текст, проектну тканину, чи готовий об'єкт шляху виходу з лінійних систем, з регулярного порядку культурно заданого шляху спонукає до тої непередбачуваності у проектуванні, яку називають нелінійністю [93].

Цікаво, що такі вчені, як Ю. Габермас, Ф. Ліотар намагалися з'ясувати феномен постмодерної чутливості, рефлексивно-нерефлексивної дійсності, яка відбувається замість модерного регулярного духу ноології [55, 140]. Важливо, що всі вони заперечують розум в його імплікаціях, створюють певні постадеквації, за В. Бичковим, які заміщують попередні рефлексивні системи іншими [136]. Р. Барт створює міфологему міфу як бінарної

системи, де є первинна і вторинна мови [14]. Ю. Габермас говорить про модерн як добу розуму, який потім знімає з п'єдесталу постмодерн [54]. Ф. Ліотар стверджує, що людина в просторі існування розгортає свої екзистенційні інтенції і стає неможливою [140].

Тобто, чутливість постмодерну як настанова пострелективного простору проектування стає нерівновісною системою, яка позбавлена центрації простору, Вона поєднує в собі всі можливості, але не має визначеної домінанти. Внаслідок «безсистемна» реальність утворюється «класика» постмодерного типу як нова система.

«Постмодернізм порушив межі естетик, норми та заборони, – пише І.Добріцина. – Персональний почерк став вироблятися при відсутності обмежуючої естетичної доктрини, а це означає, що властивості, які виробляються мовами, здійснюються непередбачено. Окрім того, авторизація мови перестала бути прерогативою провідних майстрів. Претендувати на статус «персонально закріплених стильових норм і правил», на утвердження локальної поетики міг би ще цілий ряд архітекторів та архітектурних груп: Рікардо Бофілл, Джеймс Стірлінг, Освальд Матіас Унгерс, Рейма Піетіля, Тадао Андо, Сезар Пеллі, Рем Кулхаас, Заха Хадід, Ренцо Піано, Жан Нувель, групи «Архітектоніка», «Скогін Елам і Брей», «Кооп Хіммельблау», «Сайт» та інші. Загалом, можна було б назвати кілька десятків імен архітекторів, які можуть бути кваліфіковані як учасники специфічного архітектурного співтовариства – «лабораторії нових дискурсів» [93, с. 48].

«Лабораторія» розширилася і стала всезагальною. Нові дискурси, як нові нарації та міфологеми поруч з тектонічними рушійними силами йдуть з самої землі, здійснюють досить своєрідну реальність, де імен проєктантів залишається. Можна виділити П. Ейзенмана та ще кілька екологічно спрямованих архітекторів, які намагаються відчутти «вигук землі» (за М.Гайдеггером).

Ця міфологема пояснює існування світу як дихотомію нової постмодерної творчості, що не є віталізмом чи світовою волею А.Шопенгауера, а є неодеміургізмом та неотрадиціоналізмом, який створює свої школи, правила гри, персональність і неформальну етику групи, співтовариства.

«Ми зазначаємо, – пише Ф. Ліотар, – що нашим обов'язком є зовсім не те, щоб обслуговувати існуючу реальність, а в тому, щоб розпізнати в ній риси лише того, що тільки зароджуються, але ще ніяк не представлене. Саме тому ніхто не може сподіватися на затишшя в мовних іграх... Під виглядом турботи про зменшення напруги перебування людини в цьому світі і про повернення йому минулої впевненості все ясніше розрізняється імпульс бажання, змішаного з жахом вторинного початку – знову породити ілюзію того, що концепція всезагальної цілісної реальності є можливою. Відповіддю на подібні визначення повинна стати війна з цією ілюзією, прийняття ідеї абсолютної нерепрезентативності, збільшення відмінностей і збереження честі імені [140, с.50].

В новій реальності ім'я знову стає одним з принципів репрезентації і міфології. Якщо згадати діалектику імені О. Лосева, поняття іменного соціокоду М. Петрова, то можна зрозуміти, що ім'я як рушійний принцип, певна точка епіцентру креації в цьому турбулентному потоці саморушійних витоків творчості стає все більш і більш привабливою. Ім'я спонукає довіряти, стає засадою творчості. І центрація простору відбувається на основі імені, як лінійна система, хоча в нелінійному потоці різних мов та течій, які виголошуються як принцип.

Безмежна плутанина лінійного та нелінійного, гра в старий код імені мови і водночас заперечення лінійності, свідчить про незавершений процес формування проектного простору. Доктрина постмодерну не склалася. Нелінійність як напрям у дизайні є поки що епатажним вигуком, викликом, закликком і не більше того.

Але лінійність, яка розуміється як регулярність, уже заперечується. Можна знайти більш автентичні характеристики. Нелінійні системи проектування – це не пов'язані з культурними алюзіями норми проектної рефлексії, а невпорядковані, відкриті екзистенціалії.

Виходом із центрованого – нецентрованого, регулярного – нерегулярного, стильового – нестильового засобу адекватії проектного простору є діалогом. Він розуміється не як спосіб вести розмову чи діалектика. Діалог – це своєрідний «простір» між однією та іншою реальністю. Саме так він розуміється в контексті постмодерної естетики. Маргінальність, орієнтація на межу, на простір між системами свідчить про феномен нелінійності.

Важливим принципом, що був сприйнятий дизайном та архітектурою в зв'язку з розповсюдженням постмодернізму став принцип «роботи без правил. Його охарактеризував Ерік Оуен Мосс в 1991 році: «Нам здається важливим все аналізувати і знаходити причинні пояснення усьому на світі. Дійсно, всі ми, звичайно, потребуємо того, щоб побачити у всьому, що відбувається певну послідовність, метод і логіку. Проте, поруч з цим існує якась інша реальність, яку ми не в змозі пояснити логічно. І тут можна зробити таке припущення: не можна стверджувати, що логіка не існує зовсім, але припустимо стверджувати, що і вона може бути різною... І це найважливіший аргумент на користь того, що модерністська архітектура завершилась. Прийшов кінець юнацькій замкненості лінійного наукового мислення. Тепер ми розуміємо, що наука – це і добре, і погано, вона пояснює, вона ж і заплутує. Проте це лише одна із сторін проблеми... Інша полягає в тому, що ми не можемо позбутися культу наукового знання лише тому, що у нас є розум. Ми намагаємося все осмислити і упорядкувати, зрозуміти саму сутність речей. І навіть якщо дехто працює по принципу без правил, то це зовсім не означає, що правил як таких у нього не має зовсім. Більше того – той, хто буде сприймати його твори, обов'язково буде намагатися створити певні правила» [93, с.61].

Нігілізм, деструкція, декомпозиція, деконструкція як постмодерні принципи мислення шукають все більш розвинені ходи свого мислення. Це «гра без правил», намагання уникнути поетики та естетики. Нові модельні принципи інтерпретуються як певна деструктивна поетику чи риторичу на засадах трансформації визначених структур. Отже, феномен нелінійності – це компроміс інтерпретаційного розуму, постмодерного розуміння реалій, які осмислюються в контексті можливостей різних світів.

Двоосмисленність принципу нелінійності вбачається як діалогічна система, яка охоплює проміжки між системами, намагається мислити межовим простором, піднімає його на п'єдестал, робить занадто важливим та привабливим. Все це вже відбувалося в естетиці та поезії М. Бахтіна, де він перебільшував значення трансгресії, трансгресивного як переходу межі, зазначив діалог як самодостатню цінність твору, спроектував діалогізм майже на всю культуру.

Проекція норм, правил, принципів вироблених меж поетики, граматики, які універсалізуються і проектується на все поле можливих світів розуміється як нелінійність, яка залишається локалізмом. Цей принцип стає неможливим в контексті усіх можливих імплікацій, тому стає нелінійним як метафора, принцип розуміння можливої поліадекватності або еквівокації. Вся ця драматургія, поетика, естетика постмодерну знаходять свої імена та простір втілення.

Важливо зазначити, що діалогізм сформувався із дихотомічного протистояння модерну та постмодерну, діалогу між класикою та посткласикою. Виникає постнекласична систематика, яка є нелінійним принципом систематизування, який не стає класикою і не заперечує її. Це проміжна стадія, що створює можливості різних адекватностей, трансформацій і вбачань проектного простору, є актом творчої самореалізації митця, який рефлектує з середини своєї практики.

Знаходяться такі теоретики як П. Ейзенман, що вже на правах філософів, що спираються на принципи Ж. Дельоза, Ю. Крістевої буквально

занурюють їх міфологеми в концептуальне поле проектування. Це буквральність постмодерного типу, де проєктант використовує чужу мову, щоб створити свій витвір в іншому просторі та контексті естетичного обр'ю. Це абсолютно інша реальність як поле адекватій, що не займається інтерпретацією тексту лише вербальними засобами. Таку гру інколи називають «інтертекстуальністю», бо відбувається перехід від однієї системи адекватії до іншої, від одного лінійного поля до іншого, від межі однієї лінії до межі іншої лінії.

Нелінійні системи є безмежжям і не означені повнотою категоризації, універсализації рефлексивного поля, яке створює світ простору як адекватії, інтерпретації, космології. Це наближення до модерністської архітектури, рефлексії та міфології, що притаманна М. Гайдеггеру та майже усім модерністським митцям. Підвищена складність – це єдине, що характеризує полісистемність, належність об'єкта різним системам, констатування його в різних концептуальних полях.

Так утворюється полісистемність як дискурс межі, що свідчить про інтерпретацію, яка піддається примноженню. Але в певний час виникає ще одна лінійність – історичної, простої концептуалізації, де рефлексивні проєктні системи ставляться на полицю історичних матриць проектування в їх хронологічному існуванні. Постмодерний простір, починаючи з 60-х років, існує з префіксом «пост». Майже півстоліття – це тривалий час для історичних систем, які існували в ХХ столітті. Авангард вписується в набагато менший хронометраж, модерн теж. Варіативність та неоеклектизм культурно-історичного зразка свідчить про розбудову принципу проєктно-стильового культурогенезу. Еклектичні періоди не можуть бути такими швидко термінованими, як моністичні – авангард, модерн. Модерн узагальнив, з'єднав до купи полістилізм, який назрівав багато років. Авангард же зруйнував модерний образ за два десятиліття.

Постмодерн знов актуалізував новий полістилізм, нову еклектику, яка вже не має таких історичних вишуканих стилів, не формується як

історичний ретроспективізм, а, навпаки, набуває еkleктично означених рис. Виникає «неоеклектика» як неонатурфілософія, яка позбувається культурно-історичної драматургії еkleктики ХІХ століття, намагається актуалізувати її контекст та зберегти принципи еkleктизму як варіативність, орнаментальність, послідовність, варіювання традицій.

Якщо в національних еkleктичних стилях, таких як неовізантійський, неоруський, неготичний, неоренесанс, навіть у всіх неостілях національних визначень модерну – українському, російському, північному можна побачити варіативність як орнаменталізацію певних культурних кодів, то вже в постмодерні ми такого не побачимо. Тому можна говорити про нелінійність, про іншу системну даність, яка відходить від культурно-історичного поля, хоча і цілком йому належить. Драматургія розгортання принципу нелінійності – це процес повторення еkleктики, що відбувається в просторі культурогенезу. Цей великий системотворчий імпульс походить від Ф. Шміта [256].

Отже, культурно-історичні паралелі не можна вписати в межі дихотомічного мислення нігілістичного зразку. Навпаки, потрібно побачити циклізм, алюзію діалогу, реалії культурогенезу, які відбуваються як відлуння попередніх інтенцій та повертаються до культурного кола. Можна сказати, що в культурі існує певна варіативність, як множинність і плюралізм, що прищепили культурі постмодерну. Глибинний принцип варіювання дає можливість самоздійснення творчого поштовху культури, проектування як культурно-історичної даності.

Історичні цикли – це позитивістська модель культуротворчості, її опрацювали Ф. Шміт, Р. Клімов, В. Прокоф'єв та ін. [256, 115, 196]. Вона цікава для з'ясування проміжної стадії між великими стилями в класиці, нормативами, нараціями культури, за Ф. Ліотаром. Це дає можливість відчутти формотворчий поштовх як проективний вимір.

Цікаво, що вже теоретики постмодерну намагалися описати амбівалентність і трансресивність нелінійної проектної реальності.

Архітектор і мистецтвознавець Ч. Джексон визначив 13 позицій архітектури постмодернізму, які він сформулював в 1996 році:

«Основні цінності:

1. Амбівалентність має більшу перевагу ніж одновалентність, уява краще ніж смак.
2. «Складність та протиріччя» краще простоти та «мінімалізму».
3. Теорія складності і теорія хаосу є більш засадничими в поясненні природних явищ, ніж лінійна динаміка; це означає, що «істинно природне» в своїй поведінці швидше є нелінійне, ніж лінійне.
4. Пам'ять і історія органічно пов'язані з нашим генетичним кодом, нашою мовою, нашим стилем і нашими містами і тому пришвидшують нашу вигадливість.

Лінгвістика та естетика:

5. Вся архітектура створюється та сприймається за допомогою кодів, звідси – «мови» архітектури, звідси – символічна архітектура, звідси – подвійне кодування.
6. Всі коди відчувають вплив семіотичної спільності і різних типів культур, звідси – необхідність плюралістичної культури для проектування, заснованого на принципах радикального еkleктизму.
7. Архітектура – «мова» для публіки, звідси – необхідність в появі постмодерністського класицизму, який частково заснований на архітектурних універсалиях, частково на образах прогресуючої технології.
8. Архітектура потребує орнаменталізації (надання образних рис, патерналізації), яка повинна бути або символічною, або «симфонічною»; звідси – доречність звернення до сучасних інформаційних теорій.
9. Архітектура потребує метафоричності, яка повинна наблизити нас і до природних, і до культурних проблем; звідси – використання зооморфної образності, будинків «з людськими обличчями», звідси ж – іконографія високої технології. Все це – замість метафори «машина для житла»

Урбаністика, політика, екологія:

10. Архітектура повинна формувати місто, звідси – контекстуалізм, колажність, неораціоналізм, малоквартальне планування, змішання типів користувачів і типів будівель.

11. Архітектура повинна кристалізувати соціальну реальність в сучасному місті глобального типу – гетерополісі, що дуже важливо для плюралістичності етнічних груп, звідси – партиципаційний підхід до проектування і адхокізм.

12. Архітектура повинна враховувати екологічну реальність нашого часу і вміти підтримувати свій розвиток, зелену архітектуру і космічний символізм.

13. Ми живемо в дивному Всесвіті, що творить, самоорганізується та готується до різних варіантів визначеності, звідси – необхідність в космогенній архітектурі, котра прославляє критицизм, процесуальність і іронію» [93, с.72].

Космос постмодерну суто нігілістичний. Тотальна критика, іронія і процесуальність – замість регулярності, тобто неврівноваженість процесів свідчить про те, що динаміка в архітектурі має загальні риси процесуальності, не більше того.

Можна сказати, що Ч. Джексон дав достатньо сумативну характеристику постмодерних впливів, напрямів формотворчості, які несуть в собі три блоки: основні цінності; лінгвістика і естетика; урбаністика, політика і екологія. Вони дають можливість характеризувати феномен нелінійності як драматургію полісистемного метакультурного, метареального, метахудожнього вбачання проектного світу.

Естетика постмодерну розгортається як колаж чи бріколаж. Колаж – це дискретна суміш різних елементів, які в деконструкції формуються як єднання в нову структуру. Бріколаж – це їх іронічна інтерпретація. Обидва принципи структуруються на засадах нігілізму, деструкції попередньої конфігурації.

Поруч з такими загальновідомими характеристиками модерністичної естетики, як іронія, гра, колаж, бріколаж, навіть пастиш і інтертекстуальність виникає досить цікавий архаїчний термін «палімпсест», як певний ефект специфічних текстових нашарувань в часовому контексті. Цитування утворює шари, які розгортаються в часі та просторі. Цей хронотоп постмодерну створює ще одну лінійність над старою лінійністю, яку називають палімпсестом. Можна сказати, що нелінійні системи постмодерну є новими нашаруваннями над старим текстом, який вже стерто або забуто, але він існує як переутворення та результат драматичних зрушень та зсувів проектування.

«Дух і стиль доби постмодернізму, – пише І. Добріцина, – виявляється в особливій манері самовираження будь-якого автора, що відчуває новизну. Теоретики постмодернізму називають цю манеру метафоричною есеїстикою. Архітектору постмодерністської орієнтації властива висока ступінь теоретичної саморефлексії. Він часто виступає як теоретик власної творчості, поєднуючи теоретизування з художньою вигадкою. В архітектурному дискурсі чітко проявляється метафорична есеїстика. З одного боку, авторські промови вирізняє багат шаровість метафор, афористичність, фрагментарність, з іншого боку, – власний стиль, котрий в 80-ті роки став власністю не лише архітектора, художника: той же процес паралельно відбувався і в самій філософії» [93, с.89].

Есеїстика характерна і для рефлексії Ж. Дельоза, Ф. Гваттарі. Чого варті такі міфологеми як ризома, тіло без органів? Постмодерн в рефлексивному вимірі є есе. Якщо зануритися трохи глибше в контекст естетичного вбачання простору, саме есеїстика є метафоричним мисленням, яке набуває ознак логістики, прихованої рефлексії, що відбувається в художніх образах. Єдність образності думки і непередбачуваності дає ефект, який в проектуванні пов'язують нелінійними системами.

Тобто, нелінійність – це відхід від традиційних схем, образність як іронія, палімсест, есе, домінанта думки, що живе в контексті чуттєвого світу, який набуває більш активних рис, ніж світ логістичний.

Поглянемо на роботу «Танцюючий дім» або «Джинджер і Фред», що побудована в стилі деконструктивізму у Чехії хорватським архітектором Владо Мілуничем і канадським архітектором Френком Гері. В основі ідеї була пара знаменитих танцюристів з Бродвею, зокрема Джинджер Роджерс та Фред Астер, що застигли під час танцю. Перед нами дві циліндричні частини, що сполучені в певному жестуальному екстравагантному поєднанні. Споруда демонструє присмак підвищеної гри, яка руйнує саму архітектуру. Перед нами настільки драматична жестуальність, що вона зрушує архітектуру з місця і стає мовою зіткнення.

І він створив «зіткнення», яке стало поштовхом нового пластицизму. Тобто, пластика та зіткнення – це різні концептуальні мотиви. Пластика – це вже завершений жест, скульптура. Зіткнення – це рух, динаміка. Архітектура в її візуальному просторі як візуалізація образу є зіткненням в проекто-динамічному вирішенні. Вона є пластика як неможливість іншого жесту, іншого зіткнення. Якщо мізансцени в театрі – це мінливість, зіткнення рухів тіл, то тут зіткнення і саме мізансценування реальності відбувається як довічний застиглий акт, неприродний для архітектури. Це шоу, за визначенням В. Глазичева.

Це нелінійна архітектура в розумінні більш широкому, ніж жест, комунікація, мізансцена, бо сама лінійність пов'язана з метром, ритмом, усіма законами архітектурної творчості. Якщо шукати якусь глобальну міфологему, яка намагається обґрунтувати феномен нелінійності, то наскрізною для естетики постмодерну є діалог як персоналізація іншого, як зіткнення з іншим, зіткнення як пластика, як жест, як волевиявлення. Ми все це, в певній мірі, можемо побачити у М. Бахтіна, але тут це зіткнення є абсолютизацією іншого як його певна міфологізація.

Перед нами своєрідний маніфест архітектора, який нагадує поетичний твір, де рефлексія персоніфікується, тут є два голоси, два «Я». Абсолютність не помічається, є мінливою і проміжною. Те саме спостерігається і в еkleктиці ХІХ століття, яка розуміється як заміна класицизму, розкреслення просторових синтагматик осей, прорізів, рухів, орнаментів. В постмодерні також рефлексія архітектора стає надзвичайно гострою та драматичною. Динамізм проектування в постмодерні є застиглим простором шаблонів і схем плюрального, занадто підвищеного драматизму, який втомлює і спустошує. Майже всі роботи талановитих архітекторів демонструють це.

І. Добріцина пише: «Інтелектуал – іронік, який має схильність до деконструкції, до перепису загальноприйнятих явищ, народжується в кінці 60-х, а в 80-ті роки стає лідером архітектурної еліти. Іронія деконструктивіста-архітектора виникає зовсім не з приводу переписаного культурного зразка, а в зв'язку з осмисленням неможливості для сучасної людини переживати світобудування як гармонію і цілісність, повернутися за межу 70-х, відмічену як кінець історії. Парадоксально, що дії архітектора-іроніка ведуть до створення архітектурних образів, які насторожують і заворожують своєю крайньою метафізичністю і надприродністю» [93, с.107].

Рефлексивний екстремізм обертається естетичним екстремізмом – злою красою, новою етикою і чутливістю, яка нелінійна через відсутність вимірів і образних координат краси. П. Ейзенман надає жахливу критику класичного і моністичного в архітектурі. Він створює певну парадигму архітектури як фікції намріяного простору, певного алгоритму, який набуває своїх авторитетних визначень в минулому та майбутньому. Фактично, він продовжує авангардні тенденції класики [2, 93]. Цікаво, що П. Ейзенман – один із постмодерністів, які є найбільш класичними, бо його всі роботи монументальні, несуть в собі архетипово зазначений образ і позбавлені «попсової» жестиальності.

В 80-ті роки П. Ейзенман пише: «Якщо ми маємо справу з альтернативною моделлю некласичною позицією, то очевидно, що неможливо для неї розбудувати який-небудь моделюючий пристрій. Ми можемо запропонувати лише серію типових характеристик, щоб концептуалізувати цю нову модель архітектури. Ці характеристики особливі, вони дозволяють формувати так звану «структуру відсутності». Ми пропонуємо розвиток поза обмеженнями для реалізації архітектури вільного дискурсу зовнішніх цінностей... Це означає особливу взаємодію трьох головних позицій: свободи сенсу, свободи форми, відсутність зв'язку з духом часу. Таке штучне поєднання трьох свобод виникає з феномена, який Ж.Бодрійяр назвав би «симуляцією». Проте, це не є повторенням попереднього досвіду, не трактування архітектури як системи конвенціональних симуляцій реальності; запропонована нами система більш схожу на «дисимуляцію» [93, с.112].

Так, ми знову повертаємося до Ж. Бодрійяра і бачимо нелінійність і є симуляція, але симуляція досить своєрідна – це дисимуляція. Тобто, симуляція, як метафізичне занурення у витоки і демонстрація архетипів. Це досить своєрідна авангардна позиція, яка в контексті цієї постмодерної еkleктики, яку описав Ч. Джексон, постулює певний монізм, драматургію дзеркального підмінювання, або подвійного вбачання реальності, де десимуляція стає головним агентом.

Це певна дереальність, за Р. Бартом, певна єдність, яку можна назвати знаком, симулякром, поп-образом, поп-смаком, жестом, пластикою, чим завгодно. Все в архітектурі живе на правах найзагальнішої радикальної парадигми, яку звать нелінійним текстом і яка свідчить про неортодоксальність, нерегулярність, некласичність, постнекласичність реальності, яка ще і не є реальністю, як такою. Вона ще не завершила своє становлення і знаходиться в стані постадеквації, за В.Бичковим [40]. Виникає певна плюралізація бінарності простору проектування, який є амбівалентністю замість одновалентності, є плюралістичною реальністю

замість моністичної реальності. Схеми Ч.Дженкса раптово перевертається і ми розуміємо, що новий монізм – це монізм симуляції, зсунутого драматизованого простору, де архетип заявляє про себе як декор.

Нелінійність як метафора допомагає побачити автентичність рефлексії, творчої думки і проектування, яке пов'язане з дисципліною, культурними кодами трансляції, трансформування образу. Можна сказати, що нелінійність – це нова лінійність постмодернізму.

3.3. Від морфогенезу до культурно-історичної антропології проектування

Комп'ютерна екранна реальність та «делегування» комп'ютеру творчих потенцій досягають 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» [175]. Але ми обмежимо горизонти віртуальної реальності і будемо займатися кіберпростором як екранною реальністю, що демонструє можливості трансформативної естетики та трансформації образу.

Важливо відзначити, що кіберпростір не є нейтральним до творчих потенцій людини. Це не просто цегла, пісок чи інший матеріал, а своєрідний візуальний екран, що наділяється творчими потенціями і стає діалогізуючим вікном у світ в кінці ХХ століття. І. Добріцина відмічає: «Архітектура останнього десятиріччя ХХ століття, орієнтована на нову, надсучасну комп'ютерну технологію, продемонструвала потяг до небувалого авангардистського по суті прориву в сфері формотворення, на фоні якого інновації постмодернізму і деконструктивізму виглядали вже не так революційно. Будь-яка неможлива раніше форма – криволінійна, органічна, техноорганічна – відносно легко прораховується комп'ютером. Різноманітність і неповторність елементів перестає бути перепорою для

будівного виробництва, що базується на нових технологіях. Архітектурні об'єкти і інсталяції, що транслюються в мережі Інтернет, розгортаються у віртуальному просторі, який не підпорядкований законам гравітації, призводять до ідеї повністю розкутої форми. Особлива естетика звільненої від архітектонічних закономірностей віртуальної архітектури не може не вплинути на реальне проектування». [93, с.161].

Якщо архітектура позбавляється гравітації, то її архітектоніка стає іншою, «візуальна архітектура» наближується до дизайну, стає частиною його проектної інфраструктури. Сила тяжіння вже не задіяна в цьому просторі, який стає динамічним в контексті нерівновісних систем проектної культури постмодернізму. Кіберпростір стає своєрідною посередньою візуальною реальністю між неевклідовою «безгравітаційною» архітектурою і традиційною, в якій мусить жити і живе людина.

Сучасні уявлення про світ розгортаються в рамках парадигми нелінійності, де Всесвіт розуміється як надскладна система, що здатна до біфуркації. Біфуркація – це стрибок, внаслідок якого система змінює свою якість. Непередбачуваність цих стрибків свідчить про те, що людський розум не здатен осягнути даної складності, бо вона не впорядкована, не регулярна. Спостерігається новий напрям космологізму творчості дизайнера. Рефлексивний розум проектувальника намагається розшукати аналоги в природі, культурі і не знаходить нічого кращого за техніку та комп'ютерні технології.

Важливо зазначити, що світ в контексті парадигми лінійності має іншу онтологію. Вона пов'язана з античною уявою про світ, про людину як епіцентр формотворчих можливостей. 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. Онтологія, буттєвість образу, його візуальна агенція, призводить до того, що він стає хитким, непередбачуваним і трансформативно неозначеним.

«Архітектура стрибаючого Всесвіту» – так означає статтю в своїй книзі Ч. Дженкс. Він намічає тенденцію узагальнення нелінійності в контексті сучасних концептуальних роздумів. Форма як рух, поле, межа – це концепти, які вже давно були зазначені. Проте лише зараз вони набувають демонічного і трансгресивного визначення і стають образноаявними. Раніше вони залишались у межах рефлексії як концепції, зараз же набувають вигляду картини світу, яка пригнічує або вражає.

Проблема кіберпростору вписується в контекст хронотопу, або просторово-часових реалій світобачення. Концепція А. Ейнштейна про реляційність простору і часу усунула концепцію Ньютона, де простір і час розумілися як протосубстанції. Тому реляційність та динаміка стають конститутивними, висхідними принципами формотворення. Драма релятивності, привнесення в мистецтво наукових та фізичних проблем стає достатньо показовою.

І. Добріцина зазначає: «Головне, що визначає дух нової, іконокластичної, тобто тої, що не притримується фундаментальних традицій, архітектури 1990-х років – це поява феномена нової науки з її особливим поглядом на світ, на сам Всесвіт і процеси, що відбуваються у ньому, науки, яка сформувалась і методологічно оформилась в останні двадцять років ХХ століття. Домінуюча до недавнього часу парадигма Ньютона існувала в рамках лінійної логіки. Початок занепаду ньютонівської парадигми сучасна наука пов'язує з появою теорії відносності і квантової механіки. Найважливішими для формування нової науки виявилися три теорії, що народилися в 60-ті роки ХХ століття в області фізики і математики: теорія складності пов'язана з іменем бельгійського фізика Ільї Пригожина, теорія катастроф, у витоків якої стояв французький математик-

тополог Рене Том, і теорія хаосу, запропонована британським фізиком – метеорологом Едвардом Лоренцом» [93, с.162].

Поєднання динамізму і субстанціалізму є досить показовим в мистецтві, навіть в постмодерну добу. Неможливо погодитися з тим, що мінливість є цінністю. Ми все одно зберігаємо певні образні конструкти, що несуть в собі «післяобраз», коли екран вже стає темним. Це засвідчує те, що пам'ять людини як суб'єктивація часу і простору є носієм віртуальної реальності. Про це говорить М. Носов, який свідчить про динамізацію онтичного, про онтологію, яка належить свідомості людини [175].

Варто зазначити, що кіберпростір відроджує організм як настанову, що була притаманна початку ХХ століття. Мікробіолог Мей Вен Хо описав концепцію рідкокристалічного організму, що допомагає зрозуміти надсучасні комп'ютерні технології в контексті проектування. Тут мається на увазі здатність системи до самокореляції та самоорганізації [272].

Людина знову починає пошук нусу як «космічного мозку», але вже на рівні мікробіології. Розшукуються адекватні аналоги проектування, що демонструють можливості вбачання живої динаміки в просторі неживого. Фрактальність органічних структур свідчить про їх багатовимірність, що вже була заангажованою в кубізмі, модерні, в кубофутуризмі. 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.

В кінці 90-х років ХХ століття ці інновації виникли як певне світобачення і знайшли своє відображення у архітектурному просторі. Музей Гуггенхайма в Більбао Френка Гері, Аронофф-центр Пітера Ейзенмана, Єврейський музей в Берліні Даніеля Лібескінда – це три

культові споруди нелінійної архітектури, що просувають вперед думку архітекторів.

Музей Гуггенхейма – це відвертий ленд-арт. Він нагадує квітку, що розпустилась і демонструє подібність живому організму. Аронофф-центр – це тектонічна споруда яка нагадує вибух та тектонічні зсуви землі. Єврейський центр – це культурно означена динаміка формотворення. Всі три проекти були змодельовані за допомогою комп'ютера, конструктивні рішення були довірені нелінійним процесам.

Ф. Джонсон, який осмислює ситуацію «натурреваншу» в проектуванні, коли аналогові системи нелінійності з фізики переходять в проектний простір і створюють свої кібермонстри, кібероб'єкти, пише: «Якщо замилитись, то виникає питання: а чи багато розуміють архітектори у фракталах, в теорії складності, в теорії «складки», в нелінійності, в самоорганізації? В якій мірі все це нове є лише формалістичною тенденцією? Чи можуть архітектори уявити собі і показати всім нам деяку дійсно нову іконографію, новий стиль, нову систему понять? Чи можуть архітектори уявити собі і показати всім нам деяку дійсно нову іконографію, новий стиль, нову систему понять? Чи можна спроектувати ціле місто в новому образі? І саме гостре питання: чому, все це так важливо? Можливо ця нова нелінійна архітектура хоч в певній мірі краща, ближче до природи або до нашого розуміння космосу, ніж, наприклад, ніж старий модернізм? Або, можливо, вона більш чутлива, функціональна, життєздатна? Можливо, вона витіснила традиції, з яких виросла, – постмодернізм і деконструктивізм? І хоча відповіді на деякі питання можуть бути позитивними, все-таки з остаточними оцінками не варто поспішати» [93, с.173].

Питання досить гострі та полемічні. Не можна збудувати місто як технопопуляції екранних версій, а дім стати клітиною і змодельовати динаміку кіберпростору. Урбанізм, екологізм, проблематика міста, як драма людини і природи, людини і Всесвіту відбувається в певному просторі

опосередкування. Це кіберпростір, як «віртуальна реальність». Моделювання можливих та непередбачуваних вимірів на екрані дає впевненість в тому, що творчість не завершилась і можлива нова реальність.

«Про можливість, (тобто не лише математичного!) існування неевклідової геометрії – пише І. Добріцина, – світ дізнався в кінці 70-х, коли французький фізик Бенуа Мендельброт запропонував в своїх трьох книгах – «Фрактальні об'єкти: форма, випадок і розмірність» (1975), «Фрактали: форма, випадок, розмірність» (1977), «Фрактальна геометрія природи» (1977) – по суті нову геометрію природи. Новизна полягає у відмові від вимог гладкості, що читається між рядків в «Початках» Евкліда. Фрактальна геометрія Мендельброта – це свого роду мова, якою можна описати складні нерегулярні форми в світі природи.

Для аналітичного розуміння теоретичних текстів про «складку» в архітектурі варто сказати декілька слів про фрактали, топологію, «складки», ітерації. Що таке фрактал? Як він пов'язаний зі «складкою»? Фрактал як математичний об'єкт – модель безкінечного становлення. Графічні моделі фракталів надзвичайно різноманітні. Поняття фракталу, за Мендельбротом, – це певне уявлення, головною властивістю якого є самоподібність (інваріантність, незмінність при будь-яких перетвореннях). Мендельброт створив фрактальну геометрію негладких, шорохуватих, зазубрених, шершавих об'єктів, свого роду математичних парій. Проте саме неправильні об'єкти складають більшість об'єктів в природі. Він описав «фрактальну» гармонію – особливий порядок інтерпретуючого світу. З концепції фрактала плавно витікає концепція ітерації (безкінечного повторення, становлення)» [93, с.177].

Відбувається пошук інваріантів, і ними стають фрактали як своєрідні світи, що не мають гравітаційної орієнтації. Вони зчіплюються, з'єднуються, розриваються, динамічно трансформуються, але не мають планетарної настанови, яка рухає усім живим на землі.

Кіберпростір позбавлений гравітації та планетарного віталізму. Він мертвий як аналоговий рефлексивний розум, хоча сповнений візуальних динамічних інсталяцій. Форма як рушійний об'єкт, форма-складка – це сучасні топологічні принципи, які відрізняються від попереднього структурованого по горизонталі і вертикалі об'єкта, несуть в собі фрактальну геометрію сучасного простору.

Архітектура активно реагує на нову драматургію світобудування в кіберпросторі. І. Добріцина відмічає: «Термін «кіберпростір» був введений в культурний обіг після виходу науково-фантастичного роману «Невромансер» (1984), створеного американським письменником Уільямом Гібсоном в жанрі «кіберпанк» і присвячений пригодам умовних персонажів в віртуальних світах. Назва роману, очевидно, побудована на поєднанні слів «невро» (від грецького neuron), нерв і «романсер» (від англійського romancer), що має подвійний смисл – творець середньовічних романів і просто вигадник. Все разом може означати «стурбований і містично налаштований фантазер», що відповідає характеристиці певної групи ентузіастів – «навігаторів» 80-х.» (, с.263).

Це своєрідна театралізація простору, що є штучним, віртуальним світом кіборгів, які набувають натуралістичних рис. Дизайн в контексті кіберекспериментів дуже швидко засвоїв модельний віртуальний простір як спосіб трансформативного проектного аналізу. В наш час більшість проектів виготовляється на комп'ютері і це стає нормою в усіх архітектурних школах. Дизайнеру цікаво створити перехідну ступень між натуральним об'єктом і проектом. Саме віртуальний простір дає змогу натуралізувати проект так, що він виглядає як справжній. Ця віртуалізація створює або романтичний піднесений настрій проєктантів-хакерів, або своєрідний технообраз як архітектурний витвір, що стає інтерпретантною моделлю, яка здатна до змін.

Так, існує віртуальний музей Гуггенгейма, який може змінювати свою форму від запиту глядача. Це досить цікавий образ, який несе в собі

техногенні популяції формотворення. Його образна конфігуративність розгортається як своєрідна візуальна реальність. Вона є не симулякром, а спокусою, яку осмислював Ж. Бодрійяр. Це спокуса увійти у простір творіння, не будучи творцем, а проміжною ланкою ідентифікації реальності, що можлива тільки на екрані.

Віртуальний кіберсвіт стає таким привабливим не лише для архітектурного простору, але і для дизайну одягу. Дизайнери одягу теж намагаються освоїти нові технології, створити манекени, що рухаються, змоделювати гравітацію матеріалу, зробити конфігурації на тілі людини як певний проектний простір. Легкість творіння дає можливість знайти широке коло споживачів, які починають працювати у сфері формотворення як живій, віртуальній, динамічній реальності в дизайні.

І. Добріцина пише: «Всі попередні школи архітектури – вітрувіанська класична, і відома школа Баухауза, і навіть зовсім нещодавні «уроки Лас-Вегасу» – були витіснені. Їм на зміну прийшло інтенсивне вивчення програмного забезпечення і способів його створення.

Тренування розуму, необхідне для роботи з новими програмами призвело до ідеї так званої рідкої, або текучої, мінливої архітектури. Ідея текучості, безкінечного становлення, динамізму, в свою чергу, кореспондується з сучасною науковою парадигмою кінця ХХ століття. Категорія часу стає активним елементом формотворення в архітектурі.

При роботі з комп'ютерною мережею архітектурна мова стає особливо вибагливою. Те ж саме відбувається і з архітектурною метафорою. Предметом уваги архітектора є тут не лише режим реального часу, не тільки фізична реальність – все більш актуальною задачею стає техніка передачі життєздатної ілюзії» [93, с.275]

Спостерігається звернення до нового космологізму, дизайнер шукає аналоги в біології, в екранному світі. Об'єктом проектування стає сам процес породження, який називається «креацією». Виникає намагання схопити живий, пульсуючий потік, в який залучається глядач і хоче стати

творцем, але це лише ілюзія, симулякр. Симуляція креації призводить до того, що кіберпростір як романтична ілюзійна настанова легкого буття, творіння відрізняється від жорстокої дисципліни розуму і рефлексії.

Це призводить до безкінечних походів в себе, саморефлексії, гри з собою. «Я» дизайнера на терені всіх цих міркувань залишається «невпізнаним» віртуальним об'єктом проектування. «Я» проектувальника викреслюється, адже його викреслив ще Р. Барт. В кіберпросторі, воно викреслюється ще раз, бо головним стає посередник між реальністю «Я» і «Ти» або «Я» і «Інший». Ця межа стає креативним полем породжувальної реальності. Це є швидше не дійсність, а реальність проектування.

I. Добріцина чітко ставить акценти: «Пануюча сьогодні архітектурна поетика, навіть при використанні цілого ряду послуг комп'ютера, не виходить за межі жорсткого моделювання. Все ще не перше місце ставиться евклідове розуміння форми і простору. Проте відсутність гнучкості канонічної орфографії, що застосовується до теперішнього часу, не зможе охопити сутність нового типу простору, який архітектор починає осягати в нелінійних досвідах» [93, с.279]. Знову спостерігається субстантивація, що відбувається як перенесення фізичних алюзій в контекст метафізики проектування. Виникає новий архаїзм, що заміщується та демонструється екранною реальністю. Такі реалії архітектоніки як розчинність, розімкненність, зчеплення, зсуви, трансформації створюють дискретну суміш колажу або бріколажу, де відбувається іронічна гра з технікою нашарувань формотворчих прийомів.

Динамізм трансформаційної естетики та формотворчих інтуїцій, які відбуваються в проектному просторі є загальнокультурним явищем і відображає зміни в уявленні Всесвіту, що оточує людину, Але нові космологічні уявлення і настанови вбачання традиції провокують появу мутацій, кіборгів, кіберпросторів. Важливим для створення віртуальної реальності кіберпростору є винайдення коду, кодової мови. Виникає проблема розкодування креативного витoku природи та його інтерпретації.

Б. Массумі пише: «Топологічний поворот мав наслідком зсув в уявленнях про сам об'єкт проектування. Традиційна форма мислилась як сирий матеріал, що перетворюється художником, і одночасно як кінцевий продукт, тобто як вчинок і ціль. Робота з формою консолідувала весь процес. В контексті топологічного підходу матеріал архітектора не скільки форма, формування, скільки деформування. Зв'язок виток - ціль розпадається.

Тепер форма наслідує інший тип проектного процесу, завжди далекого від завершення. Форма виникає з процесу, вона стала похідною від руху, що її випереджує. Матеріальний виток форми замінений математичною «кривою переходу». Фактично він відмінений, як і сам традиційний архітектор. Робота архітектора нагадує працю золотошукача біля витoku формотворення... Нова форма не досягається, не замислюється. Вона ніби виманюється із насиченого струмуючого потоку віртуальності» [93, с.286-287].

Цей спосіб ближчий до східних формотворчих інтенцій, коли не дія чи діяльність, не продукування, формотворення, а формоявлення та формоочікування є цікавими та необхідними. Отже, відмінюється сама форма, замість неї з'являється очікування уявлень або концепцій формотворення. Прослідковується спонука до споглядання, що володіє формотворчим процесом і близька до східної реальності, але не є такою. Дані інтроверсії засвідчують, що електронне бароко – надмірний шлях в царину очікування, сподівання.

Перехід архітектурної рефлексії від парадигми Ж. Дерріда до філософії Ж. Дельоза призводить до перевероту мислення. Деконструкція, тотально деструктурований простір, дискретність замінюється на континуальний безперервний динамізм «складки». Реальність в рамках регулярної лінійної системи, де зчитування інформації розуміється як мікрокосм, що несе в собі макрокосм. Нелінійні системи, до яких звертається проектування, 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 несе і буде нести в собі форму, але зараз відбувається більш тотальна метаморфоза, бо форма намагається уникнути традиційних векторів і стати природничим біонічним об'єктом. Ці метаморфози моделюються в кіберпросторі і віртуальна реальність розуміється як входження у надреальність екранного світу.

Сучасні комп'ютерні віртуальні інсталяції моделюють необмежений простір. Це безперервна архітектура, яка втілює 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 середовище. Дані формотворення в архітектурі близькі до тих, що використовуються в одязі, але в кіберпросторі вони стають самодостатньою ілюзією. 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.

Архітектура завжди відставала від інших видів мистецтв на десятки років. Проте саме зараз вона стає надзвичайно авангардно окресленим перетином формотворення, жодна інша сфера дизайну не має таких відверто гострих експериментів. Архітектура як образ світозабудови та дизайн як реальність, що націлена на створення речей, поєднується .

«Відміна» гравітаційності стає дуже важливою для усвідомлення віртуальної реальності, що тяжіє до мобільності. Архітектура стає оболонкою, поверхня якої деформується, вигинається, створює динамічну пластику нелінійного простору. Кіберпростір не може надати нічого

стабільного та усталеного, еквівалентного тому простору архітектури, який людина знає тисячоліттями. Нові проекти є модельним експериментом, проривом в футуристичний світ.

Топологічна архітектура як крайній експериментальний образ демонстрації втілення оболонки як самодостатньої реальності є вже більше дизайном, ніж архітектурною творчістю, проектом заради проекту. Звичайно, ці нові проекти не сприймаються відразу як усталені та традиційні. З'являється низка архітекторів, які виступають проти нових нелінійних експериментів, відмовляються від комп'ютерної графіки, інсталяцій. Вони вважають, що ці проекти анонімні і непотрібні. Не дизайнер вимагає образ у віртуальній реальності, а вона забирає час, який марно витрачується у процесі безкінечного споглядання формотворень на екрані.

Б. Массумі в статті «Незвичайні горизонти проектування» пише: «Використана за допомогою комп'ютера топологічна проектна техніка в архітектурі більше не новина. З появою більш доступних програм і процесорів студії і офіси без паперу перестали бути виключенням. На тлі все більш ближчого знайомства з комп'ютерною розробкою топологічної архітектури почала з'являтися і незадоволеність нею. На лекціях, конференціях, семінарах споглядається така тенденція. Існує навіть думка що, абстрактність дигітального топологічного простору суперечить просторовій реальності людського тіла і виникає безліч нарікань: Оскільки ми не живемо в цьому неевклідовому просторі, навіщо ви нам нав'язуєте цю мутантну геометрію, яка терпить невдачу при зустрічі з реальністю. Топологічна архітектура занадто абстрактна. Вона не може бути органічною в людському тілі. І крім того – можна оживляти архітектурну практику скільки завгодно, проте ви пориваєте зв'язок з будівництвом, оскільки проект не здійснюється... Проектна техніка, заснована на ідеї неперервності, руху, а не статичності форм, підриває свої власні принципи нерухомості кінцевого продукту» [93, с.298- 299].

Можливо ця критика і перебільшена. Нелінійний експеримент відбувається як космологічно-природна алюзія антропоморфного зразка. Вона не є культурною і потребує свого осмислення. Нелінійність як заперечення лінійності культури та традицій формотворення стає новим кодом культури і професійно означених шкіл. Цей період пов'язан з позитивістським захопленням, перебільшенням натурпродукту віртуальної реальності і цікавий як експеримент. Архітектура і дизайн є людським діянням і несуть в собі людський образ світу, вони не відокремлені від реальності форми буття.

Теоретики намагаються відповісти на критику нелінійних дослідів у роботі з формою. Знову, як і в авангарді, спостерігається намагання знайти четвертий вимір в межах трьохвимірного евклідового простору. Б. Массумі допускає наявність четвертої координати часу або руху, але розуміння цього поняття можливе лише в контексті топології. Вона вивчає явище безперервності в просторі постійних деформацій, що відбуваються без розривів просторової цілісності структури. Кіберпростір – це симптом сучасного технодетермінізму, де «техне» в контексті сучасної синестезійної модальності віртуальних агенцій світу, стає домінативним проєктивним світом.

Дизайнер-архітектор створює середовище, що нагадує живий пульсуючий об'єкт, єдиною координатою стає рух. Комп'ютерні технології все більше спонукають дизайнера до співтворчості, яка не виглядає анонімним пристосуванням комп'ютера до проєктанта. Навпаки, вже дизайнер входить в кіберпростір, який завдяки процесам нелінійної динаміки дає непередбачуваний результат. Якщо раніше постмодернізм розбудовував свої проєкти як цілком передбачений уявний об'єкт, який ніс в собі іронію, гру, колаж то зараз результат передбачити дуже важко. Більш того, непередбаченість називається траєкторією еволюції, креації. Зазвичай, ці проєкти мало хто будує, вони залишаються як самодостатня екранна реальність, планетарний світ на терені віртуальних ігор.

Дизайнер стає і міфологом, і програмістом. Він є професійним комп'ютерним хакером, який проектує в контексті сучасних реалій формотворення. Їх намагаються осмислити та проаналізувати теоретики, які разом з тим є архітекторами-дизайнерами. Вони займаються інтелектуальною творчістю, яка тісно пов'язана з комп'ютерними технологіями, типологічними математичними розрахунками простору, пошуком алгоритмів. Фрактальність та можливість інваріантних мегаструктур намагаються демонструвати гармонію. Вона може бути експліцитною чи імпліцитною, визначеною як чіткий чи розмитий образ. Проте саме гармонія є метою цього проектування.

І. Добріцина пише: «Після перших досвідів нелінійної архітектури піднялась потужна хвиля по запровадженню програм, що залучені з нової, нелінійної науки, в сферу архітектурної творчості. Обчислювальна техніка продовжує владно входити в світ архітектури – в сферу проектування, виробництва матеріалів і зведення споруд, вона зазіхає на сферу уяви. Програмне забезпечення для архітектурного і інженерного проектування розвивається дуже стрімко – від систем комп'ютерного креслення до програмного інструментарію високої потужності, розрахованого на об'ємне моделювання і надання широкого набору аналітичних можливостей. Сучасні програми легко створюють і модифікують, найточніші цифрові моделі для архітектурних ідей і легко оцінюють можливості виробничого втілення .

Проте сучасний програмний інструментарій все-таки недостатньо досконалий для моделювання ідей архітектура. Він набагато пристосований для прискореного генерування проектних альтернатив, причому саме процес генерування альтернатив, відбувається за межами розуміннями архітектора» [93, с.307-308].

Перед людиною розгортається розчинений простір, де аналогове проектування як ігровий процес нової деструкції та деконструкції знову повертається на поле проектного постмодерного мислення вже на правах

континуального, нелінійного, складкоподібного коду. Відбувається зміщення різних систем, неоеклектика, що призводить до складного перетину різних можливостей візуалізації креативної породжуючої реальності, трансформації проектних ідей в кіберпросторі. Все менше паперу витрачається на створення проекту. З'являються цифрові електронні тривимірні моделі, що демонструються на екрані, а готовий проект є аналогом певного світорозуміння та світобачення. Весь новий організм, теургізм, драматизм, космологізм створюють новий порядок, лад, в рамках нелінійних систем проектування. Кіберпростір як посередня реальність натуралізує, фіксує і демонструє потенціал віртуальності.

Нова комбінаторна трансформаторна естетика при всіх дисфункціях і трансформаціях намагається зберегти попередні настанови гармонії і краси, які від віку належать мистецтву, архітектурі, дизайну. Світ проектування шукає нових аналогів, а кіберпростір стає новим інваріантом формотворення.

Формотворення весь час шукає аналогові об'єкти проектування, намагається реконструювати нелінійні та лінійні системи, як паритетні проектні стратегії дизайну. Остання глава присвячена розумінню форми як морфогенезу походження форми, що призводить формотворення так відображає культурно-історичну антропологію, образ людини, який формується в культурі і стає об'єктом проектування.

Зрозуміло, що проектується не архітектура чи дизайнерські об'єкти, а людина цього часу, за якою відкривається простір формотворення. Форма стає аналогом цієї людини, антропосфери як культурно-історичної реальності. Така реальність може бути сформульована як антропологія, уявлення про людину як та даність, що спонукає до того чи іншого формотворення. Це вже інше бачення, яке на межі всіх реалій пов'язаних з технопопуляціями, вестиментарним кодом, декомпозицією, деконструкцією і нелінійними системами свідчить про певну константу образу людини у культурно-історичному вимірі, який демонструє образ людського існування

в часі. Образ часовості та мінливості буття людини викликає певну форму рефлексії у просторовому контексті вбачання часу.

Це важливий філософсько-естетичний пункт осмислення проектної культури, який потребує своїх адекватій і дизайнерських рішень. Антропосоціогенез зазначається символічно як конструктивно-будівна діяльність дизайнера в просторі реалій візуальної історії культури та мислення. В період палеоліту людина намагалася повторювати форми і зображення потрібної реальності і наслідувати їх. Неоліт – це вже конфронтація. Тут людина створює образ Великої богині, як образ неба, формує всесвіт як антропосоціогенез. Зараз вживаються сучасні номінації історичного процесу, але ними ховається стародавній міф. Міф людяності, міф жінки яка є Всесвітом.

Важко сказати, коли культура починає рефлектувати, структурувати та деструктурувати цей міф. Мабуть, в Давньому Єгипті, коли фараон чи архітектор вживає формулу: «я той, хто», Це свідчить про виникнення диспозиції «Я» і «Ти», що існує як просторова синтагматика осмислення дійсності «Я» через «Ти». Культурно-генетично проектна культура формується в неоліті, де ще немає вертикалі і горизонталі, розшарування, ієрархії цінностей, є тільки рушійність, динаміка, полівалентність.

Вертикалізм існування людини у світі досягає свого найвищого розвитку в просторі «Я» і «Ти», за М. Бубером або М. Бахтіним. Драматургія самоздійснення людини в світі розгортається як образ культурно-історичної антропології. Величезний простір культури можна уявити як проект, який є передбаченням майбутнього. Проект в ранніх культурах розумівся як вічне повторення, про що свідчить М. Елеаде. Людина Відродження стає в центр всесвіту, стає титаном, який вже ніколи не стане титаном за грецьким зразком, тобто проміжною ланкою між богами і людьми. Людина ніколи не стане Богом, але має залишитися людиною. В художників доби Відродження відбувається метаморфоза самоздійснення «Я» в просторі іншого буття надреальності, що осяє весь світ.

Нічого подібного ми не побачимо далі, все закінчилося, все сталося і заспокоїлось саме в добі Відродження. Пізніше, в інших часах, людина не буде титаном, не захоче втілити з попередню парадигму антропоцентризму як проектування «Я». Відбувається деструкція античного міфа та антропоцентризму Відродження. Ми звикаємо до тотального спрощеного світу постмодерну, де всі метаморфози «складності» та нелінійності залишаються поверховою грою.

Можна стверджувати, що людина, яка крокує через століття, проживає в просторі мистецтва, залишається людиною як темпоритмічно означеною особистістю. Проте на етапі щось змінюється. Чому класицизм як урівноважена ортодоксальна доктрина зненацька замінюється неоготикою, неовізантією, неоруськими стилями? Так, Л. Гумільов розбудував доктрину, що через чотириста років відбувається деформація в культурах, вони самі себе почнуть провокувати, деформувати і створювати біфуркації [77]. Його робота «Етногенез і біосфера землі» показує незмінність зовнішніх констант людини, не змінюється її руки, ноги, очі, обличчя. Але кардинально змінюється світ навколо неї.

Отже, темою нашого дослідження є проблема метакультурного і метахудожнього бачення людини в просторі культури, але слід зазначити, що від космоморфогенезу, від форм ми маємо прийти до людини. А приходячи до людини стикаємося з цікавою проблемою. Що це за людина? Якщо це людина класицизму, тоді вона має дотримуватись трьох правил composition: єдності, спільності, тотожності. Це єдність в просторі, часі і дії. Але всі ці правила є зайвими, коли виникає людина вибухова і драматична, яка хоче перейти через всі канони. Ця людина інша, вона нехтує світобудівними інтенціями і здійснює свій проект як передбачення майбутнього самоздійснення і світобачення.

Якщо форма є певним наслідуванням образу культурно-історичної людини, то її слід розуміти як певну цілісність людини, яка тотожна цілісності космосу, ряду, ладу, порядку, устрою. Феномен нелінійності є

проміжною стадією заперечення попереднього космосу, попереднього ладу і утворення нової нарації як нової образної єдності, яка ще не відповідає установленим нормам і зразкам. Продовжується стадія розшуку формування нової людини, нового образу світу і образу простору.

В контексті постмодерної культури виникає багато різних припущень, а саме – поняття «глобальної естетики», «екологічної етики», нової космологічної людини, яка буде позбавлена національних рис та тяжіння до своєї власної культури, в яку вона завжди була вписана. Планетарна людина існує на обрії всіх просторових констант, на межі, на безмежжі будь-якого важливого просторового еону. Вона знаходить свій аналог в речі. Річ – це інертна ознака простору, а її «внутрішній формі» імпліцитно присутній формотворчий імпульс, який дає їй можливість бути то феноменом культури. Думка, почуття, рух, становлення – все це теж має свою певну форму. Морфогенез і пошук динамічної форми, додаткового виміру, який пов'язує з динамікою та часовістю, свідчать про відкритість простору. Адже вся культура демонструвала закритий простір, в якому можливий свій світ, не чужий. Самобуття в своєму світі і даність просторовості межує з відкритим простором, коли людина існує на безіменному просторі, існує як ризома, структура, яка не має усталених ознак осьової синтагматики та формотворчих космоморфогенетичних настанов.

Ці реалії спонукають розуміння культурно-історичної антропології як низки образів людини, які змінюють один одного та зосереджуються у певній протоформі, яка є засадою всіх форм і генерує їх в собі породжуючий креативний виток. Будь-яка культура завжди намагалася з'ясувати витoki формотворення через еволюцію як причащення речей, якщо говорити середньовічною мовою. Саме причащення речей, еквівокація, занурення в витoki двох реальностей божественної і людської, реальності абсолюту і реальності повсякдення створюють динаміку безмежної осі, по якій рухається людина. Дизайн, начебто, зовсім відсторонений від цих проблем. Але він в ще більшій мірі є складовою великого процесу космоморфогенезу,

де утворюється форма, слово, річ. Про це слід пам'ятати дизайнеру, який може бути або Богом, або нічим.

Дизайнер може бути просто декоратором, оформлювачем сцени буття, на якій відбувається обмін, менеджмент, гра символів, образів, іміджів і брендів. Людину почнуть оточувати зооморфні, антропоморфні, теоморфні форми, які існують в безіменному просторі, продиктовані логікою Евклідової геометрії або навпаки заперечують її. Ми знаходимось на стадії розвитку культури, коли первинне заперечення декоративізму постмодернізму відбулося, лад і порядок зруйновані, але всі постулати «нелінійності» відкидають нас назад – в палеоліт. Постмодерн – це культура, яка навчає споживати цінності. Людина, яка починає творити, довіряє творчі інтуїції комп'ютеру, але все ж таки вона спирається на розум, бо має досвід проектування.

Кіберпростір стає посередником в проектуванні як перетин різних можливостей буття. Це сурогатна реальність, що не має усталеної іконографії, і нагадує печерний простір палеоліту. Все повторюється, період нелінійного зламу в широкому фундаментальному розумінні світу повертається до глибинних витоків, коли культура ще не осягла вертикалі і простір не був структурований на «верх» і «низ», а рух розгортався горизонтально. Конституативні ознаки ойкумени мало змінюються, місцем перебування людини залишається світ. Традиційні практики – мода, дизайн, архітектура, теж мало змінюється, бо тіло людини залишається незмінним протягом тисячоліть. І в цьому дизайн ближче до буття ніж слово чи думка. Постмодерн повернув полівалентність, релятивність буття проекту культури, дизайну в його широкому розумінні.

Людина виявила одвічні здібності культури (тілесність, волю, світобудівні тенденції, надмірність, чуттєвість), які є архаїчними. Повернення в часовому просторі історії космоморфогенезу дає можливість руху вперед, де згоряючий і затухаючий космос, фрактали, вибухи, нові виміри просторової або часової даності вписані в історичне коло. Буття

людини, речі, часу і простору, свідчить про динаміку, пошук мистецьких, архітектурних, дизайнерських, модних адекватій. Динаміка самоздійснення людини в просторі виникає як нелінійний текст, що не став порядком та не отримав завершеної назву, а зруйнував попередню межу, лінію і став нею.

Культурна синтагматика єднання часового і просторового в формотворчому вимірі зараз загострила дихотомію елітарної і побутової культури. Вічна інвертивна гра «верху» і «низу» стає креативною точкою глибинних засадничих вимірів смислбуттєвих інтенцій. Вона демонструє народження людини і форми нової культури і відбувається одночасно в двох позиціях – вгорі і внизу. Постмодерна абсолютизація низу і опір верху є певним поверненням в архаїчний світ.

Нова розмірна топологія утворює вектор культуротворчості, направлений вгору і вниз, який має горизонтальну екстенційну метрику, і будь-яка сьогоднішня можливість оцінки цієї динаміки є поки що попередньою. Намагання порівняти постмодерн і феномен полістилізму в культурі XIX століття, як ідентичність еkleктичної фази в формотворенні архітектури, і еkleктичної фази в культурі постмодерна, є штучним. Воно не свідчить про тотожність часового порядку, ідентифікацію. Навпаки, спостерігається все більше і більше прискорення, схоплення часу в динаміці формотворення.

С. Перелла, один із теоретиків архітектури пише: «Архітектурна топологія – це мутація форми, структури, контексту і програми в щільно сплетені патерни і в динаміку складності. Останні роки, в зв'язку з тим, що помітно підвищилась точність проектування, проблеми архітектурних поверхонь і проблеми типологізації форми досліджувались систематично. Одночасно активно розробляються нові анімаційні комп'ютерні програми. Зрозуміло, що на типологічні «простори» впливають темпоральності анімаційних комп'ютерних програм, їх часовий характер. В топологічних «просторах» відображено принцип набутої реальності, на них вплинула комп'ютерна підтримка будівного виробництва і інформатика в цілому.

Топологічний «простір» відрізняється від традиційного, трьохвимірного, картезіанського тим, що в ньому у відповідності з принципами темпоральності і випадковості все накладається ніби хаотично. Простір вже не є порожниною, в якій знаходяться суб'єкти і об'єкти, він трансформується в тісно переплетену, щільну тканину, складену із особливостей і сингулярностей, його краще розуміти як особливий рід субстанції або як насичений, наповнений простір» [93, с.293].

Отже, перераховано майже весь набір реалій, які свідчать про осмислення формотворення, суб'єкти і об'єкти, розмірність простору і топологію, як програму або систему цієї розмірності. Простір розуміється континуальним та не має пустот, тобто є недискретний. Нова темпоральність анімується та моделюється на екрані як біомеханіку об'єктів.

Все свідчить про те, що начебто нові сингулярності є феноменологічно означеними техногенезом. Дисплей нічого не додає до інформаційного поля образності, окрім підвищеної швидкості розрахунку операцій візуалізації. Образ інтерпретується як позитивна або негативна архітектура, за О. Габричевським. Нелінійність як віртуальний досвід, зануренність в експеримент дає можливість змоделювати і побачити наявну те, чого ще немає і може ніколи не бути. Це бачення поки що є сурогатним. Воно не є чотирьохвимірним простором живих систем, про які мріяли футуристи початку ХХ століття.

Культурна місія проектного діяння є антропогенна і техногенна реальність. Їх вже зараз не можна розірвати, людина тісно увійшла в простір техніки, а техніка увійшла в простір людських означуваних. Зараз людина схожа на людину неоліту, чоловіче і жіноче так просто означене в неоліті і трансформовано як жіночий чи чоловічий костюм вже змінюється – замість полівалентності, амбівалентності протиставлення, замість одновалентності (заміни одного іншим), ми маємо ту ж саму полівалентність палеоліту, коли ще жіноче і чоловіче не розділялося. Полівалентність як новий вимір, нова

модальність дає поняття складності, багатовимірності, багатонаправленості осьової синтагматики, яка не обов'язково позначена вертикально. Семантично вертикаль існує в неоліті, хоча в зображенні вона поки що не позначена. Зображувана ціннісна вертикаль з'являється в давніх цивілізаціях у вигляді нашарування.

Новий «палеоліт» в ознаках нелінійності – це своєрідний побіг в архаїку, природу, поза межі культури як повне заперечення культурних ходів, яке відбувається як своєрідна регламентація чуттєвості, тілесності.

Це виявляє намагання людини сховатися в своєму тілі, яке вона сприймає як дім буття. Тіло було моделлю всіх храмів і є верхом природного світобудівного креативного виміру всього суцього. Зараз людина намагається шукати аналогію антропоцентризму, не в негативному вимірі, а в позитивному, зокрема в мікробіології та космоцентризмі. Проблема форми як дому буття, середовища, архітектури, дизайну стає посередньою проміжною реальністю, яка є наслідком цього пошуку.

I. Добріцина пише: «Архітектура сьогодні поставлена перед фактом об'єктивних змін світоглядних універсалій. Відповіддю на такі зміни може стати пошук нових шляхів розвитку. Готовність архітектора до змін – це, передусім, внутрішня настанова свідомості професіонала, що приймає до уваги гостроту нинішньої фази розвитку цивілізації, культури, архітектури. Проте одночасно це сигнал до пошуку стратегій, теоретично суворо обґрунтованих, що можуть бережно і поступово перебудувати палітру цінностей, забезпечити плавний перехід до них. Такі стратегії можуть бути засновані на уявленнях про описані вище ідеї коеволюції, одночасному розвитку, в основі яких лежить логіка саморозвитку системи. Виходячи із наукових даних про коеволюцію в сучасній глобальній планетарній екології, був висунутий принцип підтримуючого розвитку (sustainable development), котрий розглядається зараз як головний у регулюванні ритмів розвитку природи і людства» [93, с.390-391].

Ритми, які пробуджує культура, основи формотворення, які тримаються на певній регулярності, метрі та висхідних засадах, пов'язані зі світовими осями як певними вертикальними вимірами простору. Їх намагаються розхитати, але вони імпліцитно існують як належні реалії формотворчості, які відображають вертикальний принцип самостояння людини в світі. Мова різних архітектурних шкіл, мова дизайну та предметного середовища, культури, стають мовами спілкування, досвіду знаходження загальних цінностей, іміджів, вимірів. Вони є тотожними і стають спільним напрямом проектної культури, що живе в одному просторі і часі. Людина знаходиться в історії часовості простору. В кожному культурному еоні була своя рання стадія розвитку, бароко, маньєризм, про це свідчить О. Шпенглер [258]. Так і в кожній людині є дитинство, старість, злет, повнота, щирість, любов, творчість. Віталізм, організмизм, теургізм, глобальна тотальна єдність людини і універсалу, як космічна творчість утворюється в просторі звичайного діяння, про що писав М. Гайдеггер [243]. Зараз простота творчості ускладнюється в комп'ютерних іграх і мовах нелінійної архітектури, це свідчення кореляції складності і простоти. Проектна культура намагається продукувати нові ідеї, звільнитися від кам'яних ланцюгів минулого. Загострена жестиальність свідчить про перехідну фазу і новий етап в баченні старого, розумінні реалій, які існують в одному часі і просторі, що сконцентрований на культурі. Культурний часопростір є тотальним хронотопом, за М. Бахтіним, який усуває природничий час і простір, змінює його теоморфною, зооморфною, антропоморфною моделлю.

Дослідження вестиментарного коду Р. Барта і симулякру Ж. Бодрійяра є першими напрямками входження в нову культуру, яка розбудовується посткультура, за Бичковим. Відбувається варіювання метафізичних витоків і першозasad культурного коду. Постмодерн загострив саму синтагматику космоморфогенезу. Системність явища шукається на мікромолекулярному і на макровсесвітньому вимірі, де людина і форма ототожнюються і шукають

межу людяності і формотворчості в космічності і мікросвіті, який належить людині.

Це дивний парадокс, що потребує аналізу і свого спеціального дослідження. Наше завдання було проектно-дизайнерське, розраховане на реалії проектної стратегії відтворення нелінійності як стратегії заперечення, деструкції і разом інновації, яка стає стадією креативного переходу з небуття в буття, що зазначені як небуттєвість, іронія, гротеск, фрактал, які шукають своє ім'я.

Висновки до третього розділу

Проектна культура постмодерну радикально трансформує свою поетику наприкінці ХХ століття. Від деконструкції, дискретних ігор з артефактами культури до пошуку природовимірних аналогів проектування. Дослідження з мікробіології, фрактальна топологія спонукають до континуального, предметного формотворення на підставі генетичного алгоритму.

Нелінійні системи проектування – це новітня конфігурація звернення до монізму, відомого ще в середньовіччі як «неподільність» світла – аналога Абсолюту. Проте «втрата» дискретності обертається сліпою довірою комп'ютеру, тобто посереднику між проектантом і аналоговим об'єктом біопопуляціями.

Проектна культура постмодернізму в реаліях дизайнерських практик, архітектури структурується як аналоговий проектний світ, де людина знаходить свого «замісника» у вигляді фракталів, ризоми, складки та ін. Сферичність маркується топологічною метрикою нелінійних систем, людиновимірні константи представлені у вигляді нового вертикалізму (аналогу самостояння людини у світі), що заперечує картезіанську модель простору та наближується до вертикалізму.

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 плюральною, 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. Бодрійяром, – 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. Бодрійяра всі виміри моди, культури споживання існують на правах соціологічної та естетичної доктрини. Важливо, що він пов'язує реалії симуляції і симулякра як онтологічного креативного витoku з технопуляціями предметного середовища.

6. Декомпозиція, 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 контрантитеза іронії, 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 витoku віртуальної реальності, природі як носію цінностей як праматері всього сущого. Імплицитно неонатурфілософія стає неософійністю 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 спостерігання як простого занурення в природні витoki. Тобто, актуальним стає звернення до природи, але з величезним досвідом негaції та деструкції культури постмодернізму.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Адорно В. Т. Эстетическая теория / Адорно В. Теодор; пер. с нем. А.В. Дранова. – М.: Республика, 2001. – 527[1] с. (Философия искусства).
2. Азизян И.А. Теория композиции как поэтика архитектуры / И.А. Азизян, И.А. Добрицына, Г.С. Лебедева. – М.: Прогресс-Традиция, 2002. – 568 с.
3. Альберти Леон-Батиста. Десять книг о зодчества / Леон-Батиста Альберти. – В 2-х т. – М.: Изд-во Всесоюзн. Акад. Архитектуры, 1935, т. 1. – 392 с.
4. Альберти Леон-Батиста. Десять книг о зодчестве / Леон-Батиста Альберти. – М.: Изд-во. Всесоюзн. Акад. Архитектуры, 1937, т. 2. – 794 с.
5. Андреева Е. Постмодернизм / Е.Андреева. – СПб.: Азбука-Классика, 2007, – 488 с.
6. Апель К.-О. Трансформация философии : перевод с нем. В.Куренной. / Карл Отто Апель – М.: Логос, 2001. – 344 [1] с.
7. Апель К.-О. Ситуація людини як етична проблема // Ермоленко А. М. Комунікативна практична філософія : підручник. – К.: Лібра, 1999. – С. 231 – 255.
8. Аристотель. Об искусстве поэзии / Аристотель. – М.: Гослитиздат, 1957. – 183 с.
9. Аркин Д.Е. Образы архитектуры и образы скульптуры / Д. Аркин. – М.: Искусство, 1990. – 400 с.
10. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Р.Арнхейм. – М.: Прогресс, 1974. — 392 с.
11. Арнхейм А. Новые очерки по психологии искусства / Р. Арнхейм. – М.: Прометей, 1994. – 352 с.

12. Арнхейм Р. Динамика архитектурных форм / Рудольф Арнхейм ; пер. с англ. В.Л. Глазычева. – М.: Стройиздат. – 1984. – 193 с.
13. Асеев Ю.С. Історія української архітектури / Ю.С. Асеев, В.В. Вечерський, О.М. Годованик. – К.: Техніка, 2003. – 472 с.
14. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Ролан Барт ; пер. с фр.; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г.К. Косикова. – М.: Прогресс, 1994. – 616 [8] с.
15. Барт Р. Camera lucida / Ролан Барт ; пер. с фр. Михаила Рыклина. – М.: Ad Marginem, 1997. – 223 [1] с.
16. Барт Р. Система моды. Статьи по семиотике культуры / Ролан Барт ; пер. с фр. С. Н. Зенкина. – М.: Издательство имени с. Сабашниковых, 2003. – 512 с.
17. Батракова С. Язык архитектуры постмодернизма и конец великой утопии / С.Батракова // Борьба тенденций в современном западном искусстве. – М.: Искусство, 1986. – С.150 – 181.
18. Батракова С. Искусство и утопия / С. Батракова. – М.: Наука, 1990. – 304 с.
19. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле / Михаил Михайлович Бахтин. – М. : Худ. Лит., 1965. – 527 с.
20. Бахтин М. М. Вопросы литературы и эстетики / Михаил Михайлович Бахтин. – М. : Худ. Лит., 1975. – 502 с.
21. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества / Михаил Михайлович Бахтин. – М.: Искусство, 1979. – 424 с.
22. Башляр Г. Избранное: поэтика пространства / Гастон Башляр ; пер. с фр. – М.: РОССПЭН, 2004. – 376 с. – (Серия „Книга света”).
23. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Беньямин В. Избранные эссе. – М.: Аграф, 1996. – С. 6 – 186.
24. Бердяев Н.А. Смысл творчества // Бердяев Н.А. Философия свободы. Смысл творчества. – М.: Правда, 1989. с. 254 – 606.

25. Библер В.С. От наукоучения к логике культуры / Владимир Соломонович Библер. – М.: Политиздат, 1990. – 413 с.
26. Бодрийяр Ж. Система вещей / Жан Бодрийяр ; пер. с фр. С.Зенкина. – М.: Рудомино, – 1995.– 174 с.
27. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / Бодрийяр Жан ; пер. с фр. Е.А.Самарской. – М.: Республика; Культурная революция, 2006. – 269 [3] с. (Мыслители XX века).
28. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Бодрийяр Жан ; пер. с фр. С. Н. Зенкина. – М.: Добросвет, 2000. – 387 с.
29. Борисова Е.А. Русская архитектура второй половины XIX века / Е.А. Борисова. – М.: Наука, 1979. – 320 с.
30. Борисова Е. А., Стернин Г. Ю. Русский модерн: Архитектура. Живопись. Графика / Е.А. Борисова, Г.Ю. Стернин . – М.: Галарт Аст, 1998. – 360 с.
31. Бринкман А.Э. Площадь и монумент как проблема художественной формы / А.Э. Бринкман. – М.: Изд-во Всесоюзн. Акад. Архитектуры, 1935. – 296 с.
32. Бродель Ф. Время мира. Материальная цивилизация, экономика и капитализм, 15-18 вв./ Ф. Бродель. – М.: Прогресс, 1992, т. 3. – 680 с.
33. Брунов Н.И. Очерки по истории архитектуры / Н.И. Брунов. – Т I. – М.: Центполиграф, 2003. – 398 с.
34. Брунов Н.И. Очерки по истории архитектуры / Н.И. Брунов. – Т II. – М.: Центполиграф, 2003. – 540 с.
35. Бхаскаран Л. Дизайн и время / Лакшми Бхаскаран ; пер. с англ. И.Г. Голыбиной. – М.: АРТ-РОДНИК, 2007. – 256 с.
36. Бубер М. Я и Ты / Мартин Бубер. — М.: Высшая школа, 1993. — 176 с.
37. Бубер М. Хасидские истории. Первые учителя Мартин Бубер : пер. с англ. и нем. М. Гутгарц; Русское общество друзей Еврейского ун-та

- в Иерусалиме. — М. : Мосты культуры, 2006. — 524с. — (Серия "НЛЕФ - изыскания в еврейской мистике").
38. Буркхард Я. Культура Италии в эпоху Возрождения / Я. Буркхард. — СПб.: Герольд, 1904 — Т. I — 427 с.
39. Бюлер К. Теория языка. Репрезентативная функция языка / Карл Бюллер. ; пер. с нем. Т.В. Булыгиной. — 2. изд. — М. : Издательская группа "Прогресс", 2000. — XXIV, 502с. (разд. паг.) — (Филологи мира).
40. Бычков В. В. Эстетика / Виктор Васильевич Бычков : учебник. — М.: Гардарики, 2002. — 556 [4] с.
41. Валери П. Об искусстве / П.Валери. — М.: Искусство, 1993. — 507 с.
42. Вейс Г. История цивилизации. Классическая древность до IV в. / Герман Вейс: иллюстрированная энциклопедия в 3-х т. — М.: ЗАО ЭКСМО-Пресс. — Т. 1. — 1998. — 752 с.
43. Вейс Г. История цивилизации. «Темные века» и Средневековье / Герман Вейс : иллюстрированная энциклопедия в 3-х т. — М.: ЗАО ЭКСМО-Пресс. — Т. 2. — 1998. — 600 с.
44. Вейс Г. История цивилизации. Новое время. XIX — XX вв. / Герман Вейс: иллюстрированная энциклопедия в 3-х т. — М.: ЗАО ЭКСМО-Пресс. — Т. 3. — 1998. — 768 с.
45. Вельфлин Г. Основные понятия искусства. Проблема эволюции стиля в новом искусстве / Генрих Вельфлин. — М.: Л.: Академия, 1930. — 382 с.
46. Вентури Н. Разнообразие, уместность и изображение в историцизме или PLUS Ca CHANGE... // Архитектон, 1993. — № 4. — С. 21 — 25.
47. Вернадский В.И. Философские мысли натуралиста / Владимир Вернадский. — М. : Наука, 1988. — 520 с.
48. Веселовский А.Н. Историческая поэтика / Веселовский А.Н. — Л. : Худ. Лит. — 1940. — 648 с.

49. Винкельман И.И. История искусства древности / Винкельман И. И. – Л. : Огиз, 1933. – 430 с.
50. Витгенштейн Л. Голубая книга; Коричневая книга; Лекции и беседы об эстетике, психологии и религии / Людвиг Витгенштейн : пер с нем. Вадима П. Руднева. — М. : Дом интеллектуальной книги, 1999. — Кн. 1 : Голубая книга. — 127с.
51. Витгенштейн Л. Философские работы / Людвиг Витгенштейн ; пер. с нем М.С.Козловой. – Часть I. – М.: Гнозис, 1994. – 612 с.
52. Волков Н.Н. Композиция в живописи / Н.Н. Волков. – М. : Искусство, 1977. – 264 с.
53. Выготский Л.С. Психология искусства / Лев Семенович Выготский. – М. : Педагогика, 1987. – 344 с.
54. Габермас Ю. Структурні перетворення у сфері відкритості. Дослідження категорії громадянське суспільство / Юрген Габермас ; пер. з нім. – Львів, 2000. – 265 с.
55. Габермас Ю. Дії, мовленнєві акти, мовленнєві інтеракції та життєвий світ // Ермоленко А.М. Комунікативна практична філософія. – К.: Лібра, 1999. С.– – 287 – 324.
56. Гадамер Г.-Г. Актуальность прекрасного / Гадамер Г.-Г. – М.: Искусство, 1991. — 367 с.
57. Гадамер Г.-Г. Истина и метод / Гадамер Г.-Г. – М. : Прогресс, 1988. – 700 с.
58. Габричевский А.Г. Морфология искусства / Александр Георгиевич Габричевский. – М.: Аграф, 2002. – 864 с.
59. Гачев Г.Д. Европейские образы пространства и времени // Культура, человек и картина мира. – М.: Наука, 1987. – С. 198 – 227
60. Гегель Г. В. Ф. Эстетика / Г. В. Ф. Гегель ; пер. с нем. Б. Г. Столпнера . – М. : Искусство, 1968, т. I – 312 с.

61. Гегель Г. В. Ф. Эстетика / Г. В. Ф. Гегель ; пер. с нем. Б. Г. Столпнера. – М. : Искусство, 1969, т. II – 326 с.
62. Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию / Джон Гибсон ; пер. с англ. – М.: Прогресс, 1988. – 464 с.
63. Гиренок Ф. И. Культура как виртуальность: событие и смысл // Виртуальные реальности. – М.: ИФРАН, 1998. – Вып. 4. – С. 23 – 31.
64. Глазычев В. Л. Архитектура. Энциклопедия / Владислав Леонидович Глазычев. – М.: Астрель, 2002. – 669 с.
65. Гоголь Н.В. Об архитектуре нынешнего времени // Гоголь Н.В. Собр. Соч. в 7 т.– Т. 6. – М.: Худ. Лит, 1986. – С. 61 – 80.
66. Гомілко О. Метафізика тілесності : концепт тіла у філософському дискурсі / Ольга Гомілко. – К.: Наукова думка, 2001. – 338 [2] с.
67. Готтенрот Ф. Иллюстрированная история материальной культуры / Ф.Готтенрот. – М.: ООО «Издательство АСТ»; Спб.: ООО «Издательство «Полигон», 2001. – 473 с.
68. Горюнов В.С. Архитектура эпохи модерна / В.С. Горюнов, М.П. Тубли. – СПб.: Стройиздат, 1992. – 360 с.
69. Грабовенко Ю.А. Творческие возможности системы ручных и матричных методов графического моделирования в дизайне: Автореф. дис...канд. искусствоведения. — М., 1987. — 22 с.
70. Грачева Н. Светотеневой анализ архитектурной формы : Автореф. дис...канд. техн. наук. – К.: КИСИ, 1958. – 19 с.
71. Греков А.С. Формирование жилых структур в в исторически сложившейся застройке городов юга Украины (на примере г. Одессы) : Автореф. дис. канд. арх.. : 18. 00. 02., КИСИ. – К.,1989. – 19 с.
72. Гройс Б. Утопия и обмен / Борис Гройс. – М.: Знак, 1993. – 371 с.
73. Гройс Б. Комментарии к искусству / Борис Гройс. – М.: Художественный журнал, 2003. – 342 с.

74. Гропиус В. Границы архитектуры / Вальтер Гропиус. – М.: Искусство, 1971. – 288 с.
75. Гулыга А. В. Искусство в век науки / Арсений Владимирович Гулыга. – М.: Наука, 1978. – 180 с.
76. Гумбольдт В.Ф.. Избранные труды по языкознанию / В.Ф.Гумбольдт ; пер. с нем. — 2. изд. — М. : Прогресс, 2000. — 398с. — (Филологи мира).
77. Гумилев Л.Н. Этногенез и биосфера земли / Лев Николаевич Гумилев. – М.: ДИ – КАРТ, 1993. – 503 с.
78. Гумилев Л. Н. География этноса в исторический период / Лев Николаевич Гумилев. – Л.: Наука, 1990. – 280 с.
79. Гуревич А. Я. Категории средневековой культуры / Арон Яковлевич Гуревич. – М.: Искусство, 1984. – 350 с.
80. Гуревич П. С. Приключения имиджа: типология телевизионного образа и парадоксы его восприятия / Гуревич П.С. – М.: Искусство, 1991. – 221 с.
81. Гуссерль Э. Философия как строгая наука / Эндмунд Гуссерль. – Новочеркасск : Сагуна, 1994. –357 с.
82. Гутнов А. Мир архитектуры / А. Гутнов. – М.: Молодая гвардия, 1985. – 351 с.
83. Джеймісон Ф. Постмодернізм або логіка культури пізнього капіталізму / Фредерік Джеймісон : перекл. з англ. Петра Дениска. – К.: Курс, 2008. – 504 с.
84. Дженкс Ч. Язык архитектуры постмодернизма / Ч.Дженкс. — М.: Мир, 1985. – 568 с.
85. Джонс Дж. К. Инженерное и художественное конструирование / Джонс Дж. К. – М. : Мир, 1976.– 369 с.
86. Делез Ж., Гваттари Ф. Капитализм и шизофрения : Анти-Эдип / Делез Ж., Гваттари Ф.: пер. с фр. – М.: ИНИОН, 1990. – 107 с.

87. Делез Ж. Складка, Лейбниц и барокко / Жиль Делез. – М.: Логос, 1997. – 264 с.
88. Делез Ж. Тысячи плато. Капитализм и шизофрения / Ж.Делез, Ф. Гваттари ; пер. с французск. – Екатеринбург : У –Фактория; М. : Астрель, 2010. – 895.
89. Деррида Ж. Отобиографии // Ежегодник Лаборатории постклассических исследований. – М.: Институт Философии РАН, 1994. – С. 174 – 183.
90. Деррида Ж. О грамматологии / Ж.Деррида. – М.: Ad Marginem, 2000. – 512 с.
91. Ділі Д. Основи семіотики / Джон Ділі : перекл з англ. А.Карась. – Львів.: Арсенал. – 232 с.
92. Дичев И. Шесть размышлений о постмодернизме / И.Дичев // Сознание в социокультурном измерении. — М., 1990. — С.3—37.
93. Добрицына И. От постмодернизма – к нелинейной архитектуре / Ирина Добрицына. – М.: Прогресс-Традиция, 2004. – 416 с.
94. Дюбуа Ж. Общая риторика / Дюбуа Ж., Пиф Ф., Тринон и др. : [пер с фр.]- М.: Прогресс, 1986. – 392 с.
95. Дюрер А. Дневники, письма, трактаты. – В 2 – х т. / А. Дюрер. – Л. : М. : Искусство, 1957, т. 2 – 254 с.
96. Дьяков Л.А. Джованни-Баттиста Пиранези И. Дьяков. – М.: Изобразительное искусство, 1980 – 118 с.
97. Захаржевская Р.В. История костюма. От античности до современности / Раиса Владимировна Захаржевская. – 3-е изд. , доп. – М.: РИПОЛ Классик, 2007, – 288 с.
98. Зеллинг Ш. Мода. Век модельеров / Шарлотта Зеллинг. – Кельн, 2000. – 655 с.
99. Земпер Г. Практическая эстетика / Г.Земпер. – М.: Искусство, 1970. – 320 с.

100. Зинченко В.П. Формирование зрительного образа / В.П. Зинченко, Н.Ю. Вергилес. – М. : Изд-во Моск. Ун-та., 1969. – 106 с.
101. Иванов Вяч. Вс. Избранные труды по семиотике и истории культуры / Вячеслав Всеволодович Иванов. – Московский гос. ун-т им. В.Ломоносова; Институт теории и истории мировой культуры. — М. : Языки русской культуры, 1998. – 912с. – (Язык).
102. Изард К. Эмоции человека / Изард К. – М. : Изд-во Моск. ун-та, 1980. – 440 с.
103. Иконников А.В. Архитектура XX века. Утопии и реальность / А. Иконников. – Изд. В 2 т. – Т1. – М.: Прогресс-традиция, 2001. – 656 с.
104. Иконников А.В. Архитектура XX века. Утопии и реальность / А.Иконников. – Изд. В 2 т. – Т2. – М.: Прогресс-традиция, 2002. – 672 с.
105. Ингарден Р. Исследования по эстетике / Р.Ингарден. – М. : Изд-во иностр. лит., 1962. -572 с.
106. Иоффе И.И. Синтетическая история искусств / И.И. Иоффе. – Л.: Огиз, 1933. – 568 с.
107. Каган М.С. Философия культуры / Моисей Самойлович Каган. – СПб.: ТООО ТК «Петрополис», 1996. – 416 с.
108. Кандинский В. О духовном в искусстве / В. Кандинский. – М.: Искусство, 1992. – 110 с.
109. Кассирер Эрнст. Избранное. Опыт о человеке / Эрнст Кассирер ; пер. с нем. Б. Вимер. — М. : Гардарика, 1998. – 780с. – (Лики культуры).
110. Кассирер Эрнст. Избранное: Индивид и космос / Эрнст Кассирер ; пер. с нем. А. Г. Гаджикурбанова. – М. ; СПб. : Университетская книга, 2000. – 654с. – (Университетская библиотека; Книга света).

111. Кибалова Л. Иллюстрированная энциклопедия моды / Кибалова Л., Гербенова О., Ламарова М ; пер. с чешск. А. А. Лосевой. – Прага: Артия, 1989. – 608 с.
112. Кизима В.В. Человек в ландшафтных порядках бытия / В.В. Кизима // Тоталогічні образи ландшафту. – К.: ДКККіМ, 20006. – С. 8 – 17.
113. Килошенко М.И. Психология моды / Майя Килошенко. – СПб.: Речь, 2001. – 192 с.
114. Кириченко Е.И. Русская архитектура 1830 – 1910 гг. / Евгения Ивановна Кириченко. – М.: Искусство, 1982. – 400 с.
115. Климов Л.Б. Теория стадияльного развития искусства и статьи / Р.Б. Климов. – М. : ОГИ, 2002. – 512 с.
116. Ковриженко М. Креатив в рекламе / Марина Константиновна Ковриженко. – СПб.: Питер, 2004. – 253 [3] с.
117. Козлова Т. Основы моделирования и художественного оформления одежды / Т.В. Козлова, Л.Б. Рыввинская, З.Н. Тимашева. – М.: Легкая и пищевая промышленность, 1984. – 166 с.
118. Козлова Т.В. Художественное проектирование костюма / Т.В.Козлова . – М.: Легкая и пищевая промышленность, 1982. – 144 с.
119. Козловски П. Культура постмодерна / Петер Козловски. – М.: Республика, 1997. – 240 с.
120. Коллективный манифест Умерто Боччони, Карло Карра, Луиджо Руссоло, Джакомо Балла, Джино Сиверинни // Азизян А.И., Добрицына И.А., Лебедева Г.С. Теория композиции как поэтика архитектуры. – М.: Прогресс-Традиция. – 678 с.
121. Кристева Ю. Избранные труды: Разрушение поэтики / Юлия Кристева ; пер. с фр. – РОССПЭН, 2004. – 654 [2] с.

122. Крымский С.Б. Эпистемиология культуры / Крымский С.Б., Парахонский Б.А., Мейзерский В.М.. - К.: Наукова думка, 1993. – 216с.
123. Крымский С.Б. Философия как путь человечности и надежды / С.Б.Крымский. – К.: Курс, 2000. – 308 с.
124. Кримський С. Б. Запити філософських смислів / Сергій Борисович Кримський. – К.: ПАРАПАН, 2003. – 240 с.
125. Кримський Сергій Борисович. Під сигнатурою Софії. — К.: Києво-Могилянська академія, 2008. — 367с.
126. Кристева Ю. Избранные труды: Разрушение поэтики / Юлия Кристева ; пер. с фр. – РОССПЭН, 2004. – 654 [2] с.
127. Куцепал С.В. Французька філософія другої половини ХХ століття: дискурс із префіксом „пост-” / Куцепал Світлана Вікторівна. К.: ПАРАПАН, 2004. – 324 с.
128. Лакан Ж. Функция и поле речи и языка в психоанализе / Ж. Лакан ; пер. с. фр. А.К.Черноглазова, – М.: Гнозис, 1995. – 192 с.
129. Леви-Строс К. Структурная антропология / Леви Стросс ; пер. с фр. – М. : Наука, 1983. – 536 с.
130. Легенький Ю.Г. Культурология изображения (опыт композиционного синтеза) / Юрий Григорьевич Легенький. – Киев : ГАЛПУ, 1995. – 412 с.
131. Легенький Ю.Г. Об архитектуре (очерки теории дизайна интерьера) / Ю.Г. Легенький. – К.: КНУКіМ, 2005. – 690 с.
132. Легенький Ю. Г. Философия моды ХХ столетия / Юрий Григорьевич Легенький. – К. : КНУКіМ, 2003. – 300 с.
133. Легенький Ю. Г. Метаистория костюма / Юрий Григорьевич Легенький. – НМАУ им. П. И. Чайковского, – 2003. – 284 с.
134. Легенький Ю.Г.Украинский модерн / Ю.Г.Легенький. – К.:НМАУ им. П.И.Чайковского, 2004. – 304 с.
135. Ле Корбюзье. Архитектура ХХ века – Ле Корбюзье ; пер. с.фр. В.Н.Зайцева, В. В.Фрязинова. – М.: Прогресс, 1977. – 304 с.

136. Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / под ред. В.В.Бычкова. – М.: РОССПЭН, 2003. – 608 с.
137. Леонтович О. Введение в межкультурную коммуникацию / Леонтович О. – М.: Гнозис, 2007. – 368 с.
138. Леонтьев К. Записки отшельника / Константин Леонтьев. – М.: Русская книга, 1992. – 544 с.
139. Лессинг Г.-Э. Лаокоон, или о границах живописи и поэзии / Готхольд Эфраим Лессинг. – М.: Гослитиздат, Ленингр. отд-ние, 1957. – 519 с.
140. Лиотар Ж. Ф. Ситуация постмодерна // Философская и социологическая мысль, 1995, № 5 – 6. – С. 15 – 38.
141. Липс Ю. Происхождение вещей / Ю.Липс. — М.: ННН, 1995. — 272 с.
142. Лола Г. Дизайн. Опыт метафизической транскрипции / Галина Николаевна Лола. – М.: Изд-во МГУ, 1998. – 264 с.
143. Лосев А. Ф. Диалектика художественной формы / Алексей Федорович Лосев // Лосев А.Ф.Форма.Стиль. Выражение. – м.: Мысль, 1993. – С.5 – 297.
144. Лосев А. Ф. Языковая структура / Алексей Федорович Лосев. — М.: МГПИ им. В.И.Ленина, 1983. – 374 с.
145. Лосев А. Ф. Философия имени / Алексей Федорович Лосев // Лосев А.Ф. Бытие. Имя. Космос. – М.: Мысль, 1993. – С.613 – 872.
146. Лосев А.Ф. Эстетика Возрождения /А.Ф. Лосев Мысль, 1978. – 623 с.
147. Лосев А.Ф. Эллинистически-римская эстетика / А.Ф.Лосев. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1979. – 415 с.
148. Лосев А. Ф. Проблема художественного стиля / Алексей Федорович Лосев. – К.: „Collegium”, „Киевская Академия Евробизнеса”, 1994. – 288 с.
149. Лотман Ю.М. Об искусстве / Ю.М.Лотман. – СПб.: Искусство – СПб, 1998. – 704 с.

150. Лотман Ю.М. История и типология русской культуры / Ю.М.Лотман. – СПб.: Искусство – САБ, 2002. – 768с.
151. Лотман Юрий Михайлович. Беседы о русской культуре: Быт и традиции русского дворянства (XVIII - начало XIX века) / Ю.М.Лотман. — СПб. : Искусство, 1997. — 399с.
152. Лотман Ю. М. Структура художественного текста / Юрий Михайлович Лотман. – М. : Искусство, 1970. – 384 с.
153. Лотман Ю. М. Культура и взрыв / Юрий Михайлович Лотман. – М. : Гнозис, 1992. – 272 с.
154. Малевич К. Собр. соч. в пяти томах. Статьи, манифесты, теоретические сочинения и другие работы. 1913 – 1929. – Т. 1 / К. Малевич. – М. : Гилея, 1995. – 394 с.
155. Малевич К. Собр. соч. в пяти томах. Супрематизм. Мир как беспредметность, или Вечный покой. – Т. 3. / К. Малевич. – М. : Гилея, 2000. – 402 с.
156. Мамардашвили М. Как я понимаю философию / Мераб Мамардашвили. – М. : Прогресс, 1990. – 386 с.
157. Мамардашвили М. Лекции о Прусте / Мераб Мамардашвили. – М.: Ad Marginem, 1995.– 546 с.
158. Мамардашвили М. Символ и сознание. Метафизические рассуждения о сознании, символике, языке / Мамардашвили М.К., Пятигорский А.М. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1999. – 216.
159. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма / Надежда Борисовна Маньковская. – СПб.: Алетейя, 2000. – 347 [5] с. – (серия «Gallicinium»).
160. Мерло-Понти М. Око и дух / Мерло-Понти М : пер с. фр. – М. : Искусство, 1992. – 63 с.
161. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия / М.Мерло-Понти ; пер. с фр. И.С.Вдовиной, С.Л.Фокина. – СПб.: Ювента, Наука, 1999. – 605 с.
162. Мода: за и против. — М.: Искусство, 1973. — 286 с.

163. Моисеев Н. Н. Размышления о современной политологии (политические науки: новые проблемы) / Никита Моисеев. – М.: Издательство МНЭПУ, 2000. – 216 с.
164. Моль А. Социодинамика культуры / Абраам Моль. – М.: Ком. Книга, 2005. – 416 с.
165. Моран А. де. История декоративно-прикладного искусства / Анри де Моран ; пер. с.фр. – М: Искусство, 1982. – 577 с.
166. Морен Э. Метод. Природа Природы / Эдгар Морен : пер с фр. Е. Н. Князева. – М.: Прогресс-Традиция, 2005. – 464 с.
167. Моррис У. Искусство и жизнь. Избранные статьи, лекции, речи, письма / Уильям Моррис [пер. с. англ. Р.Усмановой]. – М.: Искусство, 1973. – 512 с.
168. Мурина Е.Б. Проблемы синтеза пространственных искусств / Е.Б. Мурина. – М.: Искусство, 1982. – 192 с.
169. Называть вещи своими именами : программные выступления мастеров западно-европейской литературы XX в. – М : Прогресс, 1988. – 637 с.
170. Найден О. Малевич Мужичский / О. Найден, Д. Горбачов Малевич Мужичский // Хроніка – 2000 – С.210 –232.
171. Нащокина М. Московский модерн / М.Нащокина. – М. : Жираф, 2003. – 560 с.
172. Нельсон Д. Проблемы дизайна / Д.Нельсон: пер с. англ. – М.: Искусство, 1974. – 152 с.
173. Неретина С.С. Тропы и концепты / С.С. Неретина. – М.: ИФРАН, 1999. – 278 с.
174. Ницше. Ф. Воля к власти / Фридрих Ницше. – М.: Культ. Революция., 2003. – 880 с.
175. Носов Н. Виртуальная психология / Николай Александрович Носов. – М.: АГРАФ, 2000. – 432 с.
176. Образ // Психологический словарь. – М.: Педагогика, 1983. – с.223.

177. Олейников Ю.В. Ноосферный проект социоприродной эволюции / Олейников Ю.В., Оносов А.А. – М.: ИФРАН, 1999. – 210 с.
178. Ортега-и-Гассет Х. Что такое философия? / Хосе Ортега-и-Гассет. – М.: Наука, 1991. – 408 с.
179. Ортега-и-Гаассет Х. Дегуманизация искусства / Х. Ортегга-и-Гассет. – М.: Радуга, 1991. – 639 с.
180. Панофский Э. Idea / Эдвин Панофский. – СПб.: Аксиома, 1999. – 228 с.
181. Петров Л.В. Мода как общественное явление / Л.В. Петров. — Л.: Знание, 1974. — 34 с.
182. Петров М. К. Язык, знак, культура / Михаил Константинович Петров. – М.: Наука, 1991. – 328 с.
183. Печчеи А. Человеческие качества / Аурелио Печчеи. – М.: Прогресс, 1980. – 302 с.
184. Пирс Ч. С. Избранные философские произведения / Чарлз Сандерс Пирс : пер с англ К. Голубович. — М. : Логос, 2000. — 412с. — (Университетская библиотека).
185. Подорога В. А. Выражение и смысл / Валерий Подорога. – М.: Ad Marginem, 1995. – 248 с.
186. Подорога В. Ж. Делез и линия Внешнего // Делез Ж. Складка. Лейбниц и барокко. – М.: Логос, 1997. – С. 245 – 262.
187. Попович Мирослав Володимирович. Раціональність і виміри людського буття. — К. : Сфера, 1997. — 290с.
188. Попович М. В. Європа - Україна - праві і ліві / Мирослав Володимирович Попович. — К. : Київське братство, 1997. — 108с.
189. Попович М.В. Нарис історії культури України / Мирослав Володимирович Попович. — К. : АртЕк, 1999. — 727с. — (Освіта ХХІ століття).
190. Потебня А.А. Мысль и язык / А.А.Потебня. - К.: СИНТО, 1993. - 192 с.

191. Потебня АА Эстетика и поэтика. История эстетики в памятниках и документах / А.А.Потебня. - М.: Искусство, 1976. - 614 с.
192. Потебня А.А.Теоретическая поэтика / А.А.Потебня – М.: Висшая школа , 1990. – 344 с.
193. Почепцов Г. Коммуникация // Реклама, внушение и манипуляция. – М.:БАХРА-М, 2001. – С . 102–137.
194. Почепцов Г. Г. Семиотика / Георгий Георгиевич Почепцов. – К.: Рефл – бук, 2002. – 432 с.
195. Пригожин И. Порядок из хаоса / Пригожин И., Стенгерс И. – М. : Прогресс, 1986. – 432 с.
196. Прокофьев В.Н. Об искусстве и искусствознании / В.Н. Прокофьев. – М. : Советский художник, 1985. – 304 с.
197. Пучков А. Архитектуроведение и культурология: избр. статьи / Андрей Пучков. – Изд. Дом А.С.С., 2005. – 679 с.
198. Райт Ф.Л. Будущее архитектуры / Ф.Л. Райт. – М.: Госстройиздат, 1960. – 248 с.
199. Раушенбах Б. Пространственные построения в древнерусской живописи / Б Раушенбах. – М.: Наука, 1975. – 184 с.
200. Рапопорт А. Городская среда и драматургия архитектурной композиции // Проблемы теории и истории архитектуры. – М., 1979.
201. Ревзин Г. Молчащий постмодернизм / Г.Ревзин // Проект России: Архитектура. Дизайн. Технология. — 1996. — № 4. — С.33 – 47.
202. Рескин Д. Искусство и действительность / Д.Рескин. – М., 1900. – 319 с.
203. Ривош. Я.Н. Время и вещи / Я. Н.Ривош. – М.: Искусство, 1990. – 304 с.
204. Рикёр П. Конфликт интерпретаций. Очерки о герменевтике / Поль Рикер : пер с. фр. И.С.Вдовиной. – М.: Медиум, 1995. – 416 с.
205. Розенблюм Е.А. Художник в дизайне / Е.Розенблюм. – М.: Советский художник, 1974. – 119с.

206. Розин В.М. Методология исследования технической реальности // Традиционная и современная технология. – М.: ИФРАН, 1999. С. 10 – 32.
207. Романов Г.М., Туркина Н.В., Колпащиков Л.С. Человек и дисплей / Г.М. Романов, Н.В. Туркина, Л.С. Колпащиков. — Л.: Машиностроение, 1986. — 256 с.
208. Рубинштейн С.Л. Проблемы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. – М.: Педагогика, 1973. -423 с.
209. Руднев В.П. Словарь культуры XX века / В.П.Руднев. — М.: АГРАФ, 1997. – 382 с.
210. Рунге В.Ф. История дизайна, науки и техники / В. Ф. Рунге : учеб. пособие. – М.: Архитектура – С. – Кн. 2. – 2007. – 432 с.
211. Рябушин А.В. Проблемы формирования жилой среды. К концепции единства среды / А.В. Рябушин. – М.: ВНИИТЭ, 1974. – 135 с.
212. Рябушин А.В. Развитие жилой среды. Проблемы, закономерности, тенденции А.. Рябушин. – М.: Стройиздат, 1976. – 381 с.
213. Сальникова Е.В. Эстетика рекламы. Культурные корни и лейтмотивы / Е. В. Сальникова. – М.: Алетейя, 2001. – 288 [2] с.
214. Сарабьянов Д.В. Модерн. История стиля / Д. Сарабьянов. – М. : Галарт, 2001. –344 с.
215. Сартр Ж.П. Бытие и ничто / Ж.П.Сартр : пер с фр. И.С.Вдовиной. – М.: Республика, 2000. – 640 с.
216. Смирнов С.Д. Психология образа: проблема активности психического отражения / Смирнов С. Д. – Л.: Изд. ЛГУ, 1985. – 236 с.
217. Смолина Н.И. Традиции симметрии в архитектуре / Н.И. Смолина. – М.: Стройиздат, 1990. – 344 с.
218. Соссюр Ф. де. Курс общей лингвистики / Соссюр Ф. де. ; пер. с фр. Н.А.Слюсаревой. - М.: Логос, 1998. – 296 с.
219. Стародубцева Л. Архітектура постмодернізму / Л. Стародубцева. – К.: Спалах, 1998. – 208 с.

220. Стриженова Т. Из истории советского костюма / Т.Стриженова. — М.: Советский художник, 1972. — 111 с.
221. Структурализм: " за" и " против". – М.: Прогресс. – 1975. – 486 с.
222. Табачковський В. Полісутнісне homo: філософсько-мистецька думка в пошуках „неевклідової рефлексивності” / Віталій Георгієвич Табачковський. – К.: Парапан, 2005. – 432 с.
223. Табачковський В. В пошуках невтраченого часу / Віталій Георгієвич Табачковський. – К.: ПАРАПАН, 2002. – 298 с.
224. Тард Ж. Законы подражания / Ж.Тард . — М.: Издание Павленкова, 1892. — 372 с.
225. Тейяр де Шарден П. Феномен человека / Пьер Тейяр де Шарден. – М.: Наука, 1987. – 240 с.
226. Тканко З. Моделювання костюма в Україні ХХ століття / З.Тканко., О. Коровицький. – Л.: Брати сиротинські, 2000. – 96 с.
227. Тойнби А. Постижение истории / Тойнби А. – М.: Прогресс, 1991. – 731 с.
228. Тоффлер О. Третя хвиля // Сучасна зарубіжна соціальна філософія. – Київ.: Либідь, 1996. – С. 275 – 335.
229. Тоффлер А. Футурошок / Алвин Тоффлер. – М.: Лань, 1997. – 464 с.
230. Ульяновский А. Мифодизайн : коммерческие и социальные мифы / Андрей Ульяновский. – СПб.: Питер, 2005. – 544 с. – (Серия «Маркетинг для профессионалов»).
231. Успенский Б. А. Поэтика композиции. Структура художественного текста и типология композиционной формы / Успенский Б. А. – М. : Искусство, 1970. – 225 с.
232. Фаворский В.А Литературно-теоретическое наследие / В. Фаворский. – М. : Советский художник 1988. - 587 с.
233. Флоренский П.А. У водоразделов мысли / П.А. Флоренский. – М.: Правда, 1990, т. 2 – 448 с.

234. Флоренский П.А. Анализ пространственности и времени в художественно-изобразительных произведениях / П.А. Флоренский. – М.: Прогресс, 1993. – 324 с.
235. Фрейд З. "Я" и "Оно". Труды разных лет / Зигмунд Фрейд. – Тбилиси : Мерами. – кн. 1. – 1991. – 397 с.
236. Фремpton К. Современная архитектура / К. Фремpton. – М.: Стройиздат, 1990. – 539 с.
237. Фромм Э. Иметь или быть? / Э Фромм ; пер. с англ. — 2-е изд., доп. – М.: Прогресс, 1990. – 336 с.
238. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук / Мишель Фуко. – СПб. : А – cad, 1994. – 407 с.
239. Фуко М. Воля к истине / Мишель Фуко. – М.: Касталь, 1994. – 448 с.
240. Фуко М. История безумия в классическую эпоху / Мишель Фуко. – СПб.: Университетская книга, 1997. – 576 с.
241. Хайдеггер М. Бытие и время / М. Хайдеггер ; пер. м нем. В.В.Бибихина. – М. : Ad marginem, 1997. – 452 с.
242. Хайдеггер М. Время и бытие / Мартин Хайдеггер. – М.: Республика, 1993. – 448 с.
243. Хайдеггер М. Работы и размышления разных лет / Мартин Хайдеггер ; – М. : Гнозис, 1993. – 464 с.
244. Хайт В. Социально-философские проблемы современной архитектуры / В. Хайт // Вопросы философии. – 1979. – № 5.
245. Хан-Магомедов С.О. Архитектура советского авангарда / С.О. Хан-Магомедов. – М.: Стройиздат, 2001. – кн 2. – 712 с.
246. Хейзинга Й. Осень средневековья / Хейзинга Й. – М. : Наука, 1988. – 540 с.
247. Хоружий С.С. После перерыва. Пути русской философии / С.С.Хоружий : учеб. пособие. — СПб. : Алетейя, 1994. — 447с. — (Наши современники).

248. Хоружий С. С. О старом и новом / С.С.Хоружий. — СПб. : Алетея, 2000. — 477с.
249. Хоружий С.С.Очерки синергийной антропологии / С.С.Хоружий. — М.: Институт философии, теологии и истории св.Фомы, 2005. — 408 с.
250. Чепелик В. Український архітектурний модерн / Віктор Чепелик. — КНУБА, 2000. — 378 с.
251. Чижевский А.Л. На берегу вселенной. Годы дружбы с Циолковским. — М.: Мысль, 1995. — 736 с.
252. Чубинський П. Мудрість віків: у 2 кн. / Павло Чубинський .— К.: Мистецтво. — кн.І. — 1995. — 224 с.
253. Чубинський П. Мудрість віків: у 2 кн. / Павло Чубинський. — К.: Мистецтво. — кн. 2. — 1995. — 224 с.
254. Шандренко О. М. Віртуальні образи моди : автореферат дис. на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознавства : спец. 17.00.01 „Теорія та історія культури” / Шандренко О. М. — К. — 2008. — 19 с.
255. Швейцер А. Культура и этика / Альберт Швейцер. — М. : Прогресс, 1973. — 343 с.
256. Шмит Ф.И. Искусство — его психология, его стилистика, его эволюция / Ф. И. Шмит. — Харьков : Союз, 1919. — 338 с.
257. Шпеер А. Третий Рейх изнутри / А. Шпеер. — М.:Центполиграф, 2005. — 654 с.
258. Шпенглер О. Закат Европы. Гашталт и действительность Освальд Шпенглер. — М.: Мысль, 1993. — 663 с.
259. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / Умберто Эко.— М.: ТОО ТК „Петрополис”, 1998. — 432 с.
260. Элиаде М. Космос и история / Мирча Элиадэ. — М. : Прогресс, 1987. - 312 с.
261. Эльконин Д. Б. Психология игры / Даниил Борисович Эльконин. — М.: Педагогика, 1978. — 304 с.

262. Юнг К. Феномен духа в искусстве и науке / Карл Юнг. – М.: Ренессанс, 1992. — 320 с.
263. Яблонский Д.Н. Порталы в украинской архитектуре / Д.Н. Яблонский. – К.: Изд. Акад. Архитектуры УССР, 1955. – 143 с.
264. Яacobсон Р. Работы по поэтике / Р. Яacobсон. – М.: Прогресс, 1987. – 462 с.
265. Ясиевич В.Е. Архитектура Украины на рубеже XIX – XX веков / В.Е. Ясиевич. – К.: Будивэльнык, 1988. – 184 с.
266. Эстетические ценности предметно-пространственной среды. – М.: Стройиздат, 1990. – 335 с.
267. Allen S. From Object to Field // Architectural Design. –1997.– V. 67. N 25-6. – P. – 24-31.
268. Ando T-, Pare R. The Colours of Light. — London: Phaidon Limited Press, 1996. — 260 p.
269. Architecture in transition: between deconstruction and new modernism. – Munich: Prestel; New York, 1991. — 157 p.
270. Architecture Studio. Granbrook Academy of Art. 1986—1993. — New York: Rizzoli, – 1994. — 224 p.
271. De Landa M. Deleuze and the Use of Genetic Algorithm // Architectural Design. 2002. V. 72. № 1. – P.8-12.
272. Ho M.-W. The New Age of Organism // Architectural Design. 1997. V.67. № 9/10. – P.47-51.
273. Kipnis J. Towards a New Architecture: Folding // Theory and Manifestoes of Contemporary Architecture. Chichester, 1997. – P.121-124.