

АРХИТЕКТУРА: ПРАВДА ИЛИ РАДИКАЛЬНОСТЬ?

Ж. БОДРИЙЯР

БОДРИЙЯР Жан - французский философ-постмодернист, культуролог, искусствовед, художник, фотограф.

Аннотация: Остается ли в наше время - время господства высоких технологий - место для выражения правды архитектуры в смысле ее особого предназначения? В современных городах, как паутина виртуальной реальности, множатся постройки, относимые к разряду клоповой архитектуры, что видно на примерах 'развлекательных, мобильных, несерьезных зданий' и бесформенных, безвкусных, не считающихся с окружающим ландшафтом построек для торговых и деловых центров. Такая "псевдоархитектура" создается при помощи софтов, не нуждается в архитекторах и лишена оригинальности. В конце статьи выражен осторожный оптимизм, что еще возможно появление стратегий, сценариев развития, направленных против универсальных клонов людей, объектов, зданий и засилья повсеместной виртуальной реальности.¹

Ключевые слова: постмодерн * сюрреализм * функциональная архитектура * "экранная" архитектура * виртуальная реальность

Давайте исходить из пространства, которое представляет собой "первичную" сцену архитектуры, и давайте исходить из радикальности пространства, которая представляет собой пустоту. Имеется ли необходимость и возможность структурировать и организовывать это пространство иначе, чем через неопределенную горизонтальную и вертикальную протяженность? Иными словами: можно ли, учитывая радикальность пространства, раскрыть правду архитектуры?

Ограничена ли архитектура в своей реальности, своих референциях, процессах, функциях и технических приемах? Или она не может выйти за эти пределы, чтобы суметь стать чем-то иным, что вызвало бы ее собственный конец, или что позволило бы ей перейти границу собственного конца? Существует ли архитектура по ту сторону ее собственной реальности, той реальности, которую она несет в себе, по ту сторону скрытой в ней правды, в радикальности как вызове пространства (не только как организации пространства), как вызове нашего общества (что проявляется не только как соблюдение его требований и отражение институтов), как вызове самого архитектурного созидания, требованиям архитектора-творца и иллюзии его мастерства? Именно об этом идет речь. Я хотел бы уточнить, что подразумевается под архитектурной иллюзией. Это понятие имеет двойкий, противоречивый смысл. С одной стороны, архитектура вызывает иллюзии и создает их о себе самой, с другой - она порождает новую иллюзию города и пространства, иную пространственную обстановку, выходящую за пределы этой иллюзии.

Лично я всегда интересовался пространством и всем тем, что для меня изменяло представление о пространстве в так называемых "выстроенных" объектах. Меня здесь заинтересовали такие объекты, как Veaubourg, World Trade Center или Biospher 2, то есть здания, которые (для меня) не представляют архитектурного чуда. Они привлекли меня не своим архитектурным значением. Эти объекты выглядят словно при-

стр. 114

¹ Текст основан на докладе, сделанном Жаном Бодрийяром по приглашению Новой Галереи (Neue Galerie) Дома художника в Граце 8 января 1999 г. по случаю открытия выставки его фотографий "На горизонте объекта", куратором которой был Петер Вейбель.

шельцы из иного мира, что можно, впрочем, сказать о большинстве крупных архитектурных объектов нашего времени. В чем состоит их правда? Когда я в поисках правды обращаюсь как к примеру к такому зданию, как башни-близнецы в World Trade Center в Нью-Йорке, то я вижу, что архитектура уже в 1960-е гг. возвещала приход гиперреального, если даже не электронного общества и соответствующей эпохи, в которой обе башни выглядят как две перфоленты. Сегодня можно сказать, что обе они являлись клонами друг друга, якобы предвосхищая конец всего подлинного. Оказываются ли они, в итоге, предвосхищением нашего времени? В таком случае оказывается ли архитектор не в реальности, а в фикции общества, пребывает ли он в антиципирующей иллюзии? Или же он просто переводит в иную форму то, что уже существует? В связи с этим я хотел бы поставить следующий вопрос: существует ли правда архитектуры - в смысле особого предназначения архитектуры и пространства?

Попробуем установить, что представляет собой "творческая иллюзия", что составляет обратную сторону архитектурной реальности. Архитектор творит в мире, который, без сомнения, является реальным. Он находится в несколько особом положении, которое отличается от положения других деятелей искусства в традиционном понимании. Архитектор - это не тот, кто размышляет над пустым листом бумаги или работает за мольбертом. Он должен за определенный срок в рамках заданного бюджета для конкретного заказчика сконструировать объект (который изначально, как правило, не имеет заданных характеристик). Он работает вместе с командой специалистов и находится в ситуации, когда его действия, так или иначе, подвергаются контролю ради обеспечения безопасности, слежения за финансами или оценки квалификации. Где же тогда простор для творчества, где то средство, которое поможет преодолеть навязываемое? Проблема состоит в том, чтобы увязать проекты с концепциями или с уже сложившимися представлениями об этих проектах (а это, в свою очередь, сопряжено с определенными стратегиями восприятия и интуиции). Таким образом, определяется участок, который мы не знаем. Мы находимся в окружении вымысла, незнания, риска, и в конечном итоге этот участок становится полной загадкой, где преднамеренно или нет неподвластные вещи не подвергаются контролю. Здесь начинается открытая иллюзия, иллюзия пространства, которое можно не просто увидеть само по себе, но можно и почувствовать его духовное продолжение. Кроме того, согласно одной из основных гипотез, архитектура - это не то, что наполняет пространство, а то, что его создает. Это может произойти в результате ошибки, вмешательства, их взаимного бессознательного влияния, но в этом процессе всегда присутствует духовная составляющая. В японских садах всегда есть так называемая "точка схода", то есть место, где человек не может понять, заканчивается ли здесь сад, или же он продолжается дальше. Или также проект "Turm ohne Ende" (Башня без конца) в районе Парижа Ла Дефанс, в рамках которого Жан Нувель попытался одержать верх над логикой "перспективы Альберти", иными словами, так организовать все элементы, чтобы они могли бы быть восприняты как восходящая лестница и рождали бы пространственное сознание. Вид башни должен теряться в небе; будучи на границе с нематериальным, на границе с чувственным восприятием, эта башня является частью архитектуры, которая ни в коем случае не является виртуальной (хотя башня виртуальна в том смысле, что она никогда не была построена) и создает намного большее, чем то, что можно увидеть.

Для зрения и для интеллекта это является духовным пространством самообмана. Когда я смотрю на фасад Fondation Cartier² того же Нувеля, я не знаю, поскольку фасад больше, чем само здание, смотрю ли я на небо непосредственно, или же через стекла. Когда я через три стеклянных окна рассматриваю дерево, я никогда не могу

² *Fondation Cartier* - здание в Париже - детище французской компании элитных ювелирных изделий *Cartier*. Фонд Картье был основан в 1984 г., а музей при фонде открылся в 1994 г. как место показа работ, наиболее выдающихся художников современности вне зависимости от жанра - живопись, фотоискусство, инсталляции, видеоискусство и т.д. Проектирование здания доверили известному французскому архитектору Жану Нувелю. - *Прим. ред.*

понять, смотрю ли я на дерево или же на отражение дерева, а когда я случайно замечаю два дерева, виднеющихся рядом на застекленной поверхности, я не могу узнать, имеется ли там еще одно, второе дерево, и вообще, есть ли там реальное дерево. Такая форма иллюзии была создана преднамеренно: через дестабилизацию восприятия оказывается возможным создание духовного пространства и его декорация, создание сценического пространства, без чего, как мы знаем, здания были бы лишь конструкциями, а города просто агломерациями. И именно декорации и оформления пространства, общей иллюзии "драматургии" и самообмана недостает всем нашим городам, которые обречены на то, чтобы заполнять пространство функциональной архитектурой - независимо от того, нужна она или не нужна.

Самое раннее представление моделей Иссея Мияке в Fondation Cartier оказывается хорошей иллюстрацией данного сценического представления, при котором архитектурный объект благодаря своей живой прозрачной конструкции становится действующим лицом. Сцена первая: работы Иссея Мияке в движении, внутри помещения. Затем трибуна с гостями (женщины почти все без исключения одеты от Issey Miyake), представляющими собой, так сказать, статистов, не подозревающих об этой инсценировке. Затем само здание, которое отражает все это; и, наконец, все вышеперечисленное вместе, вид снаружи, как глобальное мероприятие - причем место проведения выставки превращается в объект выставки - в результате чего здание в конечном итоге становится незаметным. Эта способность - существовать и при этом становиться незаметным - представляется мне одной из наиболее важных особенностей <объектов пространствам То есть в ней заключается эта форма скрытой (не)видимости, которая очень легко может быть достигнута преобладанием видимости, эта диктатура прозрачных форм, при которой все становится видимым и расшифровываемым. Здесь основная проблема состоит в том, чтобы постичь визуальное и духовное пространство, которое впоследствии становится не пространством, которое можно просто увидеть, а пространством, которое нужно обнаружить. Ему противостоит архитектура, которая способна одновременно создать объект (место) и "необъект" ("неместо"), оберегая престиж прозрачных форм, не навязывая при этом их диктаторски.

В связи с этим появляются неидентифицированные объекты, которые нет возможности идентифицировать, но которые способствуют упорядочиванию окружающего пространства. Они состоят в двойственных и, в конечном итоге, в обремененных конфликтами отношениях с порядком действительности. В этом смысле можно говорить не об их правде, а об их радикальности. Поскольку этой дуэли не происходит, если архитектура должна становиться лишь функциональной и программной транскрипцией принуждений социального и городского порядка, то она перестает быть архитектурой. Удавшимся объектом можно считать лишь такой объект, который существует по другую сторону своей реальности, который для своих пользователей порождает двойственные (не только интерактивные) отношения, состоящие из неправильного использования, противоречивости и дестабилизации.

Та же проблема возникает в мыслительной деятельности и при написании текстов в политической и социальной сферах. Везде неважно, что человек делает, у него нет выбора событий, у него есть лишь выбор концепций. И этот выбор надо сохранять для себя.

Концепция - это нечто, что неизбежно вступает в конфликт с контекстом, со всеми теми (позитивными, функциональными) значениями, которые могут быть присущи зданию, теории и т.д. Концепция - это то, что создает "несобытие" по отношению к событию, то есть то, как оно оказывается представленным, как оно расшифровывается и вновь кодируется в масс-медиа. Она противопоставляет, так сказать, "реальному" событию теоретическое и фиктивное "несобытие". Что касается написания текстов, я это подмечаю гораздо легче, в случае с архитектурой это не столь очевидно, но, рассматривая некоторые объекты, я чувствую возникновение этого пространства, не похожего ни на какое иное, существование иного простран-

ственного оформления - побуждения, которое противоречит любому другому проекту и любому другому функциональному принуждению.

Это единственное решение непостижимого обмена между пространством и городом, который невозможно обнаружить в обустроенном искусственном пространстве. Здесь поднимается вопрос определения архитектуры, если она претендует на наличие в ней некоей правды. А что же станет тогда со стремлением к правде, то есть с этим напористым тщеславием, выполнить программу, отреагировать на потребности, быть трансформатором социальных и политических данностей (*Gegebenheiten*) в рамках культурной или педагогической миссии - то есть, проще говоря, быть всем тем, что обсуждается в официальном дискурсе и касается осознанных решений непосредственно в архитектуре. Известно, что, к сожалению или к счастью, эти запрограммированные определенные задачи не выполняются именно теми, для кого они предназначены: пользователями, той массой потребителей, чьи своеобразные или извращенные реакции никогда не могут быть внесены в план проекта. Не существует *écriture automatique* - автоматического выписывания социальных отношений, потребностей пользователей - ни в политике, ни в архитектуре. И здесь всегда дело доходит до столкновения, реакцию на которое невозможно предсказать. Это реакция полноценных акторов, которых мы порой склонны воспринимать как пассивные элементы системы, но которые часто могут не соблюдать правила игры или законы диалога. Массы завладевают объектом архитектуры по-своему, и если архитектор сам не смог отклониться от программы, потребители возьмут на себя право использовать объект для целей, изначально не предусмотренных, но на которые его не хватило. Это иная форма радикальности - непредусмотренная.

По тому же принципу все замыслы, положенные в основу проекта Beaubourg, противоречили самому объекту. Основанная на положительных перспективах (культура, коммуникация), программа проекта была полностью перечеркнута, в конечном счете, реальностью, "гиперреальностью" объекта. Вместо того, чтобы вписаться в контекст, объект создал вокруг себя самый настоящий вакуум. Со своими гибкими формами, "разбросанными" пространствами, Beaubourg столкнулся с интересами потребителей, которые сделали его еще более "неприкрытым" и использовали его в своих целях, противоречащих запланированным. Противоречие сыграло свою роль, что определило судьбу проекта Beaubourg. Объект, первоначальный объект, является носителем определенной фатальности, чего, вероятно, его не следовало лишать. Но это ставит под вопрос мастерство творца; вот как это происходит: там, где он пытается предписать объекту (месту) определенную функцию, все остальные считают своим долгом сделать из него "необъект" ("неместо") и установить иные правила игры. Это в какой-то мере аморально, но ведь давно известно, что ни мораль, ни позитивная система ценностей не являются движущей силой общества, а наоборот, именно аморальность и нарушение норм приводят его в движение. Как и в пространстве, в мире воображаемом должны неизбежно существовать отклонения, которые не подчиняются никакому планированию, никакой линейной зависимости, никакому программированию.

Учитывая данное положение дел, архитектор может играть на том, чтобы расстраивать свои собственные планы, однако он не должен претендовать на то, что сможет иметь власть над событием, связанным с этим объектом. Символическое правило гласит: игрок никогда не должен быть сильнее, чем сама игра. "Все мы игроки. Это означает, что мы беспрестанно надеемся, что рациональные связи время от времени нарушаются, и что - по крайней мере на короткое время - события развиваются по каким-то иным законам, они отклоняются от обычного, подчиняясь необыкновенному, удивительному, будто бы установленному свыше ходу. При этом у нас создается впечатление, что вещи, которым до этого момента намеренно не давали соединиться, уже не совершаются по воле случая, а наоборот сами сходятся в одну точку и сливаются с той интенсивностью, которая присуща их взаимосвязям".

Наш мир был бы невыносим без этой неотъемлемой "силы" злоупотребления, без этой радикальности, которая исходит откуда-то от самого объекта, а не от субъекта,

без этой странной притягательной силы. И я считаю, что в этом заключается один из соблазнов для архитекторов - представлять себе, что зданиям, которые они проектируют, пространствам, которые они заполняют, и объектам, которые они создают, присущи более скрытые, случайные, непредсказуемые и так сказать более поэтические характеристики, чем те, которые отражаются в официальных документах и представлены в виде статистических данных и цифр.

Таким образом, учитывая вышесказанное, в нашем сегодняшнем мире мы сталкиваемся с совершенно иным измерением. С измерением, где уже не стоит вопрос о правде и радикальности в целом, так как мы уже перешли в виртуальность. Здесь существует большая опасность: что архитектура дальше уже не существует, что она уже не сможет существовать.

Архитектура имеет различные формы "несуществования". Имеется огромное количество примеров, когда архитектура в течение тысячелетий развивалась, не обладая архитектурной идеей. Люди развивали и выстраивали свой окружающий мир по произвольным правилам, и это жизненное пространство создавалось не для того, чтобы им любоваться. Это не считалось архитектурой и даже не имело эстетической ценности как таковой. Даже в наше время мне нравится в определенных, прежде всего в американских городах то, что их можно проезжать, не задумываясь об архитектуре. По ним едешь, будто по пустыне, не предаваясь размышлениям о комедии искусства, истории искусства, об эстетике или архитектуре. Конечно, их конструкция предназначена для различных целей, но в том виде, в котором они существуют, они представляют собой "чистое" событие, "чистый" объект; они позволяют нам вернуться и увидеть первичную концепцию пространства. В этом смысле они представляют собой ту архитектуру, которая функционирует как анти-архитектура. (В книге Рема Кулхаса "Delirious New York" рассказывается, например, как Манхэттен строился на том, что изначально не имело под собой никакой архитектурной идеи: на общественном парке для отдыха и развлечений Coney Island.) Для меня совершенство архитектуры заключается именно в этом: в том, что она стирает свои собственные следы, в том, что пространство является самой идеей. Это относится и к искусству, и к живописи. Не существует более сильной работы, чем та, которая больше не обыгрывает комедию искусства, историю искусства и эстетику. Это верно и для размышлений: лишь та мысль сильна, которая более не играет комедию разума и глубины смысла, или истории идей, комедию правды...

В виртуальном мире речь идет уже вообще не об архитектуре, которая умеет играть на видимом и невидимом, чтобы символическую форму, которая играет одновременно с весом, центром тяжести предметов и с исчезновениями этих характеристик. Речь идет об архитектуре, в которой больше нет загадки, которая стала простым оператором видимого, об "экранной" архитектуре, которая вместо того, чтобы быть "естественным разумом" пространства и города, превратилась, в каком-то смысле, в их "искусственный разум" (я ничего не имею против искусственного разума, за исключением того факта, что он в своем всеохватывающем расчете претендует на поглощение всех остальных форм, чтобы свести духовное пространство к цифровому). Чтобы суметь оценить эту опасность, которая, помимо всего прочего, угрожает тем, что может стать причиной конца архитектуры как приключения, архитектуры как авантюры, я приведу пример из несколько иной области, с которой я знаком больше: из фотографирования.

Согласно гипотезе Вилема Флуссера подавляющее большинство современных фотоснимков не передает ни альтернативу, ни перспективу фотографического субъекта, а всего лишь представляет виртуальные техники и возможности аппарата. Это машина, которая повелевает и желает, чтобы все ее возможности были исчерпаны. Человек является лишь техническим оператором программы. Виртуальное состоит в том, чтобы исчерпать все технические возможности устройства. Этот же анализ может быть применен и к компьютерам, и к искусственному разуму, где мысль является, по большей части, всего лишь комбинаторикой взаимодействия программного

обеспечения, виртуальной памяти и бесконечного множества операций машины. Все то, что подобным образом создается при помощи техники и с использованием огромных возможностей диверсификации, приводит к появлению *автоматического описания* (*écriture automatique*) мира. Это проявляется и в архитектуре, которая полностью стала полагаться на технические возможности - здесь я имею в виду не только материалы и конструкции, но и концептуальные модели. Как с фотоаппарата возможно получение самых различных снимков, для чего требуется лишь беспрестанно приводить его в действие, также и различные архитектурные формы могут извлекаться из виртуального хранилища, актуализироваться, упорядочиваться или приводится в неупорядоченное состояние. Следовательно, архитектура больше не указывает на какую бы то ни было правду, на оригинальность; она - это скорее лишь техническое наличие форм и материалов. Правда, которая обнаруживается в этом, уже не представляет объективные условия или, тем более, субъективную волю архитектора, но отражает технические характеристики и их функционирование. Это можно пока называть и архитектурой, но в ней ничто не будет определенным.

Возьмем в качестве примера Музей Гугенхайма в Бильбау: это идеальный образец виртуального объекта, прототип виртуальной архитектуры. Он создан на основе сведения воедино комбинируемых элементов и модулей таким способом, который может применяться при создании тысячи подобных музеев, при этом будет меняться только используемый софт³ правила обработки данных. И даже его содержание - коллекции и объекты искусства - полностью виртуальны. Сколь удивительны его неустойчивая конструкция и нелогичные формы, столь же маловыразительны его выставочные пространства. Он является лишь символическим представлением и "инсценировкой" машинного оборудования, конкретной прикладной технологии - как было уже упомянуто, не произвольной технологии Х. Объект удивителен, но это лишь экспериментальное чудо, сравнимое с биогенетическим исследованием тела, которое породило огромное количество клонов и химер. Музей Гугенхайма - это пространственная химера, продукт машинных процессов, которые опередили саму архитектурную форму.

Собственно говоря, он не оригинален. Это Ready-made. Правда состоит в том, что при использовании техники и аппаратуры все теряет свою оригинальность. Все элементы легко комбинируются, уже имеются в наличии, нужно только приспособить их для представления публике, как большинство постмодернистских форм. Дюшан сделал то же самое со своей сушилкой для бутылок, с реальным объектом, из которого он создал виртуальный путем простой трансформации. Сегодня это же делается при помощи алгоритмов и информатики, но все сводится к одному и тому же, архитекторы берут идеи, как они есть, и переносят их в архитектуру, и эти объекты иногда становятся произведениями искусства.

Можно по праву задать вопрос: существует ли в области архитектуры соответствие, аналог подобного рода внешних выражений подсознательных психических процессов, как в случае с Дюшаном, которые проявляются в переходе какого-либо объекта в сферу искусства благодаря простой трансформации - эстетической, которая предполагает конец эстетике, при этом, однако, делает возможным общее эстетическое нивелирование? Можно ли при этой революции всего неоригинального, которая состоит в том, чтобы воспринимать реальные объекты, реальный мир как заданную программу проведения автоматической эстетической и бесконечной операции - так как все объекты потенциально могли бы стать частью виртуального представления, найти соответствие этого радикального вмешательства в область искусства и живописи для области архитектуры? Имеется ли соответствие подобным провалам в истории архитектуры? Как нечто подобное грубому нивелированию возвышенного и благородного назначения эстетики? Все, что с настоящего времени происходит в области искусства, будет происходить и далее, никогда не будет иметь такой же значимости: все будет происходить, так сказать, по другую сторону конца, в

³ Программное обеспечение - Software.

основе чего будет лежать исчезновение искусства как такового. Этот же вопрос я хотел бы задать в отношении архитектуры: не было ли в архитектуре ничего такого, что привело к следующему положению вещей: все то, что теперь происходит в ней, происходит на основе исчезновения архитектуры как таковой - как ее истории, как символической конфигурации общества? Эта гипотеза должна соблазнить даже архитекторов: гипотеза об обратной стороне их деятельности. Этот же вопрос встает и для политики: неужели все, что свершается на так называемой политической сцене, происходит на основе безразличия по отношению к политике и политической воле как таковым? Или, обобщая, неужели все, что делается сейчас во всех областях, происходит на основе исчезновения реального и превращения в виртуальное? Эта гипотеза вовсе не пессимистична. То, что происходит по ту сторону конца, может вдохновлять гораздо сильнее, чем простое продление истории искусства. Это придает оригинальность и незаурядность всему тому, что может возникнуть в результате исчезновения. Все что угодно может выявиться, если будет выдвинута данная гипотеза. Мне нравится радикальность данной гипотезы, так как я хотел бы, чтобы архитектура, архитектурный объект оставались чем-то необычным, и чтобы их не постигла та участь, которая нас подстерегает: еще не наступила эпоха виртуальной реальности архитектуры.

Но фактически, мы уже на полпути к этой эпохе. Архитектура сегодня служит по большей части культуре и коммуникации, то есть виртуальной эстетизации всего общества. Она функционирует как музей, содержащий социальную форму (мы называем ее культурой) нематериальных потребностей, которые не могут уже никак быть определены, кроме бесчисленных зданий культуры. Когда музеифицируются люди из определенного окружения или места (в эко-музеях, где они становятся виртуальными статистами своей собственной жизни - то есть теряют свою оригинальность), они потоком направляются в огромные, более или менее развлекательные "склады", то есть культурные и торговые центры по всему миру, или в транспортные и транзитные пункты, которые на французском языке совершенно верно обозначены как "lieux de disparition" (то есть "пункты исчезновения"). В Осаке, Япония, уже строится памятник коммуникации XXI века. Архитектуру поработили сегодня все эти транспортные, информационные, коммуникационные и культурные функции. В этом заключается функционализм, который достиг гигантских размеров и уже не принадлежит к механическому миру органических потребностей и реальным социальным условиям, а является функционализмом виртуального мира, то есть зачастую связан с бесполезными функциями, что подвергает опасности саму архитектуру, которая может также превратиться в бесполезную функцию. В чем опасность? В том, что значительно может возрасти процент клоновой архитектуры по всему миру, этих прозрачных, развлекательных, мобильных, несерьезных зданий, как сети виртуальной реальности. При этом все общество будет разыгрывать комедию культуры, комедию коммуникации, комедию виртуальности (как сейчас мы лицедем комедию политики).

Может ли существовать архитектура реального времени, архитектура потоков и сетей, архитектура виртуального и операционального, архитектура абсолютной видимости и транспарентности? - Архитектура пространства, которому во всех измерениях была возвращена его неопределенность. Многообразная архитектура с меняющимся значением (как этот превосходный маленький музей, который был построен в Ницце Кензо Танге и который ввиду отсутствия экспонатов долгое время пустовал, в некотором смысле был музеем пустоты, а также центром ремесленного дела и бодибилдинга). Большинство современных общественных зданий имеют чудовищные размеры и создают впечатление пустоты (не пространства): творения и люди, которые там находятся, сами выглядят как виртуальные объекты, будто нет необходимости в их присутствии. Функциональность бесполезности, функциональность ненужного пространства (культурный центр в Лиссабоне, Grande Bibliotheque de France и так далее).

Все объекты сегодня переживают метастазу культуры, которая не украшает архитектуру. Очень трудно в наше время различить между тем, что принадлежит к раз-

ряду тайны, является уникальным, о чем мы уже говорили - и я не верю, что эта категория исчезла, потому что считаю ее неразрушимой, - и между тем, что перешло в категорию культуры - культуры как технологии, которая функционирует, завладевая всеми моделями. Конечно, это делается для определенных целей: городские, географические, финансовые, цели проекта и сделки. Но модели, с одной стороны, возникают в голове предпринимателя или клиента, а с другой стороны - распространяются через архитектурные журналы и историю архитектурных форм. Эти модели задают определенные параметры, которые действуют таким образом, что необходимо приходиться к компромиссу между этим разнообразием коллажа объектов. Драма современной архитектуры состоит в бесконечных клонах одного и того же типа жилых зданий (Habitat) в зависимости от функциональных параметров или определенного вида типичной или художественной (pittoresque) архитектуры. В конце концов появляется архитектурный объект, который не только не превосходит свой собственный проект, но и не выходит за рамки своей собственной программы.

Потеряла ли в таком случае архитектура свою тень, аналогично тому, как книжный герой Петер Шлемиль⁴ продал свою тень дьяволу? Став открытой для всех моделей, которые ее перечеркнули, архитектура могла бы бесконечно повторять саму себя, или, с учетом всех нюансов программного кода, составить такой код, который, будто генетический код, воплотил бы свой родовой характер в конвенциональных формах.

Еще раз вернемся к башням-близнецам Мирового торгового центра (я ни в коем случае не хочу таким образом раскритиковать архитектурное событие, которое они отражают и которое нахожу удивительным). Можно сказать, что одна башня является тенью второй, ее точной копией. Ни именно тени, в конечном итоге, они и лишились. Тень превратилась в клон! Исчезли различия, тайна, загадка, которая является метафорой для тени, само место превратилось в генетическую копию одного и того же. Но утрата тени означает потерю солнца, без которого, как известно, все предметы были бы лишь тем, что они есть. И действительно, в нашем виртуальном мире, в нашем мире клонов, в нашем мире без теней все предметы представляют собой лишь то, чем они являются. Они существуют уже во многих экземплярах, размножены в неограниченном количестве, так как тень в определенном смысле была "меркой бытия", своеобразным ограничителем, препятствовавшим воспроизводить до бесконечности все объекты.

Однако у меня еще теплится надежда. Когда архитектура перестанет быть изобретением мира, можно надеяться, что она станет чем-то иным, нежели повторением самой себя, в той или иной степени безвкусным и стилизованным образом, станет чем-то иным, нежели геологическим слоем бетона, новым осадком четвертичного периода. В области фотографирования существует возможность выхватить необычную фотографию из "автоматических" лап аппарата, который обладает неограниченным техническим потенциалом и характеризуется тенденцией потоком создавать неконтролируемое количество фотографий. Как известно, "автоматическая запись" (écriture automatique) никогда в действительности не может быть автоматической, всегда сохраняется возможность объективной случайности или непредвиденного взаимодействия. В этом визуальном потоке фотографий сохраняется еще перспектива оживить вновь первобытность фотографии. В определенном смысле фотография сохранила в себе нечто первобытное и фантастическое, и интуиция может вновь отыскать это, отыскать загадку фотографии - при условии, что речь идет о фотографии в прямом значении этого слова. И это зависит от нас самих. Если мы хотим вернуть ей это прямое значение, эту загадку, то мы должны позволить ей развиваться естественно и плавно и положить конец этой эстетической возне с возвышением технологии в культуре.

⁴ Ссылка на новеллу-сказку немецкого писателя-лирика и ученого-естествоиспытателя Адельберта Фон Шамиссо (1781 - 1838) "Необыкновенная история Шлемилля" (1819). *Прим. ред.*

Таким образом, можно предположить, что и в архитектуре, исходя из *genius loci*, восхищаясь пространством или местом и приобщая естественные процессы и вещи, можно создать новые стратегии, сценарии развития, чтобы действовать против универсальных клонов людей, объектов, зданий, против этого засилья повсеместной виртуальной реальности. Я бы назвал это ситуацией поэтических перемен или поэтическими переменами ситуации - переход к поэтической архитектуре, драматической архитектуре, словесной архитектуре, радикальной архитектуре, о которой мы отныне будем мечтать.

Здесь нет никакой правды, никакой трансцендентной эстетической ценности. Ничего в отношении функции, значения, проекта, программы - все на поверхности. Пример: здание Beauborg. О чем рассказывает Beauborg? Об искусстве, эстетике, культуре? Нет. Оно рассказывает о движении, установках, потоках, о посетителях, объектах или знаках. И вот что выражает архитектура Beauborg точно, будто словами: это объект культуры, памятник культуры, запечатлевший страшную катастрофу культуры. Невероятным образом, непреднамеренно, Beauborg одновременно демонстрирует культуру и то, чему культура подвержена: инфузии, трансфузии и конфузии всех ее признаков. То же самое можно сказать и о Мировом торговом центре, чудо которого состоит в том, что он является причудливым актером города с его вертикальными линиями и одновременно основным символом того же города. Сам город стал его жертвой, его историческая форма погибла с появлением этого здания. Именно в этом заключается сила этого вида архитектуры: она является формой невероятного предвосхищения событий и в то же самое время формой ретроспективной ностальгии по утраченным объектам.

Таким образом, данная работа представляет собой некоторые положения, которые описывают "первичную" архитектуру и были подмечены не без участия живой фантазии. Можно интерпретировать эти положения буквально или соответственно всем возможным значениям, как выразился Рембо. Возможна и следующая интерпретация: у архитектуры есть будущее и по ту сторону всех иллюзий и разочарований, и я верю в это, даже если это будущее архитектуры не будет архитектурным. Архитектура имеет будущее по одной простой причине: еще не создано такого здания, такого архитектурного объекта, которые могли бы положить конец всем другим формам, которые предопределили бы конец пространства. Таким же образом, нет такого города, который бы предопределил конец всех других городов, такой мысли, которая предопределила бы конец всех других мыслей. Об этом мечтают все, но пока эту мечту никто не смог реализовать, существует еще надежда.

Перевод с немецкого Воробьевой А. Г. и Вильковского М. Б.