

УДК 72.011+791.43.01

*соискатель Русев К.В.**кафедра Основ архитектуры**Харьковский национальный университет строительства и архитектуры*

**ВНЕДРЕНИЕ АВАНГАРДНЫХ АРХИТЕКТУРНЫХ ТЕОРИЙ И  
ПРАКТИК В АРХИТЕКТУРНЫЕ ОБРАЗЫ  
НАУЧНО-ФАНАСТИЧЕСКОГО КИНЕМАТОГРАФА  
КОНЦА XX – НАЧАЛА XXI ВЕКОВ**

*Аннотация.* В статье рассматриваются некоторые аспекты взаимодействия архитектурных кинематографических образов и социально-культурных подтекстов в рамках взаимодействия между авангардными архитектурными теориями и социальными феноменами конца XX – начала XXI вв. Выдвинуты гипотезы о том, что: -фильмы могут создавать образы реалистичной среды обитания, которые можно использовать для переосмысления и поиска новых форм архитектурного выражения; - кинематограф формирует и закрепляет в сознании зрителей образы авангардной архитектуры, тестирует, помогает выявить ее достоинства и недостатки. Утверждается, что кинематограф может рассматриваться как один из медийных инструментов социологии архитектуры.

*Ключевые слова:* архитектурные репрезентации в кинематографе, архитектурные утопии и антиутопии, футуризм, архитектурные образы в кинематографе, архитектура будущего.

*Постановка проблемы.* Крах модернистской доктрины, несущей в своих правилах простые рецепты счастья для потребителей архитектуры, постоянной и неизменной, не вызывающей естественного утомления от раз и навсегда запроектированного окружения, привёл к переменам в архитектурном сознании. «Массовая культура, многообразие средств информации превратили творцов авангарда 20-х годов в замкнутую группу, а мечта о каталогизированном, одинаковом человеке, стремящемся к унификации завтрашнего мира, обозначилась как фундаментальная социологическая ошибка» [1, с. 258]. Именно развитие таких средства массовой информации как уже ставшее классическим – телевиденье, так и сравнительно новых медийных средств коммуникации: интернет, различные социальные сети и интерактивные проекты для обмена имеющейся у пользователя информацией, оказали сильное влияние на

трансформацию общественного сознания. В своей книге «Искусство видеть» Джон Бергер утверждает, что зрение первично по отношению к речи: «Понимание нашего места в окружающем мире формируется именно благодаря зрению» [2, с. 9]. Визуальные источники информации помогли почувствовать простому обывателю «сопричастность» с событиями и сделали его «соучастником» процессов во всём мире. Красочные картинки, сменяющие друг друга на экранах телевизоров и мониторов, были сродни запоминающимся коллажам архитектурных фантазий Архиграм, Суперстудии, Рэма Коллхаса или советских архитекторов – «бумажников». В последние две декады XX в. научно-технический прогресс дополнил новую виртуальную реальность компьютерными играми и профессиональными программами архитектурного проектирования. «В современном обществе многократно возросла значимость явления, называемого «образ» над явлением «вещь». В результате этого виртуализация современного общества отразилась как на понимании сущности архитектуры, организующей материальный мир, так и на роли киноискусства – моделирующего мир образов» [3]. Кинематограф очень часто генерирует архитектурные визуальные образы, используя различные архитектурные утопии. Зрителю посредством фильма предоставляется возможность оценить объёмно-пространственную модель кинопроизведения как реальное архитектурное явление, осуществив по отношению к нему три действия: наблюдение со стороны, проникновение или осмысление и, наконец, внутреннее пребывание или переживание. Именно в этом и состоит специфическое отличие кино от других искусств: фиксации факта перемещения в виртуальном пространстве внешнего субъекта восприятия (зрителя).

*Цель и задачи исследования.* Можно предположить, что кинематограф становится одним из видов фиксации и апробации архитектурной мысли (иногда проектирующей реальность, а иногда утопической). Представляется интересным проследить внедрение авангардных архитектурных теорий и практик в создание архитектурных кинематографических образов, их взаимодействие с социально-культурным подтекстом в сюжете кинопроизведения. Возможно, подобное «опрокидывание» из реальности в кинематографический мир «образов» позволяет закрепить эстетику авангардных визуальных архитектурных образов в сознании потенциального потребителя конечного архитектурного продукта. Кроме того, подобное взаимодействие может являться элементом рабочего механизма такого феномена как социология архитектуры. С его помощью можно проанализировать работу той или иной архитектурной утопии в социальном и культурном контексте в рамках сюжетной линии кинопроизведения, выявить её сильные и слабые стороны. Вероятно, подобный анализ поможет подтвердить или поставить под сомнение стремление и возможности той или иной архитектурной утопии сделать реальную жизнь социума лучше.

В рамках нашего исследования выделим связку: *архитектурный кинематографический образ – социально-культурный подтекст в сюжете кинопроизведения и рассмотрим некоторые основные направления взаимодействий между авангардными архитектурными теориями и социальными феноменами конца XX – начала XXI вв:*

1. Новая архитектурная парадигма «Постмодернизма» и социальный феномен «общества потребления»;
2. Формирование новых архитектурных парадигм, базирующихся на деконструкции формы и принципах нелинейности, новые технологии в архитектурном проектировании и феномен «виртуализации» общественного сознания.

*Результаты исследований.* 1. Постмодернизм и «общество потребления». Отличительной чертой постмодернистской доктрины было желание нивелировать границы между традиционным культурным слоем и, так называемой, «массовой культурой». Понятие «Массовая культура» было заложено в основу системы ценностей нового послевоенного общества, которое было готово потреблять всё новые и новые блага цивилизации, в том числе и культурные. Обратной стороной медали чрезмерного потребления стал мусор. Нужно отметить, что характерной особенностью практически всех научно-фантастических фильмов последних двух декад XX в. становится всевозможный мусор. «И если ранее наличие отходов вызывало у зрителей страх и ненависть, то в 1980-х гг., мусор начинает восприниматься как новый тип красоты, еще раз подтверждая постмодернистскую доктрину нового состояния и неоднородности» [4]. Мусор – как символ общества потребления, как элемент новой постмодернистской эстетики. «Комочек из мусорного ведра» [5, с. 52], смятый, а затем оцифрованный лист бумаги становится с подачи Дженкса самой знаковой и культовой постройкой конца XX в., социальным феноменом названным «эффектом Бильбао». А коллаж – основным методом проектирования в архитектуре Постмодернизма. Нужно отметить, что кинематограф в своих самых знаковых фильмах эпохи, таких как «Бегущий по лезвию бритвы» (1982) Р. Скотта, «Бразилия» (1985) Т. Гиллиама, «Пятый элемент» (1997) Л. Бессона, рассматривал различные виды «культурного мусора»<sup>1</sup> как необходимый элемент построения целостного архитектурного образа на экране. А в таких фильмах как «Водный мир» (1995) К. Рейнольдс, К. Костнер или «Кин-дза-дза!» (1986) Г. Данелия всевозможные отходы жизнедеятельности человека – основной строительный

<sup>1</sup>Здесь под «культурным мусором» необходимо понимать разно стилевое и разновременное, хаотическое нагромождение архитектурных объектов, которые организуют городскую ткань, множество коммуникаций, обеспечивающих различные сферы жизнедеятельности человека, бытовые отходы[7].

материал для антиутопических городов будущего. Такая эклектичная вседозволенность на экране в репрезентации архитектурного пространства определила и главную проблему формирующегося архитектурного стиля – за историческими и стилевыми наслоениями легко упустить или даже потерять саму суть. К сожалению, призывы теоретиков Постмодернизма использовать сложные метафоры и культурные коды для осуществления коммуникации с потребителем, были восприняты практикующими архитекторами буквально и привели к чрезмерной увлеченности историческими сюжетами, беспорядочному «пожиранию» всех стилей прошлого, «попурри» на исторические темы. Прошлое разобрали на «запчасти» и «цитаты» для конструктора, из которого можно механически собрать бесконечное множество вариантов. «И сегодня обнаружить архитектуру – это значит произвести археологическое действие, раскопать ее из-под так называемых культурных слоев, которыми она засыпана» [6].

Отметим, что интересной метафорой эклектичного Постмодернизма, права существования всего во всём, в кинематографе проявляется в толерантном отношении нового общества к «чужим». В большинстве научно-фантастических фильмов конца XX века ставятся под сомнение общепризнанные правила поведения и моральные ценности прошлого. Они не являются более ориентиром для построения отношений в современном обществе. Основными ценностями стали терпимость и возможность сосуществовать с роботами, представителями другой расы или сексуальных меньшинств. Примерами такого подхода являются фильмы «Жидкое небо» (1982) С. Цукермана, «Вспомнить всё» (1990) П. Верховена, «Бегущий по лезвию бритвы» (1982) Р. Скотта.

Яркими иллюстрациями описанных выше трансформаций стали фильмы «Бегущий по лезвию» (1982) Р. Скотта и «Пятый элемент» (1997) Л. Бессона. В первом виртуозно вылеплен образ мегаполиса со сложными архитектурными «культурными кодами». В верхней части города «героические утки» стеклянных небоскрёбов гордо несут на себе огромные плазменные панели с рекламой Кока-Колы, символа молодого общества потребления. А в нижней – раскинулся яркий архитектурный коллаж мульти-культурного Нового Вавилона. Он сформирован, по меткому определению Р. Вентури, архитектурой «безобразной и заурядной», архитектурой «мусорной», говорящей на разных языках и диалектах, перегруженной деталями и декором. Необходимо отметить, что к началу 1980-х гг. основные постулаты нового стиля Постмодернизм были сформулированы, завернуты в яркую, красивую упаковку из отдельных архитектурных экспериментов и готовы к употреблению. Возможно, фильм «Бегущий по лезвию» и стал той «витриной», в которой новая архитектурная теория была представлена многомиллионной зрительской аудитории (илл. 1). К концу XX в. архитектурному сообществу стало очевидно, что архитектура «устремлённая в прошлое»,

не может стать прочным фундаментом для архитектуры, устремлённой в будущее. Рефлексия и «исторические этюды», в конечном итоге, привели к бесконечному копированию и повторению, а отсутствие должной теоретической базы зачастую превращало архитектурное произведение в характерный образчик китча и профессиональной безвкусицы. Кинематограф, словно предвидя назревающий архитектурный бунт нулевых, выдал в фильме «Пятый элемент» (1997) Л. Бессона образы мегаполиса, как под кальку переснятые с иллюстраций знаменитой книжной серии издательского дома Моисея Кинга начала прошлого века «King's views of New York». Никаких скрытых подтекстов и смыслов, лишь мастерски сделанный коллаж на тему «Футуристический город начала XX века в стиле Ар Деко» (илл. 2, 3).

Т. о., анализ отношений между постмодернизмом и обществом потребления показывает, что архитектурная концепция общества потребления формировалась как в реальной архитектуре, так и в кинематографических образах архитектуры будущего. Можно выделить несколько основных механизмов этого взаимодействия:

Кинематограф в силу своей специфики адаптирует сложные архитектурные теории в доступные обывателю образы-примеры. Рассмотрим этот механизм на примере фильма «Бегущий по лезвию». Постоянное противопоставление безжизненной, рациональной архитектуры из стекла, металла и бетона «верхнего города» и наполненного жизнью, эклектичного «нижнего города» обобщённо соответствует тезисам, изложенным в программной книге Р. Вентури, Д. С. Браун и С. Айзенауэра «Уроки Лас Вегаса» (1972) «героическое и оригинальное или уродливое и обычное..., против уток или уродливое и обычное лучше, чем героическое и оригинальное...» [8, с. 54-55]. Метафоры, принцип двойного кодирования, полисемия и плюрализм – термины, которыми оперирует, Ч. Джэнкс в книге «Язык архитектуры постмодернизма» (1977). Принцип радикального эклектизма как «идеальная модель коммуникативного аппарата. Воспринимая множество реплик, он насыщает архитектуру кодом таким образом, что она может быть понята и принята представителями разных социальных классов» [9]. На экране работу такой модели можно проверить практически в каждом кадре: циклопические мегаструктуры, на фоне огненных столбов пламени, напоминают гигантские зиккураты, покрытые компьютерными платами. Интерьеры жилища Президента корпорации «Тайрел» ассоциируются с историческими реконструкциями дворцов фараонов Луксора или Фив. Фасад дома, на балконе которого стоит главный герой фильма, человеку посвящённому чётко указывает на архитектурную реплику Дома Джона Сторера, арх. Ф. Л. Райт (1923), а на одном из многочисленных клонов культового здания компании Сигрем, модернистском стеклянном параллелепипеде, расположилась гигантская

плазма, превратившая, по сути, здание в опору для внешней рекламы (илл. 4, 5).

Для архитектурных репрезентаций в научно-фантастических фильмах характерна эклектичность архитектурных образов. Коллаж из архитектуры будущего, заимствованный из авангардных архитектурных проектов и архитектуры, знакомой простому обывателю (современная архитектура или исторические прототипы). При создании архитектурных образов в научно-фантастических фильмах, режиссёры сталкиваются с дилеммой, которую американский кинокритик В. Собчак охарактеризовала как «напряжение между двумя противоположностями, одна стремится полностью удалить от понятной и привычной нам картины мира в поэтическую романтику неизвестного, а другая – вернуть нас в знакомой и прозаической контекст повседневности» [10, с. 95]. Часто в созданных кинематографом архитектурных образах чувствуется «стилистическая растерянность» и чрезмерная поверхностность архитектурных интерпретаций, что, отчасти, приводит к формированию дурного вкуса у среднего класса. Определённо, для создания убедительных архитектурных репрезентаций киноиндустрии необходимо установить устойчивый диалог с архитектурным сообществом. Таким образом, кинематограф получит в фильме качественный «архитектурный слой», а архитекторы дополнительную площадку для экспериментов и продвижения своих идей широкой аудитории.

Специфика кинематографа позволяет в рамках кинопроизведения выделить различные культурные слои: общая сюжетная линия и социальный подтекст, архитектура и дизайн, мода, музыка и т.д. Производить их декомпозицию, рассматривать каждый слой отдельно, а затем, постепенно совмещая слой за слоем, проводить «сверку позиций», определять степень влияния остальных слоёв на архитектурный и степень взаимодействия одного слоя с другим.

2. Нелинейная архитектура и «виртуализация общества». В последние две декады XX века благодаря развитию инновационных технологий у архитекторов появился новый инструмент моделирования (проектирования) виртуальной реальности – системы автоматизированного проектирования. «Любая немыслимая прежде форма – криволинейная, органическая, техноорганическая – относительно легко просчитывается компьютером» [11, с. 161]. Аналогичные тенденции наблюдаются и в кинематографе. Одним из первых экспериментов с нелинейным, компьютерным пространством в Голливуде стал фильм «Трон» (1982), С. Лисбергера. Действие фильма разворачивается в новой для зрителя параллельной, виртуальной реальности. Смоделированный компьютерный мир на экране раскрыл кинозрителю основной принцип зарождающейся в реальном мире новой, нелинейной парадигмы, – хаотичность (randomness). Образы новой виртуальной реальности зрители увидели в архитектуре без знаков, значений и символов.

Пространства, ставящие под сомнение, механическую линейную парадигму устройства мира были представлены широкой аудитории задолго до их практической реализации в качестве смелых архитектурных экспериментов 1990х.

Приёмы, опробованные кинематографом в начале 1980-х, позже на практике применяли адепты новой архитектурной доктрины. Например, П. Айзенман при проектировании Мемориала жертвам холокоста в Берлине в 2005 г. использовал новый принцип проектирования как основной композиционный приём: «Компьютер оказался незаменимым помощником. Мы ввели несколько параметров и превратили их в две хаотичные формы поверхности» [12, с. 37], (илл. 6). Многие полагают, что современные технологии проектирования лишили архитектора возможности быть творцом и сделали его придатком технических возможностей машины. «Современная архитектура, по мнению Бодрийяра, отражает не талант мастера и не является произведением искусства, становясь воплощением технических и технологических возможностей компьютерного проектирования и строительства» [13, с. 35]. Однако то, что Бодрийяром и многими архитектурными теоретиками было объявлено концом архитектуры, для многих стало её началом. Как классическая архитектура на протяжении столетий исследовала возможности ордерной композиции и ордера, так и архитекторы нового тысячелетия стоят в начале долгого пути исследования возможностей параметрической и нелинейной архитектуры с помощью компьютерных технологий. И, пожалуй, только «наше воображение остается главным ограничением» [14] на этом пути.

Несмотря на явную принадлежность к поп-культуре, сюжеты таких блокбастеров начала XXI в. как «Клоны» (2009) Дж. Мостоу, «Начало» (2010) Кр. Нолана, «Потрошители» (2010) М. Сапачника содержат серьёзные философские вопросы: Что первично – реальность, которую создаёт наш разум (или ему её навязывают) или среда, в которой находится наше физическое тело? И какое место в этом виртуальном мире занимает профессия архитектора, если каждый сможет сам себе моделировать пространство и создавать архитектуру?

Однако, опуская новые технические возможности в кинематографе, можно утверждать, что «Новое тысячелетие до сих пор предоставило очень мало свежих идей в сюжетах научно-фантастических фильмов и ещё меньше в репрезентации архитектуры городов будущего» [4]. Как можно заметить в таких кинохитах как «Особое мнение» (2002) С. Спилберга, «Эпизод 3 – Месть Ситхов» (2005) Дж. Лукаса, «Элизиум: Рай не на Земле» (2013) Н. Бломкампа для изображения города будущего используются наработки и архитектурные приёмы прошлого века. Кинематограф продолжает с завидным упорством продуцировать архитектурные образы городов будущего, созданные ещё в начале XX в. Здесь

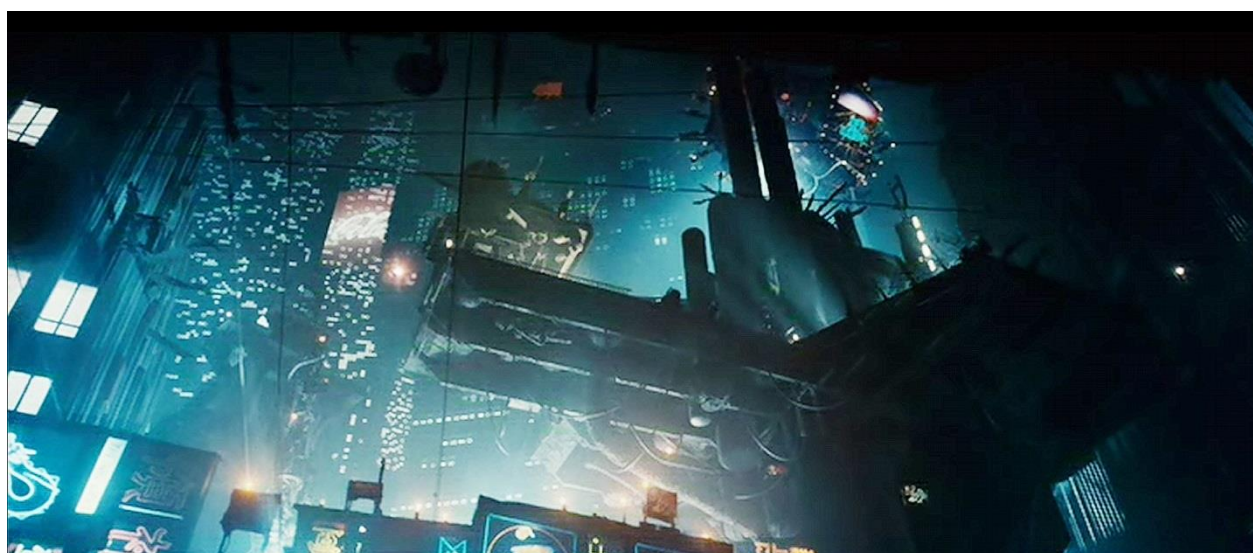
можно констатировать, что архитектурная мысль опережала кинематограф примерно на 100 лет, предлагая новые, пока не реализуемые даже виртуально, социальные идеи. С приходом современных компьютерных технологий кинематограф возвращается к «архитектурному архиву» и черпает из него «новые идеи». Т.о., наблюдается реверсный процесс, демонстрирующий рефлексивную работу над уже усвоенным, но пока не реализованным архитектурным опытом. С другой стороны, эксперименты с нелинейным программированием ворвались в архитектуру своими неимоверно сложными, криволинейными и аморфными формами, не имеющими никаких аналогов в традиционной архитектуре и несоотносимыми по масштабу с окружающими зданиями и ландшафтом. И здесь зародилась возможность обеспечить как архитектуру, так и кинематограф новыми образами.

Вернуть кинематографу свежесть восприятия авангардных архитектурных образов – одна из актуальных задач, которая стоит перед архитектурным сообществом в новом столетии.

*Выводы.* Р. Бофилль в своей книге «Пространства для жизни» отмечает, что «Американские промышленники отлично поняли: оригинальное, чётко проработанное, доведённое до хороших пропорций авторское здание имеет куда более высокую прибавочную стоимость по сравнению с той, которую может заметить прохожий» [15, с. 44]. В качестве примера Бофилль приводит небоскрёб Фостера в Гонконге: «Застройщики и покровители сделали ставку на всё самое лучшее – архитектурный проект, конструкции, материалы, отделку. Сегодня этот небоскрёб является памятником в Гонконге. Благодаря ему банк приобрёл ныне международную известность» [15, с. 44]. Выходит, что у потребителя есть запрос на оригинальный проект и некий архитектурный эксперимент, однако, в своих оценочных суждениях об архитектуре он полагается либо на свой собственный жизненный опыт, либо на экспертную оценку «доверенного лица». При этом едва ли человек вне архитектурной профессии активно отслеживает эволюцию архитектурной теории или часто посещает различные архитектурные форумы и биеннале. Следовательно, его восприятие современной архитектуры, как это ни странно, базируется на визуальной фиксации существующих архитектурных образов, по сути «уже истории». Как заставить поверить обывателя в авангардный архитектурный эксперимент и рискнуть вложить в него деньги? Возникают основания полагать, что в наших исследованиях мы можем опираться на теоретическую модель Юнга о коллективном бессознательном. Своеобразная, локальная юнговская «индивидуация» архитектурного образа через кино воспроизведение и фиксация его в подсознании зрителя должна сформировать точку зрения заказчика и потребителя. Что если архитектор, презентуя свой проект заказчику, будет оперировать не сложными архитектурными



формулировками и терминами, а апеллировать к архитектуре как некой архетипической модели, которая зафиксирована в кинематографическом образе кинопроизведения? Интересно отметить, что Бофилль так же сравнивает застройщиков с кинопродюсерами: и застройщик и кинопродюсер оперирует миллионными бюджетами. Дорогу к первому пытаются преодолеть многие, путь ко второму – «terra incognita», который только предстоит проложить создателям новых архитектурных манифестов и парадигм. Не исключено, что путь, проделанный архитектурным авангардным образом через кинематограф и кинозал, от идеи как таковой до реализации, окажется более эффективным, чем архитектурные презентации в кабинетах мира денег и капитала. Как показывают проведённые выше исследования, несмотря на то, что «фильм обладает способностью убедительно ставить вопрос: «А что, если?»»[16], современный кинематограф в своих архитектурных репрезентациях заикнулся на существующих штампах и клише. Кино перестало быть тем передовым медиа инструментом в создании и распространении образов авангардной архитектуры, которым оно оставалось на протяжении всего XX в. Т. о., анализ выше перечисленных типов отношений между кинематографом и архитектурой показал, что киноиндустрия остро нуждается в создании современных устойчивых коммуникаций с архитектурным сообществом и его инновационными идеями. Однако несомненно, на сегодняшний день кинематограф может и должен рассматриваться как один из медийных инструментов социологии архитектуры.



*Илл. 1. Кадр из фильма «Бегущий по лезвию» (1982), реж. Р. Скотт.  
«Героическое и оригинальное vs уродливое и обычное» в архитектурной  
репрезентации Лос-Анжелеса 2019 г.*



Илл. 2. Иллюстрированное издание «King's views of New York»

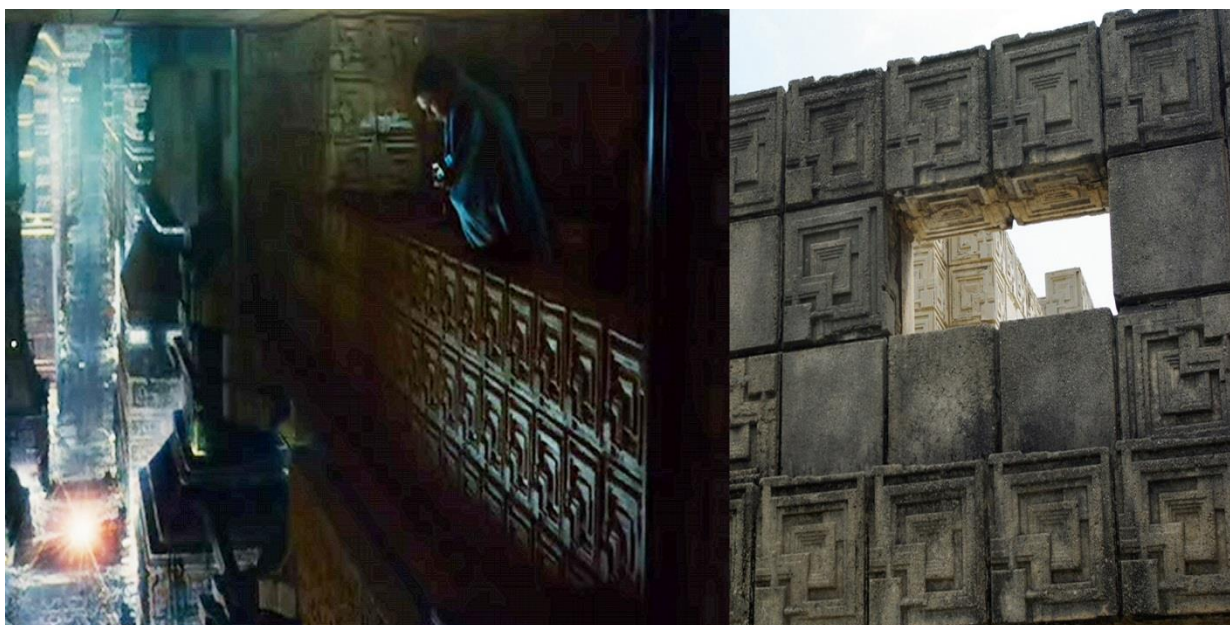


Илл. 3. Кадр из фильма «Пятый элемент» (1997), реж. Л. Бессона

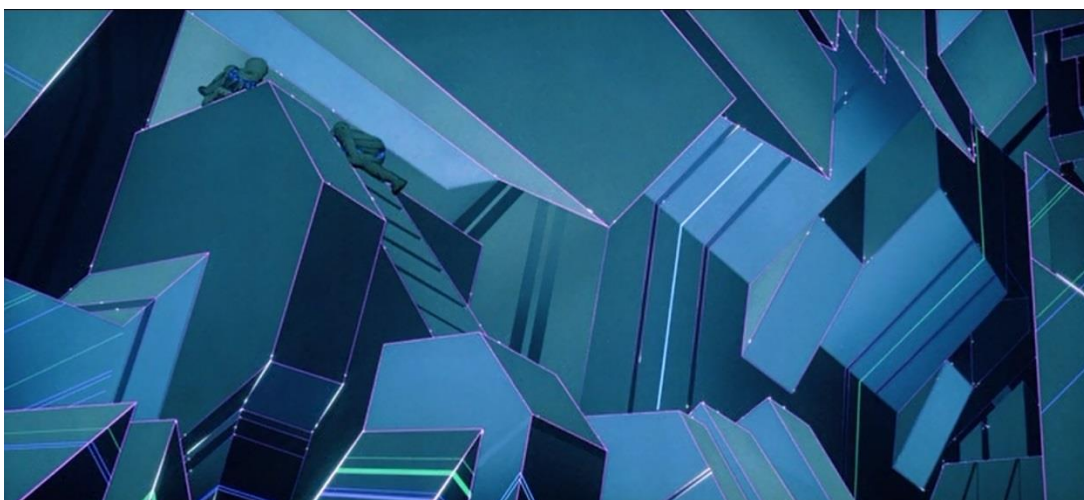




Илл. 4. Кадр из фильма «Бегущий по лезвию» (1982), реж. Р. Скотт. Реклама Кока-Колы на гигантской плазме – как символ нового «общества потребления». Теперь архитектура модернизма всего лишь «подставка» для рекламных билбордов.



Илл. 5. Справа, кадр из фильма «Бегущий по лезвию» (1982), реж. Р. Скотт. Слева, бетонные элементы отделки фасада здания в точности повторяют приём, который использовал Ф. Л. Райт в проекте дома Ч. Эннса (1923).



*Илл. 6. Кадр из фильма «Трон» (1982), реж. С. Лисбергер. «Хаотичность» один из основных принципов новой архитектуры XXI в.*

*Список литературы:*

1. Вуек Я. Мифы и утопии архитектуры XX века./ Вуек Я. – М.: «Стройиздат», 1990. – 286 с.
2. Бергер Д. Искусство видеть / Бергер Д. – СПб.: «Клаудберри», 2012. – 184с.
3. Токарев А. С. Использование средств киноискусства в архитектурном проектировании. Архитектон – [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://archvuz.ru/2005\\_1/3](http://archvuz.ru/2005_1/3)
4. Mahleb, Eric. Architectural Representations of City in Science Fiction Cinema. Персональный блог – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.yume.co.uk/architectural-representations-of-the-city-in-science-fiction-cinema/>
5. Словесные конструкции: 35 великих архитекторов мира: Сборник статей. / Под редакцией Е. Микулиной. – М.: КоЛибри, Азбука–Аттикус, 2012. – 240 с.
6. Стиль как трансцендентное, или о том, как ныне мертвая архитектура воскреснет и спасет мир. Запись текста лекции А. Г. Раппапорта «Нерешенные проблемы архитектуры». Archi.ru– [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://archi.ru/russia/news\\_for\\_print.html?id=44965](http://archi.ru/russia/news_for_print.html?id=44965)
7. Кулхаас Р. Джанкспейс / Рем Кулхаас // А.С.С. + Ватерпас. – 2006. - № 1. – С. 78-83.
8. Швец А. В. Теоритические идеи архитектуры второй половины XX века (на основе изучения работ Чарльза Дженкса). CIBERLENINKA – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskie-idei-arhitektury-vtoroy-poloviny-hh-veka-na-osnove-izucheniya-rabot-charlza-dzhenksa>
9. Jencks Ch., Kropf K. Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture. – Wiley- Academy, 2008. – 378 p.
10. Vivian, Sobchak. Screening Space: The American Science Fiction Film. – N.Y.: Ungar Press, 1987, rpt., Rutgers University Press, 1997 – 342p.

11. Добрицына И. А. От постмодернизма – к нелинейной архитектуре: Архитектура в контексте современной философии и науки / Добрицына И. А. – М.: Прогресс-Традиция, 2004. – 416 с.
12. Rauterberg, Hanno. Talking Architecture. – Prestel, 2008. – 160 p.
13. Вильковский М. Социология архитектуры. – М.: Фонд «Русский авангард», 2010. – 592 с.
14. Schumacher, Patrik. Interview: Patrik Schumacher. Questions presented by Feng Xu. Published in: WA (World Architecture), Parametric Design issue, Beijing 2009. Patrik Schumacher.com – [Електронний ресурс] – Режим доступа: <http://www.patrikschumacher.com/index.htm>
15. Бофилль Р. Пространства для жизни / Бофилль Р. – М.: «Стройиздат», 1993. – 136 с.
16. Terri Meyer Boake. Architecture And Film: Experiential Realities And Dystopic Futures. Academia.edu – [Електронний ресурс] – Режим доступа: [http://www.academia.edu/3437846/Architecture\\_And\\_Film\\_Experiential\\_Realities\\_And\\_Dystopic\\_Futures](http://www.academia.edu/3437846/Architecture_And_Film_Experiential_Realities_And_Dystopic_Futures)

*Abstract.* The article discusses some aspects of the interaction of architectural cinematic images and socio-cultural subtexts in the interaction between the avant-garde architectural theory and social phenomena late XX - early XXI century. Hypothesized that movies can create realistic images of the architectural environment that can be used for reflection and search for new forms of architectural expression. Film forms and fixes in viewer's mind an avant-garde architectural images, helps to identify its pros and cons. It is alleged that the film can be seen as one of the media tool for sociology of architecture.

*Key words:* architectural representation in cinema, architectural utopia and dystopia, futurism, cinema architecture, architecture of the future.

*Анотація.* У статті розглядаються деякі аспекти взаємодії архітектурних кінематографічних образівісоціально-культурних підтекстів в рамках діалогу між авангардними архітектурними теоріями і соціальними феноменами кінця XX - початку XXI ст. Висунуті гіпотези проте, що: - фільми можуть створювати образи реалістичною середовища проживання, які можна використовувати для переосмислення і пошуку нових форм архітектурного вираження; - кінематограф формує і закріплює в свідомості глядачів образи авангардної архітектури, тестує, допомагає виявити її переваги і недоліки. Стверджується, щокінематографможерозглядатисяякодинзмедійнихінструментівсоціологіїархітектури.

*Ключові слова:* архітектурні репрезентації в кінематографі, архітектурні утопії та антиутопії, футуризм, архітектурні образи в кінематографі, архітектура майбутнього.