

# Утопія у фокусі сучасного мистецтва та архітектури

ОКСАНА ЧЕПЕЛИК

Як відомо, утопізм — це система поглядів на світ, що припускає їхню практичну нездійсненність в об'єктивній реальності. Особливо якщо згадати, що “утопія” означає “місце, якого немає”. “Позитивним” фактором утопії можна назвати свого роду “мотив винахідника” певного субсоціуму, реальна життєздатність якого припускає перспективу поширення його на суспільні відносини в цілому, на кшталт острова Утопії Томаса Мора або планети Транай Роберта Шеклі, де створено ідеальний суспільний уклад. До “позитивних” відносяться утопічні практики Кампанелли, Оуена та Фур'є, особливо Оуена (і Генрі Форд теж у певному сенсі може бути названий у цьому списку). Як явно утопічні визначмо ідеї або рекомендації, що виразно виключають будь-яке їхнє співвіднесення з тими умовами завдання, котрим вони здатні відповідати як віднайдене рішення.

Індивідуальна чи колективна утопія замикає уяву в межах альтернативи між реальним та нереальним. Глобалізація є чимось на кшталт подзвону по великих класичних формах, особливо якщо вони позиційовані в межах космополітичного світу, який був чимось на зразок реверсу, така собі “уявна компенсація й данина реаліям Держави закону та влади”<sup>1</sup>. Космополітичний світ розширив до світових розмірів мрію про гармонію іде-

ального міста, яка в усіх сучасних роздумах щодо прогресу виявилася обрієм, що тікає. То є мрія, в якій ми можемо уявити домінування потреб усїєї планети, уніфікацію людських істот у серці єдиного простору обміну, інтелектуальну комунікацію та поділ праці, що збігаються з вирішенням расових і національних антагонізмів, ліквідацію найбільш неприйнятних форм нерівності та гноблення людини людиною. Досить цих утопій, адже ми пішли далі умов їхньої реалізації. Саме тому, може, тільки утопія виживає у компетитивних формах: технократичних програмах, месіанських повідомленнях... “Світ тепер — занадто небезпечний для чогось іншого, крім Утопії” постулював колись Ричард Бакмінстер Фуллер, але це твердження могло бути написано вчора. Славою Жижек у новій книзі про Ірак, яку дійсно писав учора, каже про те, що “політичний урок (чи, скоріше, підсумок), що виходить із цього рядка “схвалення [Гегель, перефразуючи Мартіна Лютера] появи високого серед щоденної вульгарності”, полягає не в тому, аби містифікувати наявну дійсність, прикрашати фальшивими кольорами, а радше навпаки — збирати сили, аби перенести високе (утопічне) бачення у щоденну практику — щоби практикувати утопію”<sup>2</sup>.

Непридатність великого міста для життя на межі XIX–XX ст. спровокувала появу кон-

цепції міста-саду та ідеї ідеального середовища для життя і праці, що лягла в основу розробок Баухаузу, відомої школи архітектури 1920-х років, а також радянської архітектури у революційний період. Проте архітектурна утопія 20–30-х рр. в СРСР дещо відрізняється — це ціла країна, схожа на справжню, в ній ті самі архітектурні стилі і той самий життєустрій, та в ній — ще більше парадних палаців, монументів і мавзолеїв, вона більш спрямована вгору, а іноді й відривається від Землі. Простір новітніх технологій дає змогу віртуально відродити проекти Кринського, Крутікова, Мельникова, Татліна, Весніних, Черніхова, Йофана, Леонідова, Голосова та ін.

Після Другої світової війни здається непорушним міжнародний авторитет Ле Корбюзьє. Ідеї його «Променевого міста», а також книжки «Три виміри людини» (1945) лягають в основу «Афінської хартії», прийнятої IV Міжнародним конгресом сучасної архітектури (1945). У Марселі він створює «житлову одиницю» (1947–1952), багатоповерховий будинок, що став прообразом для масового житлового будівництва по всій планеті.

Архітектура СРСР у 1960-ті рр. внаслідок урядових постанов 1954–1955 рр. про індустріалізацію в будівництві та про боротьбу з «надмірностями»<sup>3</sup> дістала змогу знову підключитися до потужної традиції модернізму, що у СРСР, силою відомих обставин, виявилася перерваною, хоча «модерністський етос нав'язування себе світу» не був новим для урбаністичних стратегій радянського часу<sup>4</sup>. Аналізуючи урбанізм цього періоду, слід згадати певне число архітектурних феноменів, що виникли в різних країнах, як то роботи за темою МІСТО та ПРИРОДА фінських архітекторів: Херцена, Мейрмана, Ерві, Аалто, Тапіоли та Отаніємі, праці з міським ландшафтом Саймондса, МЕТАБОЛІЗМ у японській архітектурі (Танге, Кікутаке, Курокава, Ісодзакі), саморобні будинки, молодіжні комуни, житло з відходів, екоархітектура Соелері, роботи Вентури й Скот-Брауна «Уроки Лас-Вегаса» (1968), «Уроки Левіттауна» (1970), уявлення Кевіна Лінча про фіксацію «колек-

тивного образу» міського середовища<sup>5</sup> та Ерскіна про урбанізм до місця. Ідеї мікрорайону й функціонального зонування міста, реалізовані у ці роки, на практиці довели свою антигуманність.

Утопічність модерністської доктрини аналізувалася з поглядів гуманітарної науки, екології, новітніх технологій і суспільної критики. Наше ж підключення збіглося із кризою раціоналізму в архітектурі та кризою модернізму, що намітилася в цей час на міжнародній арені.

Разом з містом Бразилія Оскара Німейєра (1956–1964) Чандігарх в Індії (1951–1956) Ле Корбюзьє може бути віднесений до найзначніших досягнень архітектурної утопії. У середині 1960-х рр. філософ Макс Бенс запропонував інтерпретувати ідею містобудівної якості, явлену бразильським модернізмом, як зліпок поняття, що у європейців асоціюється з гуманізмом. До кінця століття мрія про нове місто Бразилія як майбутнє містобудівного та громадського простору, що постулюється в традиційному, класичному модернізмі, здається, потонула раз і назавжди в океані нелегальних поселень, відомих не тільки в Латинській Америці. «Незаплановане» місто бразильських фавел слугує житлом мільйонам; цей факт і феномен не можуть більше ігнорувати ані політики, ані планувальники. Однак, якими ж є новаторські прийоми архітекторів і дизайнерів, що працюють для міста, проблеми котрого породили екзистенціальні висновки для цілого містобудівного механізму?

Постмодерністський етос, що викоринив класичний модернізм, під егідою нової етики пропонував ніжне вписування у контекст, причому скоріше фізичний, аніж ментальний або загальнокультурний. Сьогодні сучасний урбанізм розглядає місто як гіперщільну матрицю фрагментованих, але взаємопов'язаних форм.

Значний вплив на формування культури останнього десятиріччя XX століття справили французькі філософи-постструктуралісти, такі як Бодріяр, Деріда, Делез, Лакан, Гваттарі

та інші, продемонструвавши нове мислення, відмінне від ідеології модернізму. Теорія урбанізму також зазнала впливу нових ідей. Роботи Бурд'є, Вірлію, Паттона, Колхааса, Сої зробили значний внесок у її розвиток. Новий Урбанізм запропонував шляхи боротьби зі зростанням неконтрольованого міста, ґрунтуючись на принципах якості життя, пішохідної близькості, традиційної структури розселення, змішаного використання та різноманітності (відмови від жорсткого зонування), змішаних будинків, збільшення щільності тощо. Баухауз Дессау 2000 року поставив для себе завдання дослідити урбанізм у нових умовах, обравши місто Ріо-де-Жанейро в Бразилії об'єктом для роботи над проектом за темою ComplexCity (Комплексне Місто)<sup>6</sup>.

## ComplexCity

Метою Баухаузу була розробка моделі інтервенції, що втілює високий стандарт дизайну й технології, а також породжує і реалізує обмін, комунікацію та об'єднання з визнаним містом. Модель містить урбаністичну інфраструктуру, що відповідає економічним і соціокультурним запитам фавели на рівні з офіційним містом. Можливість втілення в життя такої ідеї досліджувалася в умовах арт-інтервенції, здійсненої у найбільшій фавелі Жакарезіньо у формі комунікаційного проекту, реалізованого учасниками нової програми Колеги Баухаузу.

Фавела Жакарезіньо являла собою урбаністичне гетто, де стіни, що оточують фавелу, перетворилися на кордони. Це унеможливило урбаністичну інтеграцію даної території в навколишнє місто. Вона характеризується як найбільш вибухова ділянка в Ріо, з великим відсотком насильства внаслідок широкої торгівлі наркотиками й високою щільністю населення. Жакарезіньо має параметри міста середнього розміру (58 000 мешканців на 35,5 га). Цій фавелі відведено особливу роль: вона розглядається як місце експерименту для залу-

чення великих капіталовкладень, а Баухаузу доручено розробити концепцію подій з великої літери, таких як: Олімпійські ігри, міжнародне бієнале мистецтв, кінофестиваль, симпозіум, семінари та інші форуми — на десять років уперед з поетапною реалізацією відповідної інфраструктури для здійснення цих заходів. Як приклад наводиться масштабне будівництво в Берліні у районі Потсдамської площі.

Основною метою проекту є стимулювання трансдисциплінарного підходу, що досліджує питання досвіду, культури, значення, символізму в дискурсі вторгнення в ландшафт фавели. Робота має на меті започаткувати основу для певної кількості альтернатив явно формальним дизайнерським рішенням, які ґрунтуються виключно на оцінці містобудівної ситуації та функції відповідно до кількісних показників.

Використання нових підходів дає змогу піднятися над звичайними моделями сприйняття, дії та інтервенції в урбаністичному середовищі, формуючи процес, що був би складнішим і одночасно відкритішим комунікативним засобом. Нове визначення проникнення й нашарування в сфері архітектури та урбанізму виявилось у фокусі дискусії з метою віднайти адекватне "висловлювання" для образу міста, що розростається. Однак мистецтво все ще сприймається як "післямова" — запізніла думка. У більшості випадків його використовують лише для естетичного задоволення та гуманізації урбаністичного простору або фасаду будівлі, а отже, воно втрачає свої аналітичні, процесуальні та комунікативні якості. Виникло завдання замінити стару роль мистецтва на роль актора в процесах урбаністичної трансформації. Цей процес щільно пов'язаний з потужним ефектом комунікації і взаємодії між людьми. Для здійснення художньої акції Баухаузу в Ріо-де-Жанейро був відібраний проект «Virtual Sea Tower» (Віртуальна Морська Вежа)᠗.



Оксана Чепелик. Проект «Virtual Sea Tower». Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2000

### Virtual Sea Tower

Інсталяція «Virtual Sea Tower», що реалізована у фавелі Жакарезінью в Ріо-де-Жанейро (Бразилія), є прикладом проекту так званої «соціальної скульптури». Адже мешканці фавели були проінтерв'ювані; вони описали свої подвійні відчуття: розпачу від перебування в пастці цього навколишнього середовища та надію на майбутнє покращення умов життя. У відповідь було створено безпровідний дирижабль — повітряну кулю з відеокамерою, що здійнялася над фавелою. Протягом дня вона фіксувала та транслювала вид на море у реальному часі як метафоричний і візуальний жест — звільнення для жителів, а вночі вловлювала проекцію, що демонструвала інтерв'ю з членами спільноти, які говорили про потенційні зміни для їхнього оточення.

Проект продемонстрував існування двох паралельних потоків часу. В першому ми спостерігаємо дуже швидкий технологічний розвиток, а в другому — процес соціальних змін — настільки уповільнений, що обидва вони є зримою ілюстрацією до теорії відносності Ейнштейна, існуючи одночасно, не перетинаючись, ковзаючи паралельно, начебто прослизуючи один крізь одного. З іншого боку, проект показав достатню силу як соціальна скульптура, як інструмент у public space, як засіб трансформації та комунікації



Оксана Чепелик  
Проект «Free D»,  
об'єкт «Unemployment  
office #6». 2000



Оксана Чепелик  
«Bermuda Tunnel»  
Відеоінсталяція, 2000

Оксана Чепелик  
Веб-проект «Free D». 2000



Проект «Free D»  
Відео, 2000



і як спробний камінь у концепції містобудівної інтервенції.

Поняття соціальної скульптури було вигадане Джозефом Бойсом, аби характеризувати творчі акти, до яких були б залучені члени місцевої спільноти та які вплинули б на навколишній світ. Проекти соціальної скульптури, зазвичай, не є працями одного митця-автора, а радше колективними, орієнтованими на процес соціальними творами, які інтегрують громадськість до творчого процесу та презентації роботи. Слід наголосити, що це мистецький твір, у процес творення якого активно втягнуті члени місцевої спільноти. Це своєрідне дослідження, веб-сайт, веркшоп, групова дискусія, де люди роблять який-небудь внесок у майбутній дизайн роботи. І твір має експонуватися таким чином, аби відобразити цю участь.

Якщо наводити історичні паралелі, то партисипаційні моделі, віра у прогрес, технології, властиві модернізму, помітно виходять на перший план і нині.

У рамках роботи над проектом за темою ComplexCity Баухауз поставив собі наступне завдання — дослідити урбанізм в умовах об'єднаної Німеччини. Більшість державних коштів об'єднаної Німеччини інвестуються в образ її нової столиці з одним з відповідних лозунгів: "Берлін — місто майбутнього". Він має бути метафорою об'єднання двох німецьких держав та емблемою гомогенізації нації.

Всього за 100 км від Берліна розташовано місто Дессау. На відміну від інших постсоціалістичних країн, що мали та мають долати перехідну фазу, колишня НДР була відразу інтегрована до нової Федеративної Республіки Німеччини та змушена прийняти її стандарти і капіталістичну систему. Зміни у способі виробництва неабияк вплинули та відобразилися на містах. Стара промисловість більше не відповідала західним стандартам. Вільний ринок виявився жорстоким щодо промисловості Дессау, яка вже не могла бути конкурентоспроможною. Одним із наслідків єсуттєве зменшення населення через міграцію у захід-

ну частину країни, а також підвищення відсотку безробітних. Можна сказати, що такі зміни стали великим травматичним досвідом для міста та його мешканців. Дессау втратив приблизно 30% населення. Невідворотним результатом стала поява в Дессау порожніх місць у всіх смислах — як просторовому, функціональному, так і метафоричному. Баухауз, обравши рідне місто Дессау об'єктом дослідження, поставив запитання, чи може мистецтво відігравати ключову роль у ревіталізації урбаністичних просторів?

### «Free D» / «Free Dimensions» («Вільні виміри»)

У спробі знайти практичні відповіді на запитання та з використанням теоретичної канви ComplexCity, був реалізований художній проект у public space під загальною назвою «Free D» (Free Dimensions). Він об'єднав установлені на вокзалі в Дессау інсталяцію «Bermuda Tunnel» («Бермудський тунель»), що вказує на "неартикульовані помилки часу", візуалізуючи процес зникнення людей, та рожевий дизайнерський об'єкт у стилі Баухауз-2000 «Unemployment Office #6» («Офіс безробітних №6»), який демонструє вмонтоване 14-хвилинне відео «Free D». Проект «Free D» працює з проявами напруги між наповненням та порожнечою в процесах урбаністичної трансформації. Постійна реверберація між тілом людини (з усіма її запитамі й потребами) та урбаністичним тілом, "тут — подано певну кількість інтерпретацій численних авторських відео перформенсів, що подає віктимізоване тіло художника" як урбаністичної матриці. Відео вказує на феномен невідповідності стандартів: урбаністичного тіла та гуманістичних ідей, урбаністичного тіла й суспільства, урбаністичного тіла та нової ідеології, урбаністичного тіла й західної цивілізації, взагалі «Free D» демонструє вільні виміри проблеми безробіття. Проект дає привід розглядати процес виникнення пустот у місті швидше як хірургічне втручання в тіло міста, ніж як косметичне прикрашання, чи нанесення тату, що трактується як грайливий та болісний



ефект заради майбутньої краси в ім'я нинішньої гомогенізації нації.

«Free D» оголює (якщо користуватися термінами стосовно тіла) просторову та соціальну невідповідність між величезною кількістю офісів для безробітних у Східній Німеччині й відповідно браком робочих місць. «Бермудський тунель» міститься у точці трикутника між старим офісом для безробітних, побудованим ще Вальтером Гропіусом, та новим, що перебував у стадії будівництва. Продовжуючи тему тіла (урбаністичного) та його здоров'я, використовуємо референцію до «Палати №6» А.Чехова. Обидві інсталяції «Офісу безробітних №6»: паперова (у відео) та реальна (в конструкції якої це відео і демонструється) стосуються утопічності підходу до розв'язання нагальних проблем східних німців ординарними методами. В цьому випадку можна говорити також і про утопічність поставленого Баухаузом завдання. Ми не годні зупинити процес занепаду, але можемо, використовуючи арт-інтервенцію не без елементів містифікації як метод, зробити певні висновки.

Сьогодні ж мені видається актуальним не стільки фізичний контекст, скільки опосередкований медіа — контекст новин і подій, пов'язаний з часом дуже, ніж із простором. Цікавим виявляється співвідношення між цими двома контекстами.

Проект «Free D»

Дигітальний друк, 90×120, 2000

## Serve City («Місто Послуг»)

Ситуація глобального розширення послуг і телекомунікацій (Serve City), а також трансформація моделей житла та роботи в місті, стали для Баухаузу головною темою 2002 року. Зростання послуг і комунікацій прискорює потоки між торгівлею, інформацією, соціальними зв'язками та культурними традиціями, збільшуючи їх обсяги. Нова економічна та медіа-активність дедалі більше стирає кордони між робочим місцем, житлом і місцями розваг. Оскільки приватні й суспільні сфери перетинаються та зливаються, які просторові й архітектурні форми підійдуть для щойновиниклих гетерогенних способів життя і праці? Як могли б такі форми трансформувати вигляд міст та досвід міського життя? Ця проблематика розроблялася в Баухаузі на прикладі Сіднея. Ставши під час літньої Олімпіади 2000 року буквально event city (містом для події), Сідней пропонує водночас унікальне середовище для парадигми конфронтації фізичних, соціальних і економічних імперативів суспільства глобального сервісу. Змагаючись із мережею урбаністичних центрів у регіоні Тихого океану, це місто за останнє десятиліття успішно залучило широкий спектр підприємств сервісу. Туристична індустрія та безліч пов'язаних з нею служб, так само як і корпоративні штаб-квартири й розкішні резиденції, сконцентрувалися у висотних будинках навколо гавані — Централ Бізнес Дистрикту (CBD). До CBD та узбережжя прилягають торговельні та житлові райони середньої і низької щільності. Представники стилів життя цих різних урбаністичних типологій пов'язані з видами «міського гедонізму», орієнтованого на дозвілля, забезпеченого природною та сконструйованою іконографією міста.

Конче треба було дійти до засад нових інформаційно-комунікаційних технологій (ІСТ) у широкій перспективі (соціальної, економічної, політичної і т.ін.), аби визначити нову практику в архітектурі, урбанізмі та мета-дизайні. Критична рефлексія і творча кон-



цепція, генеруючи нову дисципліну, похідну від архітектури й урбанізму, звертаються до мета-дизайну у його найбільш баптизованому вигляді (референція до Еля Лисицького), для розуміння нового концепту, властиво, простору й електронних медій.

Утворення зв'язку між інформаційними структурами та *інформаційними* процесами з одного боку й урбаністичними струк-

турами та інфраструктурними потоками з іншого сприяють кращому розумінню відносин між простором, часом та інформацією, їх різного впливу на соціальні процеси і, зрештою, на просторову організацію. Теоретичне дослідження з цієї теми супроводжувало створення відео-проєкту «Урбаністична Мультимедійна Утопія — UMU».

### Гіпертекстуальна матриця

ICT— information— communication— technology— digital data— pixeling image  
*Місто прочитується як текст, надає або пропонує безліч типажів у системі взаємодії.*  
 access to the information— choice— mobility— freedom— multispeed access— supermobility  
*Іноді складних, іноді банальних, іноді цілеспрямованих, іноді відкритих і замислених.*  
 urban reality— virtual reality— overlapping realities— hypermobility— forwarded image  
*Часто стійких, часто стиснутих силами, чие ставлення до себе та до невідкладності*  
 hierarchy— multilinear structure— coexistence of difference— generation of interaction  
*у найкращому разі є безпосереднє, у гіршому — вифішальне й владне.*

*Місто — особистість, місто — рух, швидкості, взаємодії, обміни, характери...*

Утопічне місто діє злагоджено. Кожен бере участь у процесі вироблення політики та організації подій. Технологія в мультимедійній утопії спрощує обміни, побільшує швидкість доступу, і робить це непомітно, без зусиль. Проте здається, технологія в мультимедійній утопії досягла щабля максимального самозвеличення, де обміни, взаємодії та участь можуть набути будь-якої з безлічі медіативних форм. Утопія перебільшує міф про міське життя, громадянську активність, технологію, посередництво.

Утопічний мультимедійний урбаністичний текст може бути сприйнятий з багатьох рівнів, поглядів та за допомогою різних підходів. У межах міста взаємодії можуть ніколи не здійснитися, або вони завжди можуть відбутися у деякому перебільшеному моменті, у гіпер-уртексті, як неевклідові паралельні лінії, де будь-які точки з'єднуються з тими або тими через серії прямих і непрямих маневрів і медіацій. Текст як сума медіацій ліній бажань та ліній інтерпретацій і значень проходить над містом.



Оксана Чепелик  
 Урбаністична Мультимедійна Утопія — UMU  
 Відеоінсталяція, 2002



## UMU (Урбаністична Мультимедійна Утопія)

«Урбаністична Мультимедійна Утопія — UMU» стосується художніх і культурних ефектів глобалізації й відбиває вплив інформаційно-комунікаційних технологій (ІСТ) на урбанізм, досліджуючи зміни умов життя і роботи, що передбачають реалізацію утопії, яка, однак, не має стосунку до побудови політичного ідеалу — справедливого суспільства. Позиція щодо цього питання базується на аналізі нових тенденцій стосовно зміни стилю життя.

Заснована на впливі ІСТ концепція дослідження апелює до факту інтенсивного економічного розвитку Азійського Технологічного Коридору, куди входять такі міста, як Гонконг, Сінгапур, Шанхай, де за допомогою впровадження “кібер-порту”, “кіберінкубатора”, “сілікон-гавані” формується “надрозумне” місто. За цією Тихоокеанською зоною вже затвердилася назва «Азійська Мультимедійна Утопія». Глобалізація — це процес, у якому можливість усесвітніх зв'язків простягається по всьому полю соціальних відносин. Протягом цього процесу ми не лише бачимо експансію економічних, політичних і військових союзів — світ перетворюється на багатошаровий соціальний простір, для якого ще має бути розроблено нові культурні концепції, які забезпечать групам та індивідуумам можливість діяти. Нові технології переміщують людину в інтермедійну зону, в перманентний стан переходу, дозволяючи їй бути водночас тут і потенційно скрізь. Індивідуум потрапляє до “номадичного” часо-простору, рухаючись з одного віртуального оточення в інше. Мобільні комунікації, телекомандні пункти, всесвітні системи співробітництва й глобальні політичні альянси створюють новий культурний пейзаж, правила, формування якого повинні бути вивчені та проаналізовані.

У зв'язку із цим Рой Аскотт на конференції «Культурна трансформація, свідомість і нові технології», що пройшла в Скоп'є (2002 р.), запропонував певну парадигматичну зміну, що характеризує сучасний стан.

Згідно з нею, контекст заміщає зміст, процес — об'єкт, теленоя (радість від телепортації, навігації, переміщень) — параною, а торгівля — розподіл; тимчасом розподілений мозок приходить на зміну автономному мозку, штучне життя — природі.

Збільшення ролі інформаційно-комунікаційних технологій у процесах виробництва знань і культурних цінностей приводить до фундаментального переосмислення організації та визначення простору. Технологія, що базується на передачі й обробці інформації, впливає на організаційну модель (спосіб виробництва, роботу та знання), на комунікаційні процеси (код, символ) і на їхній соціальний додаток, зокрема на їхнє ставлення до конструювання простору. Телекомунікаційні мережі генерують щільність простору, а прямий доступ до інформації перевизначає концепт близькості скоріше на користь часу, ніж відстані. Порівняння між способами комунікації (гіпертекст) і просторовими моделями (місто) порушує питання структурної та семантичної мутації нашого середовища згідно з її електронним розширенням. Як новий синтез між комунікацією, технологією та простором відзначають не лише перехід від структуралістського мислення до системного, а й процес збирання калькуляції й комунікації у відповідну уніфіковану модель та її транскрибування у текстову, графічну форму (двовимірну), просторову (тривимірну) та біоморфну (автогенерувальну та n-вимірну). Це дає змогу переосмислити простір і семантичні архітектурні трансфери. Таким чином, це стосується визначення архітектури подібно до кодів: через сполучення воедино мови понять, що заповнили комунікацію, інформаційні науки, з мовою архітектури.

За висловом Ніколя Бурйо, “художник апропріює якості політика, урбаніста, революціонера та естета; художник може діяти в політичній реальності відповідно до оригінальної формули”<sup>9</sup>. А між політикою й утопією лежить модель.

Проект UMU для мене як творчого індивідуума — це можливість запропонувати ідеї



Оксана Чепелик.  
Урбаністична Мульти-  
медійна Утопія — UMU  
Відеопроект,  
2002

Оксана Чепелик. Урбаністична Мультимедійна Утопія — UMU  
Дигітальний друк, 75x104, 2002

для нової візуальної мови, що реагує на глобальний світ. Який зв'язок між приватним існуванням індивідуума та його (або її) соціальним оточенням, що дедалі менше визначається "місцем" і що сьогодні може включати співробітників, партнерів і друзів, які працюють на іншому кінці світу? Нові комунікаційні та інформаційні мережі акцентують різницю в розумінні й освоєнні простору між локаль-

ним і глобальним, доместичним і номадичним. В об'єднанні локального і глобального в *glocal* (глокальне) середовище, соціальні параметри простору мають бути вирішальним чинником, їх фокусом є доступ до інформації та комунікації. Авторський відео-проект UMU відбиває зв'язок публічної сфери з цим транс-сучасним положенням гіпермобільності. Очевидно, можливість брати участь у "глобальній грі" інтерпретується в проекті не без іронії. Так звані "глобальні" компанії і концерни використовують свої великі мережі та величезні обсяги капіталу, щоб подолати державні кордони, розглядаючи увесь світ як власну територію. Візуально проект пропонує свідомо критичні, а також іронічні відповіді на такі сценарії.

У контексті глобальної мережі, перенесеної інформацією, архітектура більше не стосується концепції організації будівель, а переймається структуруванням інформації. Це структурування (метадизайн) поширюється на організацію простору, фасадів, інтерфейсів, організацію інформації та палітру необхідних засобів для їхньої концептуалізації, визначаючи зацікавлення і залучення архітекторів та планувальників до цих досліджень. У недавній книзі Лоуренса Лессінга радник американського уряду у процесі проти «Майкрософту» порівнює інформаційний код у кібер-просторі з урбаністичною схемою. Розглядаючи Інтернет і місто Париж, перебудований Е. Османом за наказом Наполеона III, ми знаходимо використання архітектури як інструменту регуляції, який забезпечує одночасно і циркуляцію потоків, і контроль. "З виникненням засобів масової комунікації з більшим радіусом дії ізоляція населення виявилася найдієвішим засобом контролю"<sup>10</sup>, — констатував же Льюїс Мамфорд у розвідці «Місто в історії», описуючи "односпрямований світ"<sup>11</sup>. Незаперечно, що Інтернет структуровано як урбаністичний архітектурний організм з його політичними мотиваціями, що пояснюють рух і контроль. Утім, це порівняння фіксує основну подібність на рівні метафори, однак існують і розбіжності. В урбаністичній струк-

турі, наприклад, відстань — параметр фундаментальний, поняття ж відстані не існує в Інтернеті, тому що воно зведено до тимчасового порядку — миттєвості. Інший приклад: що таке територіальність? Місто визначається переважно територією, але — не Інтернет. Справжній зв'язок між питаннями архітектури, урбанізму й ІСТ перебуває у сфері методології аналізу й структурування простору потоків руху або інформації.

Сучасність характеризується послідовною фрагментацією урбаністичного простору, довжиною периферії — і це тільки деякі феномени такої трансформації. У минулому застосування технологій, як-от автомобіль, поїзд, телебачення, у межах формування містобудівних матриць трансформувало урбаністичну модель міста із просторової та однорідної спільності на тимчасову гетерогенну.

Відтоді ця урбаністична детериторіалізація змінює бачення міста з просторової єдності на тимчасову умову об'єднання та доступності. Якщо сучасний транспорт дійсно трансформував урбанізм, перериваючи логічну єдність часу та технології, нові комунікаційні технології радикально трансформували місто і його простір в стосунку до часу. Глобальна економіка або збільшення повітряних потоків є феноменом останніх років, доводячи, що інтерактивність і мобільність зможуть бути сприйнятими як присутність однієї урбаністичності в іншій, оскільки вони все ще відрізняються.

Структурне бачення міста як механізму, створеного із фрагментарних складників, трансформовано в концепцію відносних систем, вироблених згідно з інформацією та комунікабельністю. Мутація кількісного чинника простору в якісний фактор комунікації радикально перетворить місто, нашаровуючи нове урбаністичне середовище, зменшене до масштабу біт/секунди. Урбанізм більше не переймається матеріальним втіленням репрезентативної функції, а має справу з дислокованими (вивільненими), розформованими трансмісійними системами. Місто стає пасажиром, що дістав сезонний квиток і набуває



форми концентрації мереж і програмних ви-мог. Місто, як  $n$ -розмірна матриця, більше не є загальним простором, але виступає фрагментованою матрицею багаточасових і мультипросторових радикально протиставлених ризиків урбаністичних форм.

Транспозиція гіпертекстуальної моделі в архітектурну та урбаністичну концепцію порушує питання про мутацію просторового й семантичного конструкту простору, про визначення архітектури як коду, що відповідно до комунікації базується на “глокальній” системі та обробці даних.

Зникнення концепту “територіальності” і дематеріалізація знаків, використовуваних у цих мережах, веде до втрати економічної, пластичної та сакральної значущості простору на користь нових локально-просторових ідентичностей, що співвідносяться інформаційно.

Як конденсація простору все дужче впливає на визначення урбанізму соціальна модель міста, раніше статична і локалізована. Зараз вона виробляє тимчасово делокалізовані умови, підтримку подією та інформацією. Як у всіх комунікаційних системах, нові технології визначають трансмісійні канали — засіб доправлення меседжу та коду.

Гіпертекст є способом структуризувати інформацію, переважно складену із кодуючих і трансферних процесів — способом, що покладається на “мета-конструкції”. Перехід від тексту до гіпертексту, від аналогової до цифрової технології заступає поняття лінеарності, ієрархії та порядку поняттями мультилінеарних структур, комбінуванням фрагментів, співіснуванням відмінностей, генеруванням взаємодії й одночасності можливостей. Гіпертекст став емблематичною моделлю ретикулярного мислення, що запитує класичне мислення, трансформує ієрархічну концепцію зв'язків у взаємодіючі фрагментовані системи (мережі), які ґрунтуються на складних способах повідомлень у межах дигітального засобу комунікації та технологій. В результаті гіпертекст знаменує перехід від структуралістського мислення до системного.

“Місто” як соціальний і просторовий суддя чимраз більше зазнає впливу альтернативної урбаністичної матриці, що перетворює містобудівний досвід на нескінченну картографію фікцій. Урбанізм буде стосуватися розрахунку та сумісності, щось на кшталт поля для тестування “plug and play” (підключися та грай), гри з можливістю інтегрувати умови трансмісійної віртуальності до гуманно збагачених зон і структур.

Зацікавлення темою утопії вийшло на перший план на початку нового тисячоліття так, що на Бієнале у Венеції 2003 року був продемонстрований проект «Станція Утопія» (куратори Моллі Несбіт, Ганс Ульріх Обріст, Ріркріт Траванія). Вони зазначили, що президент США Дж. Буш у промові 2002 року перед кадетами Вест Пойнту, пропагуючи свою політику превентивних ударів і воєн, виголосив декларацію про те, що “Америка не має на меті розширення імперії або реалізації утопії”. Ідея щодо імперії набула досить ретельного аналізу та розробки. Що ж означає це заперечення утопії — концепції, яка передбачає передове соціальне бачення?<sup>12</sup> Ця відмова дає нам достатній привід реанімувати питання утопії.

Варто згадати також, що 2003 рік програми Колеги Баухаузу був присвячений темі Dot.city (Крапкамісто) на прикладі дослідження Каракаса, де розглядалося питання про впровадження інтерактивної комунікаційної платформи. 2004 року у Баухаузі аналізувалися Transit Spaces (Транзитні простори), а саме міста Східної Європи, розташовані уздовж транзитного коридору між Берліном, Москвою, Санкт-Петербургом і Братиславою. Причому в цьому випадку під транзитними треба розуміти також простори перехідного суспільства. А в наступних 2005–2006 роках розробляється тема під назвою ОН-урбанізм із фокусом на трансформації міст у кризовому довіллі. Останнім часом відчутно зростає роль загонів ООН у вирішенні локальних та регіональних конфліктів, а також у відбудові політичного, соціального та культурного життя у кризових регіонах. Розглядаючи міста



в Боснії, Герцеговині та Афганістані, програма Колеги Баухаузу досліджуватиме феномени глобальної кризо-регулюючої урбанізації, займаючись просторовими утвореннями, що виникають як вислід таких втручань, — аби з'ясувати, як вони трансплантуються у локальні контексти.

Отже, Утопія — ані застарілий закон, ані умовне поняття. Вона є каталізатором та залишається джерелом дебатів, для багатьох — джерелом натхнення.

- <sup>1</sup> *Balibar E.* Droit de cité — Culture et Politique en Democratie/Preface//Dreams and Conflicts: The Dictatorship of the Viewer: 50-th International Art Exhibition. La Biennale di Venezia.— Marsilio; Venice, 2003.— P. 355.
- <sup>2</sup> *Жижжек С.* Ирак: История про чайник.—М.: Праксис, 2004.— С. 180.
- <sup>3</sup> Об устраниении излишеств в проектировании и строительстве/Пост. ЦК КПСС и Сов. Мин. СССР, 4 ноября 1955 г.— М., 1955.
- <sup>4</sup> *Ерофалов Б.* О постмодернизме//А.С.С.— 2000.— №2.— С. 91.
- <sup>5</sup> *Линч К.* Образ города/Пер. с англ.— М.: Стройиздат, 1982.— С. 15.
- <sup>6</sup> Celula Urbana Jacarezinho (Rio de Janeiro) (5 August, 2004) [WWW document].— Доступний з: <http://www.bauhaus-dessau.de/en/projects.asp?p=rio>.
- <sup>7</sup> Virtual Sea Tower Project. [www document].— Доступний з: [http://www.bauhaus-dessau.de/k1t2/html/main/main\\_kol/oksana.html](http://www.bauhaus-dessau.de/k1t2/html/main/main_kol/oksana.html).
- <sup>8</sup> *Galiardi N.* ComplexCity: Presence and Absence//Complexcity beyond sprawl: Bauhaus Kolleg I documentation, Dessau.— Bauhaus Dessau, 2000.— P. 4.
- <sup>9</sup> *Bourriaud N.* Models of Languages: Notes on Art in France//L'Amour de L'Art.— Lyon, 1991.— P. 413.
- <sup>10</sup> *Мамфорд Л.* История утопий/Пер. с англ.— М., 1922.— С. 36.
- <sup>11</sup> *Дебор Гю-Э.* Общество спектакля.— М.: Логос; Радек, 2000.— С. 94.
- <sup>12</sup> *Nesbit M., Ocrist H.-U., Tiravanija R.* What is a Station?//Dreams and Conflicts: The Dictatorship of the Viewer...— P. 336.

### Utopia in the focus of contemporary art and architecture

This article gives an analysis of Utopia that is in the focus of contemporary art and architecture, and characteristics of the changes in cultural landscape and semantic mutation of the environment, caused by new informational communication technologies which lead to fundamental reconsideration of definition and space organization.

This theoretical research and analysis of the art practices, dealing with the concept of Utopia which is the catalyst of social and cultural transformations, is aimed that high utopian vision would find its embodiment.