Статьи. Теория

Ксения С. Майорова
Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Москва, Россия

Новые онтологии архитектуры и архитектуры новых онтологий

Статья посвящена попытке проследить взаимосвязь между актуальными тенденциями в гуманитарных науках (становление новых онтологий) и современными архитектурными практиками. Автор формулирует ключевые различия между оптиками «старых» и новых онтологий, где новыми называются плоские онтологии, отказавшиеся от оппозиции часть/целое и суждений в модальности долженствования. Рассмотрев различные типы архитектуры (иконическую, утопическую и социальную), автор обнаруживает, что практики и объекты, которые традиционно принято относить к архитектуре, базируются на принципах «старых онтологий». В них реализовано представление о человеке как суперобъекте, стоящем над всеми прочими объектами; они руководствуются классической оппозицией части и целого, где конечным пользователем, для которого осуществляются архитектурные проекты, может быть общество (как целое, которое больше своих частей, то есть людей) или человеческий индивид (как часть, которая больше своего целого, то есть общества). Наконец, в них артикулируется противопоставление наличного и должного, где последнее обладает онтологическим преимуществом. Новые же онтологии кажутся неприменимыми к архитектуре в традиционном понимании.

Тем не менее между новыми онтологиями и архитектурой может быть обнаружена двоякая связь. С одной стороны, новые онтологии предлагают язык описания, позволяющий объять многообразие практик традиционной архитектуры (архитектуры наших городов)

Майорова Ксения Сергеевна — магистр градостроительства, младший научный сотрудник Высшей школы урбанистики им. А.А. Высоковского НИУ ВШЭ. Научные интересы: современные онтологии, онтология города, исследования городских саундскейпов, исследования популярной культуры. E-mail: kmayorova@hse.ru
Ksenia Mayorova — MUP, Junior research fellow, Vysokovsky Graduate School of Urbanism, HSE. Research interests: contemporary ontologies, ontology of the city, sound studies, urban soundscape studies, pop-culture studies. E-mail: kmayorova@hse.ru

Sociology of Power
Vol. 29
№ 1 (2017)

и принять их онтологическое равенство. С другой стороны, новые онтологии делают возможными иные архитектурные практики (архитектуру компьютера, виртуальных миров и спекулятивную архитектуру), не замещающие традиционную архитектуру, но дополняющие ее.

Ключевые слова: новые онтологии, плоские онтологии, традиционная архитектура, архитектура компьютера, архитектура виртуальных миров, спекулятивная архитектура

Ksenia Mayorova. Higher School of Economics, Moscow, Russia
New ontologies of architecture and architectures of new ontologies

The aim of this article is to highlight the relationships between contemporary tendencies in the humanities (the new ontologies) and contemporary architectural practices. The author articulates the distinction between the optics of the «old ontologies» and the the new ontologies. The ontologies considered to be new ones are flat, free from classical opposition between the whole and the parts and based on modality of possibility, but not obligation. Objects and practices traditionally referred to as architecture appear to be based on the principles of the «old ontologies». For them human being is an extraordinary object compared to others, the part-to-whole relationships appear to reflect either the superiority of the whole (society) or the superiority of the part (individual), finally, they are aimed at creating an "it has to be this way" picture. The new ontologies seem to be impossible to apply to architecture in its traditional meaning. Nevertheless, a two-fold link between the new ontologies and architecture can be posed. On the one hand, the former offer a new language to describe the variety of traditional architecture and accept that all of directions, styles and buildings are ontologically coordinate. On the other hand, the new ontologies enable some new architectural practices (computer architecture, architecture of virtual space and speculative architecture) which do not substitute for traditional architecture, but accompany it.

Keywords: new ontologies, flat ontologies, architecture, computer architecture, architecture of virtual space, speculative architecture

doi: 10.22394/2074-0492-2017-1-19-40

Архитектура в привычном нам смысле — это архитектура зданий, построенных человеком и предназначенных для человека. Можно выделять множество эстетических стилей, теоретических подходов и конструкторских принципов, свойственных разным архитектурным школам и направлениям, но не вызывает сомнения, что все они удерживают своей центральной фигурой человека. Каким образом в таком случае могут быть связаны с архитектурой новые онтологии, ставящие человека в один ряд со всеми прочими

объектами? Должна ли архитектура новых онтологий адаптировать наши города под все возможные онтологически равные нам объекты?

В настоящей статье рассматриваются некоторые типы привычной нам архитектуры и показывается, в каком смысле они являются архитектурами «старых онтологий». Затем вслед за артикуляцией ключевых различий между старыми и новыми онтологиями предлагается несколько типов объектов и практик, которые, по моему убеждению, являют собой образцы архитектуры новых онтологий. Таким образом, мы увидим, что с приходом новых онтологий не произошло принципиального поворота, который бы сделал привычную нам архитектуру неактуальной. Скорее, наоборот, новые онтологии легитимировали онтологическое равноправие множественных архитектурных подходов и направлений, открыв возможности для архитектур нового типа.

Термин «новые онтологии» используется здесь как общее понятие, которое включает в себя набор онтологических концепций, объединенных несколькими ключевыми положениями[1]. В первую очередь эти онтологии *являются плоскими*[2], так как для них все объекты независимо от их масштаба, возраста, интеллектуального развития и видимой сложности онтологически равноценные. Иными словами, нет суперобъекта, который стоял бы над всеми прочими, нет онтологических иерархий. Во-вторых, эти онтологии оспаривают классические модели соотношения части и целого, настаивая на том, что *ни один объект онтологически не является ни целым, ни частью.* Категории части и целого — это результат применения определенной оптики рассмотрения взаимоотношений между объектами. То, что при одном рассмотрении предстает в виде части большего целого, в другом контексте само может оказаться целым, составленным из множества частей. В-третьих,

1 Имеется в виду онтологический схематизм как стратегия ответа на ключевой онтологический вопрос: «Что есть в подлинном смысле слова?». Например, Ветушинский [2018] выделает четыре таких схематизма: парменидовский, атомистический, корреляционистский и схематизм плоской онтологии.

2 Термин «плоские онтологии» впервые введен М. Деланда [DeLanda, 2013, p. 51] в работе «Интенсивная наука и виртуальная философия»: «... в то время как онтологии, основанные на отношениях между общими типами и отдельными частными, являются иерархичными, в них каждый уровень представляет отдельную онтологическую категорию (организм, вид, род), подход с точки зрения взаимодействия частей и эмерджентного целого ведет к плоской онтологии, в которой есть исключительно уникальные, единичные индивиды, различающиеся в пространственно-временном отношении, но не в онтологическом статусе».

новые онтологии в силу онтологического равенства всех объектов отказываются определять, какие из объектов являются более значимыми, а какие менее, а, значит, *суждение в модальности долженствования оказывается нерелевантным*. Важность этих положений для архитектурной теории и практики состоит в том, что они практически во всем противоположны «старым онтологиям» традиционной архитектуры.

Архитектуры «старых онтологий»

Иконическая архитектура для человека

Человек строил жилища на протяжении всей своей истории, поэтому можно считать, что история архитектуры в привычном нам понимании уходит корнями в древние строительные практики. За долгие тысячелетия архитектура пережила множество преобразований, и мы знаем, что она может фокусироваться на самых разных аспектах: не только функциональных (как, например, конструктивизм), эстетических (как готика), но и геометрических (как постмодернизм) или психологических (например, рационализм). Под архитектурой в таком случае понимается фасад, здание или группа зданий, формирующих некоторый единый архитектурный ансамбль, выполненный в единой концептуальной рамке и общем стиле. Коль скоро архитектурной единицей в таком случае является здание, то есть отдельный объект, назовем такую архитектуру объектной, или иконической (поскольку знаковый, или иконический, архитектурный объект, согласно такому понимаю архитектуры, будет в большей мере воплощать сущность архитектуры, чем рядовые здания).

Долгое время представление об архитектуре как исключительно иконической преобладало в европейской культурной традиции. На протяжении многих веков архитекторы руководствовались геометрическими и эстетическими принципами, которые сложились как античный архитектурный канон и были сформулированы Витрувием в «10 книгах об архитектуре» [Витрувий, 1936]. Трактат предназначался для профессиональных архитекторов и описывал множество важных для архитектурной практики аспектов, начиная с определения области профессиональной компетенции архитектора и заканчивая техническими деталями. Самым многочисленным пользователем архитектуры предполагался народ, а потому целью деятельности зодчего (отдававшего себе отчет в синтетическом характере его искусства) являлось как раз создание объектов, способных оказывать идеологический и эмоциональный эффект, сделать так, чтобы в глазах публики «величие импе-

рии приумножилось и возведением великолепных общественных зданий» [Там же, с. 15]. Иными словами, задачей зодчего было позволить людям говорить об архитектуре как о фасадах, отдельно стоящих зданиях и группах зданий, выполненных в некотором смысловом единстве.

Ключевой особенностью иконической архитектуры были правильные пропорции, соотношение «членов сооружения в отдельности и в целом для достижения соразмерности» [Там же, с. 21]. Идеал, достойный воплощения «в камне», обнаружился в самом человеке: «Как в человеческом теле евритмия получается благодаря соразмерности между локтем, ступней, ладонью, пальцем и прочими частями, так это бывает и в совершенных сооружениях» [Там же, с. 22]. Даже если сопоставление с гармонией человеческого тела в данном случае несет метафорический характер, нарочитый акцент на проектировании зданий «по образу и подобию» человеческому позволяет сказать, что иконическая архитектура строилась не просто человеком и для человека, но и в соответствии с человеком как мерилом всех вещей.

Сегодня, зная, что возможны иные интерпретации назначения и сущности архитектуры, мы скорее будем говорить об иконической архитектуре в критическом ключе, например, в терминах точечной застройки. А узнав об аналогиях, которыми руководствовался Витрувий, наставляя архитекторов на многие века вперед, заведем уже набившую оскомину песнь о тщете антропоцентризма. Однако альтернативы архитектуре такого типа стали возможными относительно недавно. Авторитет витрувианского канона был подорван лишь в XVIII веке первыми результатами археологических экспедиций, которые показали, что античная архитектура не единственно возможная. Есть другие народы, которые, ежедневно наблюдая пропорции человеческого тела, пришли к иным архитектурным решениям.

Утопическая архитектура для нового человека

XX век в истории архитектуры можно назвать веком экспериментов, спровоцированных геополитическими и последовавшими за ними социальными потрясениями. Человечество смело смотрело в будущее, заряжалось ветром перемен и уповало на скорое пришествие государства нового типа, общества нового типа, наконец, человека нового типа. Вожди XX века каждый по-своему усвоили мудрость, что «не сознание людей определяет их бытие, а, наоборот, их общественное бытие определяет их сознание» [Маркс, 1959, с. 7], и зачастую первое, что они предпринимали, рассчитывая создать новое общество с новым человеком, это объявляли ар-

хитектурный конкурс. В силу социально-экономических причин именно Советский Союз стал площадкой, на которой новым цветом зацвела так называемая «бумажная», или утопическая архитектура.

«Не на „чистом листе“, как в классической утопии, но на хаотических руинах прошлого» [Иконников, 2004, с. 289] архитектура нового государства была призвана задать новые идеологические и концептуальные горизонты, а также переопределить бытовые практики горожан. Бумажная архитектура отличалась от иконической архитектуры почти во всем. Это не означает, что в ранний период истории Советского Союза вся архитектура была бумажной. Разумеется, проектировались и строились различные здания, зачастую призванные решать строго утилитарные задачи (например, разместить максимальное число граждан на ограниченной территории с минимальными финансовыми затратами). Но сама возможность помыслить и практиковать совершенно иную архитектуру открыла множество новых горизонтов. В таком контексте полет творческой фантазии не могли ограничить ни финансовые лимиты, ни проблемы обеспечения зданий необходимой инфраструктурой, ни поведенческие паттерны потенциальных пользователей, ни удобство эксплуатации.

В таком контексте утопическое мышление и утопические идеалы, постоянно подменяясь (как только обнажалась несостоятельность одних обещаний, им на смену приходили другие), использовались как удобный инструмент манипуляции массами: «Творимая утопия относила осуществление идеала в еще незримые дали, в то время как реально формировавшиеся структуры власти получали авторитарный характер» [Там же, с. 291]. Причем первое время проекты, которые мы сегодня склонны называть утопическими, представлялись вполне осуществимыми, и разрыв между режимом физического, актуального существования в настоящем и режимом пребывания в чаемых идеалах будущего мироустройства вскрылся лишь со временем. Архитектура — не только крайне эффективный инструмент визуализации утопического замысла, но и уникальный способ мыслить утопию и даже вписывать ее в наличное положение дел. «Архитектурные утопии соотносились с виртуальной реальностью, в которой объективно существующее подчинялось умозрительно конструируемым целям» [Там же, с. 284]. Однако, пожалуй, самое интересное в утопических проектах состоит не в том, что архитектура может создать нового человека, но в том, что она сама должна быть создана новым человеком.

Культивации архитекторов нового типа посвятил себя Николай Ладовский, один из наиболее интересных архитекторов 1920–

1930-х годов, основоположник архитектурного рационализма. Цель проектов архитектурного рационализма — «экономия психической энергии при восприятии пространственных и функциональных свойств сооружения» [Ладовский, 1926, с. 3]. Даже на фоне своих современников Ладовский отличался особой прогрессивностью в архитектурных проектах и педагогике. Он выстраивал обучение «наоборот»: не с изучения исторических прецедентов и реализованных в них аспектов архитектурных стилей, а с формирования механизмов мышления при помощи логических моделей. Испытывая пиетет перед последними достижениями науки, Ладовский скомбинировал в своей методике, с одной стороны, исследование объективных психофизиологических закономерностей восприятия пространства пользователем, а с другой — технологически опосредованные способы формирования профессиональных компетенций архитектора нового типа.

В психотехнической лаборатории, созданной во ВХУТЕМАСе в 1927 году, использовалось различное оборудование, призванное «помочь при отборе поступающих на архитектурный факультет ВХУТЕИНа, а также помочь преподавателям развить у студентов те профессионально необходимые способности, которые у них развиты слабо» [Хан-Магомедов, 2007, с. 62]. Ключевым инструментом, за счет которого должен осуществлять свою профессиональную деятельность архитектор нового типа, считался глазомер, а для его диагностики и развития использовались многочисленные замысловатые приспособления[1]. Так, психотехническая лаборатория Ладовского, будучи во многом причастной утопическим проектам периода бумажной архитектуры, представляла собой лабораторию по алгоритмизации, программированию или, если угодно, компьютеризации[2] архитекторов будущего. Архитекторов, чья задача — создавать новые пространства жизни, призванные сформировать нового человека.

1 Ладовский разрабатывал и применял такие инструменты, как лиглазометр — инструмент для диагностики и развития глазомера линейных величин, плоглазометр для усовершенствования непосредственной работы архитектора с плоскостными величинами, оглазометр — соответственно сфокусированный на определении величины объема и углазометр, призванный определять и развивать способности архитектора определять угол.

2 В буквальном смысле компьютер — это вычислитель. Поэтому, на мой взгляд, уместно будет сказать, что Ладовский ставил перед собой задачу взрастить поколение архитекторов, которые функционировали бы как вычислительные машины, или компьютеры.

Социальная архитектура для общества

Архитектура третьего типа сосредоточена на социальной размерности создаваемого архитектором пространства. Для нее важно не только и не столько то, что располагается в непосредственной близости от человека (и даже скорее буквально принадлежит лично ему), сколько территории и объекты, разделяемые человеком с другими. Ключевым ориентиром при создании такой архитектуры являются режимы взаимодействия горожан, то есть она предназначается для сложного субъекта, общества, многочисленными частями которого являются отдельные люди. Так архитектура артикулирует свою связь с градостроительством и урбанистикой. Неудивительно, что многие выдающиеся урбанистические концепции созданы представителями именно архитектурных, а не каких-либо других специальностей.

Особенно значимым для истории социальной архитектуры стал интерес человека к формам социальной самоорганизации животных. Уже Аристотель удостоил пристальным вниманием пчел, с его трактата «История животных» можно начинать отсчет наук о социальных и психологических особенностях поведения животных, которые в полной мере выйдут на арену лишь ближе к концу XIX века[1]. Именно тогда визуальные образы архитектурных сооружений социальных животных начинают эксплицитно использоваться в иконической архитектуре. В 80-х годах XIX века Гауди воплощает свое знаменитое архитектурное решение: параболическую арку — конструкцию, идею которой можно обнаружить во внешней форме пчелиных сот [Ramirez, 2000, p. 38-39]. Позже, в первой половине XX века, Мис ван дер Роэ активно использует гексагональную сетку, напоминающую другую особенность строения пчел — внутреннюю структуру медовых сот. Пчеловодство привнесло в архитектуру и антропогенные формы организации жизнедеятельности пчел, например, в проекте «Дом-ино» Ле Корбюзье, который относится скорее к социальному типу архитектуры, чем к иконическому.

1 Об истории внедрения метафор пчеловодства в архитектуру см. [Ramirez, 2000, p. 18]. Рамирес видит исток интереса к пчелам и устройству их быта у Аристотеля [1996, с. 376-384]. Однако следует признать, Аристотель скорее интересуется полезностью животных и продуктов их жизнедеятельности при употреблении человеком в пищу или в качестве лекарства. К тому же аналогия с устройством бытовых практик у пчел позволяла оправдывать отношения доминирования и подчинения в человеческих обществах.

Идея подобия устройства жизненного пространства человека быту социальных животных, чья деятельность стала символом труда и кооперации, в контексте левых настроений первой половины XX века оказалась более чем уместной. Мис ван дер Роэ и Ле Корбюзье, а также множество других выдающихся архитекторов того времени развивали архитектурный модернизм, стиль, с одной стороны, имеющий сильные эстетические принципы (как иконическая архитектура), с другой стороны, предназначенный для нового человека новой эпохи (как архитектурная утопия), но при этом призванный решить множество утилитарных задач, возникающих в контексте переустройства быта горожан в связи с урбанизацией и масштабным строительством многоквартирных домов в старых и во вновь создаваемых городах по всей Европе.

Утопичная составляющая зачастую оказывалась в модернистской[1] архитектуре доминирующей, и это привело к ее краху. Слишком сильная вера в возможности влияния архитектуры на образ жизни и взаимодействия людей зачастую толкала на слишком смелые шаги, выливалась в просчеты, из-за которых пространство модернистской архитектуры становилось непригодным для жизни. Смерть модернизма (и как архитектурного стиля, и как концептуального принципа в архитектуре) имеет конкретную дату: июль 1972 года, когда по решению Федерального правительства США был взорван дом социального жилого комплекса Прютт-Айго[2].

Открытый в 1956 году в городе Сент-Луисе штата Миссури, Прютт-Айго казался воплощением самых благих принципов модернистской архитектуры: отдельные квартиры для многих тысяч жильцов, озеленение и рекреационные зоны, инфраструктуры для молодых семей с детьми. Однако социальный порядок был нарушен, все более или менее благополучное население, испытывая от проживания там психологический дискомфорт, покинуло комплекс. Прютт-Айго превратился в нищее гетто: инфраструктура систематически страдала от вандализма, чудовищных показателей достиг уровень преступности, в массовом порядке жильцы

1 Говоря об архитектурном модернизме (а далее постмодернизме) я имею в виду не столько архитектурные стили, сколько концептуальную рамку. Так, модернизм — это социальная архитектура, выстраиваемая исходя из общества как субъекта, в то время как постмодернизм — это социальная архитектура, выстраиваемая исходя из отдельного человека как субъекта.

2 Совершенно иную трактовку событий в Прютт-Айго предлагает Катерина Бристоль. См. ее статью «Миф о Прютт-Айго» в Социологии власти, 2014, №2.

оказались неспособными платить по счетам, что привело к коллапсу жилищной инфраструктуры.

«Если возникает новая парадигма в мышлении или любой области, например, в архитектуре, это, очевидно, является следствием крупного культурного сдвига, перемен в мировоззрении, религии, вероятно, политике и совершенно точно в науке» [Jencks, 2002, p. 1]. Кризис в архитектуре был проявлением более комплексного кризиса западной культуры, пришедшегося на конец 1960-х — начало 1970-х годов. В это время усиливается тесное взаимопроникновение различных научных дисциплин. Так, из точных и естественных наук в сферу архитектуры и градостроительства приходит модное на тот момент понятие комплексности. Большую роль, как и во все времена, сыграли технологии: новые поколения вычислительных машин и компьютеризация производства сделали доступными геометрически сложные здания (вроде объектов, проектируемых Фрэнком Гери): их стоимость стала сопоставимой со стоимостью модернистских бетонных коробок. Эпоха постмодернизма пестовала по сути модернистские идеалы с небольшим отличием. Если для модернизма субъектом, для которого осуществляется архитектурная деятельность, являлось наличное общество со всеми его социокультурными и экономико-политическими особенностями, то для постмодернизма субъектом становится человек, индивид как представитель этого общества и носитель особенностей, свойственных последнему[1].

Приведенная выше краткая характеристика трех типов архитектуры не является классификацией, она не претендует на строгое разделение всех существующих типов архитектуры на три класса. Она скорее призвана выявить некоторые яркие акценты, которые мы можем обнаружить в истории мировой архитектуры. В случае иконической архитектуры субъект (зодчий/человек) задает объект (архитектурное сооружение) по своему образу и подобию. В рамках утопической архитектуры объект (архитектурное сооружение/спроектированное пространство) задает субъект, при этом архитектор понимает, что для того, чтобы создать принципиально новый

1 В теории архитектуры постмодернизм обсуждается много и подробно, выделяется как минимум три понимания архитектурного постмодернизма: как исторического периода, особым образом связанного с периодом модернизма; как набор значимых парадигм (теоретических рамок) рассмотрения культурных проблем и объектов; и как набор определенных тем [Theorising a New Agenda.., 1996]. В моей схематизации речь идет не об архитектурном стиле, а о концептуальной рамке, и потому постмодернизм предстает как плюралистичная, обновленная, исправленная версия модернизма «с человеческим лицом».

объект, нужен принципиально новый субъект, и поэтому большую роль начинает играть педагогическая составляющая. Для социальной архитектуры субъект становится коллективным и может рассматриваться либо как целое, которое больше своих частей (модернизм), либо как индивидуальные части, большие, чем образуемое ими целое (постмодернизм).

В архитектуре каждого из описанных типов открыто или имплицитно воспроизводятся определенные постулаты классических, или старых онтологий. Так, описанные выше архитектуры антропоцентричны в том плане, что они создаются человеком и исключительно для человека. Особенно отчетливо экстраординарное онтологическое место человека видно на примере витрувианской иконической архитектуры. Социальная архитектура является показательной для понимания классических представлений об онтологическом соотношении целого и его частей. Человек неизбежно является частью общества, будучи либо заменимым и программируемым элементом (который не имеет никакого смысла сам по себе, но обретает его в целом), либо уникальным воплощением общества, без которого последний невозможен (и тогда по-настоящему значимым субъектом становится не общество, а, наоборот, индивид). На примере же утопической архитектуры, поставленной на рельсы тоталитаризма, видно, как архитектурам старых онтологий удавалось — и удается по сей день — воспроизводить противопоставление наличного и должного, где последнее имеет очевидное онтологическое преимущество.

Новые онтологии архитектуры

Первое, что новые или плоские онтологии делают с архитектурой — позволяют ей быть множественной: вместо одной архитектуры теперь мы можем говорить о разных архитектурах. В этом смысле плоским является описание разного типа архитектур старых онтологий, приведенное в предыдущем разделе. С другой стороны, на языке новых онтологий мы можем говорить и об архитектуре в единственном числе, в таком случае архитектура оказывается сложным объектом (complex object): это и фасады, и физический каркас здания, и организация прилегающего пространства, и двухмерные чертежи, и утопичные мечты о создании идеальных городов со всеми иллюстративными визуализациями, и множество других вещей и процессов. Ни одно редукционистское описание, определяющее архитектуру как сущность, не может в таком контексте считаться верным.

Наибольший удар новые онтологии нанесли антропоцентризму. Как мы увидели выше, архитектуры старых онтологий оказывают-

ся антропоцентричными просто потому, что создаются человеком и для человека (даже если это новый человек, создаваемый утопической архитектурой). Означает ли восшествие новых онтологий на философский трон, что отныне архитектура будет создаваться не для человека или не человеком? Второе вполне вероятно, и зачастую сегодня вычислительные машины и архитектурные программы берут на себя большую часть работы архитектора. Но архитектура для человеческого общества — то есть архитектура модернизма (для которого общество важнее индивида) и постмодернизма (для которого индивид важнее общества) — никуда не денется. И это не свидетельствует о непоследовательности новых онтологий, но, наоборот, следует из постулата о плоскости. Архитектура, характерная для современных городов, имеет право на существование в той же мере, в какой на это имеют право другие архитектуры.

Зачастую путаница при обсуждении логической последовательности новых онтологий возникает в силу смешения онтического и онтологического уровней рассмотрения. Утверждая онтологическую однопорядковость объектов, новые онтологии совсем не претендуют на утверждение их онтической однопорядковости. В случае архитектуры это особенно важно, поскольку позволяет увидеть, что удержание человека в качестве городского суперобъекта (объекта по преимуществу) совсем не означает, что язык новых онтологий применяется непоследовательно. И, наоборот, онтологическое равенство человека и любых других объектов не влечет за собой равенство онтическое, то есть не означает, например, что вместо гигиенических параметров, которые необходимо соблюдать для поддержания физического и психического здоровья человека, при строительстве зданий в Москве будут руководствоваться параметрами благополучия белых китов или бинома Ньютона. Города создавались человеком и продолжают существовать для человека. Но сразу после этого разъяснения новые онтологии уточняют, что возможны — и онтологически однопорядковы нашему — другие миры, где возможны другие города, в которых все может обстоять иначе.

С различием между онтическим и онтологическим уровнями связано переопределение соотношения части и целого, предпринимаемое новыми онтологиями. В «старых онтологиях» это соотношение могло пониматься двумя способами: целое онтологически больше своих частей, целое — то, что определяет части (это мы видели в архитектурном модернизме, который был направлен на создание целого — общества — посредством воздействия на части — отдельных людей); и, наоборот, части больше целого, которое они составляют, в том смысле, что целое определяется своими частями (это мы видели в постмодернизме, в котором гомогенность целого про-

блематизируется, а потому работать можно только с плюрализмом человеческих культур и индивидов).

Новые же онтологии принимают релевантность подобного рода моделей соотношений части и целого, но лишь на онтическом уровне. На уровне описания взаимодействий с объектами мы нуждаемся в операциональных микро-иерархиях, допускаем дискурсивные асимметрии просто потому, что мы всегда вынуждены рассуждать и действовать с позиции человека. Но на онтологическом уровне, когда перед нами «не эпистемологический вопрос о том, как мы познаем объекты, а вопрос о том, что есть объект» [Брайант, 2014, с. 280], само различие между частью и целым не имеет никакого смысла, поскольку объекты, которые могут в определенной онтической ситуации предстать как целое и его части (например, город и улица, улица и здание), являются онтологически равнозначными индивидами[1]. «Все вещи равным образом существуют, хотя и существуют по-разному» [Bogost, 2012, p. 11].

Архитектуры новых онтологий

Архитектура компьютера

Сегодня термин «архитектура» зачастую используется в сферах, очень далеких от градостроительства: в разного рода технических областях, например, когда говорят об архитектуре компьютерных платформ или архитектуре софта. В таком случае слово «архитектура» используется исключительно метафорически как синоним устройства объекта. Однако с точки зрения новых онтологий, сегодня мы имеем множество разновидностей архитектур, и все они, несмотря на то что не всегда напрямую имеют дело с проектированием зданий, тем не менее являются архитектурой в том же смысле, в каком ею является иконическая, утопическая и социальная архитектуры.

Компьютер имеет свою архитектуру и свой дизайн. Если в случае здания его архитектура — это скорее его внешняя сторона, а дизайн — внутренняя, например, дизайн интерьеров или отдельных объектов внутри здания, то в случае компьютера все обстоит с точностью до наоборот. Корпус, внешняя оболочка компьютера — это образец продуктового дизайна, а вот архитектура компьютера — это то, что находится внутри. Но возникает закономерный вопрос:

1 Несмотря на то что в описании теории ассамбляжей Мануэль Деланда. [DeLanda, 2013] использует категории «часть» и «целое», я убеждена, что конечной его целью является прояснение отсутствия необходимости в этих категориях.

что же, собственно, позволяет нам говорить о том, что внутреннее устройство компьютера является архитектурой в полном смысле этого слова?

Историю компьютера можно возводить к Лейбницу или Паскалю, однако в таком случае придется признать, что до определенного момента компьютер представлял собой либо мысленный конструкт, либо небольшой механический прибор, и такой компьютер обладал лишь дизайном, но не архитектурой. В контексте новых онтологий речь идет о компьютерах, чья история начинается в 40-х годах XX века. С тех пор устройство компьютера сильно усложнилось, при этом сам объект существенно уменьшился в размерах. Пространственные габариты первых компьютеров, сопоставимые с площадью небольшого частного дома, вполне позволяли буквально говорить о них в терминах архитектуры, понимаемой как организация пространства. И то обстоятельство, что архитектура компьютера со временем становилась все менее человеческой (менее соразмерной и менее понятной среднестатистическому человеку), не лишает ее права называться архитектурой в концептуальной рамке плоских онтологий.

Сегодня мы говорим об архитектуре компьютера как сложной многоуровневой структуре, отдельные элементы которой оптимальным образом связаны друг с другом, что обеспечивает работоспособность системы[1]. Помимо видимых элементов, как и в привычной нам архитектуре городов, в архитектуре компьютера множество других значимых элементов. Поэтому важно отметить, что сложность внутренней архитектуры компьютера — это одна из составляющих еще более сложного целого — компьютера как комплексного объекта (например, ПК или игровой консоли), который может быть рассмотрен на нескольких уровнях: на уровне рецепции/операции, интерфейса, формы/функции, кода и собственно платформы [Montfort, Bogost, 2009].

Таким образом, говоря об архитектуре компьютера, мы делаем это не только метафорически (например, вдохновившись внешней аналогией материнской платы и модернистского города с высоты птичьего полета). Онтологически архитектура компьютера — такая

1 Как я уже говорила, упоминая компьютера Паскаля и Лейбница, под описание архитектуры новых онтологий подходят не все объекты, которые в разных классификациях могут называться компьютерами. Например, Таненбаум и Остин [2013, с. 50] выделяют «одноразовые» компьютеры, то есть «микросхемы, которые приклеиваются на внутреннюю сторону поздравительных открыток для проигрывания мелодий». Настолько простые устройства я не принимаю в расчет.

же архитектура, как и архитектура города[1]: ее задача — обеспечить бесперебойные коммуникации, связать между собой пространственно разнесенные участки общей территории. И употребление термина «архитектура» применительно к компьютеру в силу сложного устройства последнего скорее делает честь привычной нам архитектуре, чем размывает ее границы, как можно подумать в первом приближении.

Архитектура виртуальных миров

Архитектура всегда существовала в тесной связи с технологическими разработками. Условием возможности определенных практик архитектур новых онтологий послужило появление компьютерной 3D-графики. Этот новый медиум открыл для архитектуры множество новых возможностей, поскольку «предлагал новый метод репрезентации трехмерной реальности: как уже существующих, так и лишь воображаемых объектов» [Manovich, 2013, p. 290]. Иными словами, речь не только о трехмерных визуализациях проектов архитекторов иконической или социальной архитектуры, но также и о создании принципиально новых миров и архитектуры, которая может быть свободной от известных нам логических и физических законов.

Как пишет Новак, «киберпространство предлагает возможности для извлечения максимальной пользы от разделения данных, информации и формы, разделения, которое стало возможным за счет цифровых технологий. Сводя сущности, объекты и процессы к одной и той же лежащей в основании нулевой репрезентации в виде двоичных потоков, киберпространство позволяет нам раскрыть до сих пор невидимые отношения» [Novak, 1992, p. 724]. Иными словами, усовершенствованная архитектура компьютера как платформы сделала возможной создание совершенно новой архитектуры виртуальных миров.

Как мы видим на примере трехмерных видеоигр, виртуальные миры могут существовать по законам, схожим с законами нашего мира. В частности, быть антропоцентричными и иметь место в известном нам географическом и историческом контексте, например, в Париже времен Великой французской революции, как в компьютерной игре Assassin's Creed: Unity (2014). В таком случае архитектура видеоигр будет предполагать архитектуру во вполне классическом понимании: привлеченный к разработке игры архитектор в сотрудничестве с историками будет проектировать здания, инфраструк-

1 Хоть и, как мы помним по цитате Богоста, существуют они по-разному.

туру и общественные пространства в соответствии с хрониками, историческими документами и иными данными об «оригинале» («реальном» городе прошлого). Также очевидно вымышленные события могут разворачиваться в детально воспроизведенной архитектуре «реальной» локации, как это часто реализуется в шутерах от первого лица, например, в постапокалиптическом хорроре Metro 2033 (2010) или мире альтернативной истории Resistance: Fall of Man (2006).

Модель города, имеющую явные аллюзии на город «реальный», можно увидеть в 3D-играх серии Grand Theft Auto (начиная с 2005 года). Здесь архитектура городов-прототипов воспроизводится не буквально, но с акцентом на ключевые особенности ландшафта. Но таким воспроизведением «близко к оригиналу» возможности 3D-архитектурной графики не ограничиваются. В рамках этого типа архитектуры новых онтологий возможно создание совершенно иных, не похожих на наш, миров: от Mass Effect (2008) с их очевидно фантастическим миром и человеческими персонажами до Journey (2012) с фантастическим миром и фантастическими персонажами и Minecraft (2009) с совершенно иным типом архитектурных практик.

В контексте видеоигр важно снова обратить внимание на то обстоятельство, что плоские онтологии намеренно подвешивают корреляцию виртуального мира и его наблюдателя/игрока, которым являемся мы или подобные нам, предпочитая изучать онтологию самого виртуального мира. Схожим образом сегодня мы изучаем устройство нашего мира, «подвешивая» воображаемую фигуру внешнего коррелята (например, создателя или наблюдателя из космоса).

Спекулятивная архитектура

Выше упоминались разные способы соотношения архитектуры и дизайна, но в некоторых случаях разграничить их не представляется возможным. Так, например, в популярном (но не всеми признаваемом) сегодня архитектурном направлении *спекулятивной архитектуры* архитекторы занимаются концептуальной разработкой, проектированием или визуализацией разного рода объектов, пространств и концептов. Найти четкое определение спекулятивной архитектуры достаточно сложно, поскольку это открытый набор гетерогенных практик, но кое-что об основных особенностях этого типа архитектуры нам становится ясно из описания спекулятивного дизайна.

Спекулятивные направления в дизайне можно принять за футурологическое фантазирование, однако сегодня, когда создаваемые

нами компьютеры уже существенно превозмогают креативные способности человека, попытка предсказать будущее выглядит недостаточно оправдано. Спекулятивный дизайн скорее использует концепции возможных будущих миров для того, чтобы лучше понять современный нам мир [Данн, Рэби, 2017]. При этом спекулятивный дизайн руководствуется возможностями настоящего, его потенциалом развития. В этом смысле даже создаваемые спекулятивными дизайнерами визуализации будущих ландшафтов, которые могут казаться совершенно фантазийными, призваны раскрывать неочевидные возможности настоящего [Там же]. Все эти концептуальные убеждения характерны и для спекулятивной архитектуры.

В некоторых случаях объекты спекулятивной архитектуры могут выглядеть утопично, однако разница между утопической архитектурой и спекулятивной архитектурой есть: она заключается в модальности, в которой выстраивается архитектурный проект. Утопия с модальностью долженствования — это архитектура нового человека как пример архитектуры старых онтологий. В то время как современная спекулятивная архитектура (и архитектура виртуальных миров), ставшая возможной благодаря компьютерным технологиям, является концептуальным пространством, где «это-может-быть-так» одерживает верх над «это-должно-быть-так» [Novak, 1992].

Спекулятивная архитектура — это не то, что можно увидеть, выйдя на улицу города (по крайней мере собственными глазами без технологий дополненной или виртуальной реальности). Более того, в большинстве случаев это даже не то, что можно в полной мере познать при помощи архитектурного альбома или проектной документации. Но насколько сегодня, когда цифровые технологии опосредуют каждый шаг нашей повседневной жизни, можно ограничивать архитектуру физическим наполнением улиц и бумажной репрезентацией зданий? Спекулятивная архитектура использует различные медиа как средства архитектурного мышления[1].

То обстоятельство, что сегодня архитектурное мышление может осуществляться за счет моушн-графики, интерактивных арт-инсталляций и спекулятивных концептуализаций, лишь демонстри-

1 Николай Ладовский, будущий основатель психотехнической лаборатории Вхутеина, примерно так же размышлял о технологиях его времени: новые строительные материалы, в частности, железобетон, воспринимались им «не как средство решения объективных проблем, но как источник средств формообразования, несущих новые символические значения и освобождающих от ограничений традиционного языка форм» [Ладовский, 1926, с. 3.]

рует, что архитектура в отличие от многих менее прогрессивных профессиональных областей использует новые технологии для оптимизации и развития. В той мере, в какой продуктами спекулятивной архитектуры являются не здания, а виртуальные миры, структуры, объекты и концепции, а в качестве формата высказывания используются не только изображения, но также и эксплицитно нарративные продукты — видеоролики, интерактивные объекты, игры — спекулятивная архитектура является архитектурой сторителлинга. Вместо заявления функции (как в социальной архитектуре) или совершения идеологического высказывания (как в иконической и зачастую утопической) спекулятивная архитектура рассказывает историю о возможном будущем.

Пока города строятся и населяются людьми, архитектура наших городов, сколь бы она не была разнообразной и сколь активно бы не развивалась, останется архитектурой старых онтологий. Рассмотренные в первой части статьи концептуальные фокусы архитектур старых онтологий были призваны вскрыть и артикулировать онтологические принципы, лежащие в основе тех типов объектов и практик, которые мы привыкли относить к архитектуре. Так, в этих трех архитектурах реализуются антропоцентричная оптика, эссенциалистский способ концептуализации соотношения части и целого, а также воспроизводится асимметричное противопоставление наличного и должного. Все эти принципы оказываются нерелевантными в контексте новых онтологий.

Тем не менее можно проследить связь между новыми онтологиями и архитектурой. Во-первых, новые онтологии могут функционировать как язык плоского описания, при помощи которого можно рассмотреть архитектуру во всем ее многообразии. Так, благодаря новым онтологиями мы получаем возможность говорить о множественных архитектурах, каждая из которых может иметь свои преимущества и недостатки при том, что все они в равной степени существуют. Во-вторых, как следствие плоской оптики становятся возможными новые типы архитектурных практик, не связанные с физическим пространством архитектуры наших городов напрямую. Рассмотренные выше архитектура компьютера, архитектура виртуальных миров и спекулятивная архитектура не исчерпывают всех возможностей, которые открылись перед архитекторами после становления новых онтологий. Этот набор кажется показательным: мы видим, что архитектуры новых онтологий непосредственно связаны с платформами новых медиа и их техническими возможностями.

Технологии 3D-моделирования позволили перенести архитектурную практику во всем ее многообразии в виртуальную среду,

позволили начать мыслить возможностями, а не ограничениями, позволили задействовать в творческом процессе вычислительные способности машины. Теперь даже платформы сами могут выступать архитектурными объектами[1].

Во многом прецеденты выделенных трех типов архитектур новых онтологий можно найти задолго до становления последних как интеллектуального мейнстрима. В частности, виртуальные миры создавались в произведениях литературы, историю архитектуры компьютера можно вести от Лейбница или Паскаля, а спекуляция всегда была одним из ключевых инструментов всех архитекторов. Тем не менее только сейчас сформированный язык новых онтологий позволяет описывать эти объекты и практики как архитектуры.

В сопоставлении архитектур старых и новых онтологий ключевым оказывается их отношение к физическому пространству нашего мира. Творческая свобода спекулятивных архитекторов и архитекторов виртуальных миров связана с относительно низкой стоимостью архитектурной деятельности и относительно несущественными издержками, в то время как архитектура старых онтологий неизбежным образом является самым дорогим видом искусства, поскольку обречена базироваться на исчерпаемых ресурсах нашей планеты (строительном материале и земле). И это может натолкнуть на мысль, что архитектура новых онтологий совершенно бесполезна для архитектуры наших городов. Однако это не так. В ней можно увидеть ресурс: исследовательский, технологический, спекулятивный. Причем если большинство ресурсов, используемых архитектурой наших городов, невоспроизводимы, то ресурсы новых онтологий могут выступить своего рода вечным двигателем традиционной архитектуры.

Библиография

Аристотель (1996) *История животных,* М.: Изд. центр РГГУ.

Богост Я. (2015) Бардак в видеоиграх. *Логос*, 1 (103): 79–99.

Брайант Л. (2014) На пути к окончательному освобождению объекта от субъекта. *Логос*, 4 (100): 275–292.

1 Все приведенные схематизации не являются классификациями. Это лишь перечисление некоторых ярких тенденций или принципов. История архитектуры знает много примеров промежуточных типов архитектуры, так, например, параметрическая, или генеративная, архитектура представляет собой микс иконической архитектуры (архитектуры одного объекта) и спекулятивной архитектуры как архитектуры, создаваемой не столько человеком, сколько компьютерным алгоритмом.

Ветушинский А. (2016) На пути к симметрии: как онтология стала плоской. *Философия и культура*, 12: 1625–1630.

Витрувий (1936) *Десять книг об архитектуре*, М.: Изд-во Всесоюзной академии архитектуры.

Данн Э., Рэби Ф. (2017) *Спекулятивный мир: Дизайн, воображение и социальное визионерство*, М.: Strelka Press.

Иконников А. (2004) *Утопическое мышление и архитектура*, М.: Архитектура-С.

Ладовский Н. (1926) *Основы построения теории архитектуры (под знаком рационалистической эстетики),* М.: Известия АСНОВА.

Маркс К. (1959) К критике политической экономии. Маркс К., Энгельс Ф. *Сочинения*, М.: Государственное изд-во политической литературы.

Роллингс Э., Моррис Д. (2006) *Проектирование и архитектура игр,* М.: Изд. дом «Вильямс».

Таненбаум Э., Остин Т. (2013) *Архитектура компьютера*. 6-е изд., Спб.: Питер.

Хан-Магомедов С. (2007) *Николай Ладовский*, М.: Архитектура-С.

Bogost I. (2012) *Alien phenomenology, or What It's Like to Be a Thing,* Minneapolis; London: University of Minnesota Press.

DeLanda M. (2013) *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*, London; New Delhi; New York; Sydney: Bloomsbury.

DeLanda M. (2013) *Intensive Science and Virtual Philosophy,* London; New Delhi; New York; Sydney: Bloomsbury.

Jencks C. (2002) *The New Paradigm in Architecture: The Language in Post-Modernism*, New Haven; London: Yale University Press.

Karatani K. (1995) *Architecture as metaphor: language, number, money,* Cambridge; London: The MIT Press.

Manovich L. (2013) *Software takes command: extending the language of the media*, New York; London; New Delhi; Sydney: Bloomsbury.

Montfort N., Bogost I. (2009) *Racing the Beam: the Atari video computer system,* Cambridge; London: The MIT Press.

Novak M. (1992) Liquid Architecture of Cyberspace. *Cyberspace: First Steps.* B. Michaek (ed.), Cambridge, MA: The MIT Press.

Ramirez J. (2000) *The Beehive Metaphor: From Gaudi to Le Corbusier,* London: Reaktion Books.

Theorizing a New Agenda for Architecture: an anthology of architectural theory 1965–1995 (1996), New York: Princeton Architectural Press.

References

Aristotle (1996) *Istoria zhyvotnykh [History of Animals],* M.: Izdatelskij tsentr RGGU.

Bogost I. (2012) *Alien phenomenology, or What It's Like to Be a Thing,* Minneapolis; London: University of Minnesota Press.

Bogost I. (2015) Bardak v videoigrah [Videogames are a mess]. *Logos*, 1 (103): 79–99.

Brayant L. Na puti k okonchatelnomu osvobozhdeniju objekta ot subjekta [Toward a Finally Subjectless Object]. *Logos*, 4 (100): 275–292.

DeLanda M. (2013) *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*, London; New Delhi; New York; Sydney: Bloomsbury.

DeLanda M. (2013) *Intensive Science and Virtual Philosophy,* London; New Delhi; New York; Sydney: Bloomsbury.

Dunne, Raby (2017) *Speculativnij mir: dizajn, voobrazhenie i sotsialnoe visionerstvo [Speculative everything: Design, Fiction, and Social Dreaming],* M.: Strelka Press.

Ikonnikov (2004) *Utopicheskoje myshlenie i architectura [Utopian thinking and architecture],* M.: Architectura-S.

Jencks C. (2002) *The New Paradigm in Architecture: The Language in Post-Modernism,* New Haven; London: Yale University Press.

Karatani K. (1995), *Architecture as metaphor: language, number, money*, Cambridge; London: The MIT Press.

Khan-Magomedov S. (2007) *Nikolaj Ladovskiy [Nikolai Ladovsky],* M.: Architectura-S.

Ladovsky (1926) *Osnovy postroenija architectury (pod znakom razionalisticheskoj etiki) [The fundamentals of ratinal architecture (under the flags of rational aesthetics)],* M.: Izvestija ASNOVA.

Manovich L. (2013) *Software takes command: extending the language of the media,* New York; London; New Delhi; Sydney: Bloomsbury.

Marx K. (1959) K kritike politicheskoy ekonomii [Towards a critique of political economy]. Marx, Engels. *Sochineniya*, M.: Gosudarstvennoe izdatelstvo politicheskoj literatury.

Manovich L. (2013) *Software takes command: extending the language of the media*, New York; London; New Delhi; Sydney: Bloomsbury.

Montfort N., Bogost I. (2009) *Racing the Beam: the Atari video computer system,* Cambridge; London: The MIT Press.

Novak M. (1992) Liquid Architecture of Cyberspace. *Cyberspace: First Steps.* B. Michaek (ed.), Cambridge, MA: The MIT Press.

Ramirez J. (2000) *The Beehive Metaphor: From Gaudi to Le Corbusier,* London: Reaktion Books.

Rollings E., Morris D. (2006) *Proektirovanie i architecture igr [Design and architecture of video games],* M.: Izdatelskij dom «Viljams».

Tanenbaum E., Ostin T. (2013) *Architectura kompjutera [Computer architecture].* 6-e izd., SpB.: Piter.

Theorizing a New Agenda for Architecture: an anthology of architectural theory 1965-1995 (1996), New York: Princeton Architectural Press.

Vetushinsky A. (2016) Na puti k simmetrii: kak ontologia stala ploskoj [Towards symmetry: how ontology became flat]. *Filosofia i kultura,* 12: 1625–1630.

Vitruvius (1936) *Desyat knig ob architecture [The Ten books on Architecture],* M.: Izdatelstvi vsesojuznoj architectury.

Рекомендация для цитирования/For citations:

Майорова К.С. (2017) Новые онтологии архитектуры и архитектуры новых онтологий. *Социология власти*, 29 (1): 19-40.

Mayorova K.S. (2017) New ontologies of architecture and architectures of new ontologies. *Sociology of power*, 29 (1): 19-40.