

УДК 159.9.019

Є. П. Олійник,

доцент,

Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу

АРХІТЕКТУРА ЯК ПРОГРАМА

Анотація: розглядається явище впливу архітектурної форми на психіку людини, що здійснюється на «тонких» рівнях організації матерії. Висвітлений енергоінформаційний аспект архітектури з її постановкою в контекст основного кібернетичного принципу «прямий сигнал – зворотній сигнал». Архітектура порівнюється з живим організмом, який активно розвивається і з втратою інформаційної рівноваги може вийти з-під контролю, що може зашкодити розвитку людської цивілізації.

Ключові слова: енергоінформаційне поле, формове поле, думкоформа, егрегор, фізичний вакуум, власна космічна частота.

Постановка проблеми. Дослідити фрагменти багатовікових світоглядних систем та найсучасніших наукових теорій, що торкаються програмного процесу як первинної стадії формотворення в усіх його аспектах та на усіх гносеологічних рівнях від абстрактних філософських теорій в образах, символах, алегоріях до наукових концепцій, що розглядають це питання на глибинних рівнях організації матерії. Дати обґрунтування для усвідомлення програми як базового засобу реалізації кожної онтологічної форми, як живої, так і штучної. Проаналізувати зібрану інформацію і прослідкувати особливості взаємовпливу в системі «програміст – програма». Чи відповідає сучасна архітектура еволюційному напрямку людської цивілізації?

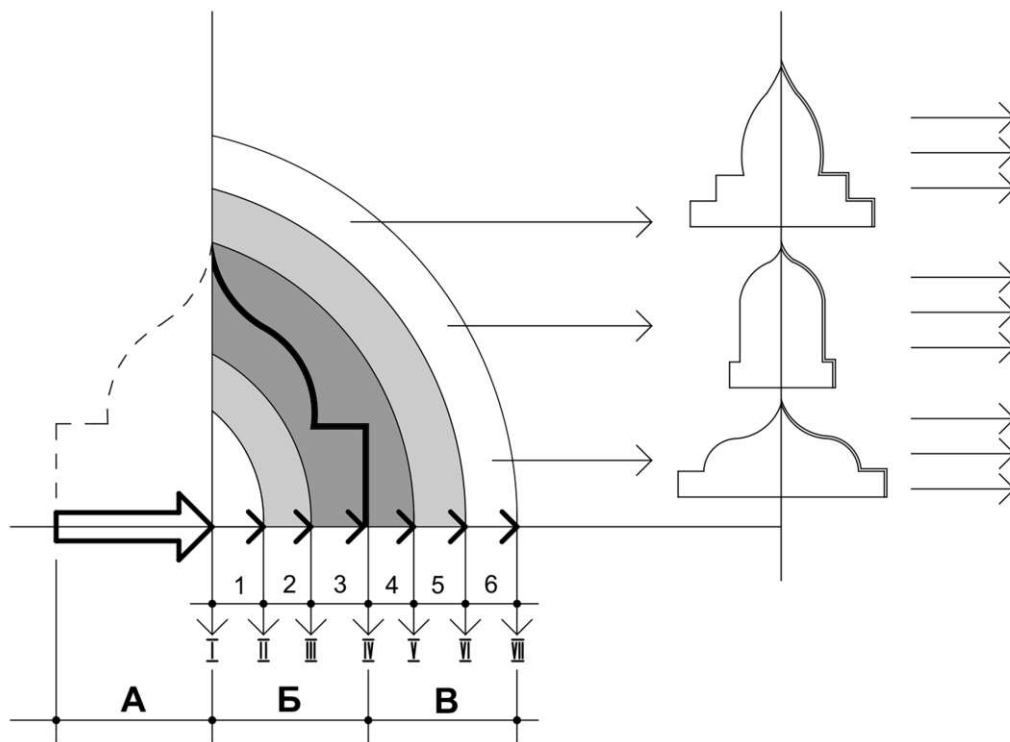
Виклад основного матеріалу. «Життя» будь-якої архітектурної форми від моменту виникнення до моменту припинення свого існування витікає з програми самореалізації людської індивідуальності, яка генерує життєву потребу. Саме характер потреби, а він може бути як конструктивний так і деструктивний, визначає характер архітектурної форми. З потреби, або групи потреб формується соціальна програма, яка доводиться до архітектора у вигляді вихідних даних для проектування. Потрапивши у психічний простір автора ця програма починає набувати первинних обрисів архітектурної форми у вигляді синтезу імпульсивних ідей, які, врешті, приводять до виникнення цілісного образу-ідеї об'єкту. Це стадія генерації ідеї. Наступною стадією є подача ідеї – тут архітектурна форма «перетікає» із середовища ідей на площину креслення, що виконується засобами ручної, або комп'ютерної графіки. В процесі подачі ідеї, особливо під час ескізування, сама ідея може зазнати змін від незначного

корегування аж до повної заміни образу. Після видачі проектно-кошторисної документації починається стадія реалізації ідеї в процесі будівництва з відповідних будівельних матеріалів. Але й на цій стадії не виключене внесення змін до проекту. Ці три стадії (генерації, подачі та реалізації ідеї) складаються в один етап – кристалізації, або «запредмечування» архітектурної форми.

Від моменту завершення будівництва архітектурна форма починає «жити» у складі певного архітектурного ансамблю, формуючи архітектурний простір і, одночасно, є складовим елементом соціального середовища, приймаючи участь в організації соціального простору – вона виконує відповідну соціальну функцію, слугує функціональним орієнтиром, формує, розподілює і направляє людські потоки, як назовні, так і у власному лоні. Ця площина існування архітектурної форми виступає як утилітарно-семантична стадія, на якій будівля сприймається як відповідний своєму призначенню «тип» (один з розмаїтої шкали архітектурної типології). Виконуючи свою соціальну функцію архітектурна форма поряд з роллю просторового орієнтиру може грати і роль орієнтиру естетичного (особливо якщо будівля унікальна) – вона активізує емоційну сферу людини, викликає певні почуття, може стимулювати стан гармонії і, навіть, екстазу у особливо чутливих людей. Ця грань «життя» будівлі проявляється як художньо-естетична стадія, на якій утворюється образ-враження, що закарбовується не лише в пам'яті людини, але й в графічних ескізах, творах живопису, фотографіях. Об'ємна форма будівлі, реалізована з двохвимірної площини креслень, знову переходить в площину художніх творів. Нарешті, архітектурна форма може бути об'єктом обміну враженнями, творчих дискусій, літературних описів, наукових досліджень, наукових праць. Тут домінує вербальна і ментальна форма відображення об'єкту. Гармонійна, талановита архітектура сама стає зразком для проектування і стимулює генерацію нових ідей в середовищі архітекторів-професіоналів стаючи прототипом для нових об'єктів – тут архітектурна форма знову переливається у поле ідей – це творчо-евристична стадія її існування. Ці три стадії (утилітарно-семантична, художньо-естетична та творчо-евристична) разом утворюють етап комунікації або «розпредмечування» архітектурної форми.

Упродовж цих життєвих стадій кожна мить існування будівлі супроводжують ментальні, вербальні, поведінкові конструкти. Ці інформаційні утворення: «думкоформи», «словоформи», «дієформи» ніби обтікають масу будівельних конструкцій з дерева, каменю і металу. Однією з основних властивостей інформації, як найтоншої форми матерії є властивість нашаровуватись, тому найменша психічна рефлексія, пов'язана з архітектурною формою, «накладається» на її грубоматеріальну оболонку, утворюючи навколо неї тонкоматеріальну конструкцію, яку називають «формовим полем» або

«палеополем» - ця структура нагадує біополе людини. Формове поле існує разом з будівлею, накопичуючи і синтезуючи характерну до неї інформацію; воно продовжує «жити» навіть після того як сама будівля припиняє своє існування. Тривалість «життя» такого формового поля (фантому) в самостійному режимі залежить від того наскільки довго і активно існувала архітектурна форма, тобто від кількості і потужності накопиченої інформації, і з часом, втративши «підживлення» (історичну пам'ять в суспільстві), воно поступово розсіюється в інформаційному просторі. Таким чином, вся інформація, накопичена упродовж розглянутих стадій та етапів у своєму синтезі утворює динамічну програму, яка розміщена і в речовинній і в польовій структурах будівлі. Програма архітектурної форми розгортається по ланцюгу: імпульс-ідея → образ-ідея → проект → об'єкт → тип → образ-враження → прототип для нових об'єктів (див. діаграму).



А – соціальна програма

Б – етап кристалізації архітектурної форми:

- 1 стадія генерації ідеї;
- 2 стадія подачі ідеї;
- 3 стадія реалізації ідеї.

В - етап комунікації архітектурної форми:

- 4 утилітарно–семантична комунікація;
- 5 художньо–естетична комунікація;
- 6 творчо–евристична комунікація.

I імпульс-ідея;

II образ-ідея;

III проект;

IV об'єкт;

V тип;

VI образ-враження;

VII прототип.

Інформація, за теорією фізичного вакууму Г.І. Шипова – це поле, що складається з безмежної кількості квантових вихриків, кожний з яких менший за елементарну частинку і має, або правосторонній, або лівосторонній моменти кручення (у теорії – «торсійне поле»), і якщо враховувати дуальну природу нашої Сфери Творіння, цю протилежність моментів кручення можна вважати первинною дуальністю. Уся ця інертна («нежива») маса інформації приводиться в рух «живою» психічною енергією суб'єкту програмування, утворюючи різноманітні онтологічні форми, подібно створенню комп'ютерних програм на основі дуалізму «1»-«0», або «так»-«ні», природні ж програми, гіпотетично, кодуються комбінаціями моментів квантових вихриків. Еманации психічної енергії програміста в процесі програмування у поєднанні з інформацією утворюють цілісні енергоінформаційні утворення – думкоформи. Думкоформа – це закручена всередину себе частина торсійного поля, що утворена в результаті творчих імпульсів психічної енергії автора, це первинний крок у поєднанні психічного і фізичного компонентів майбутньої нової форми. Аналогами поняття «думкоформа» в інших системах є: психограма, ефірограма, кванти інформації, кодони, обмінні кванти, торсійні вихрі інформації та інше. У підручниках з парапсихології наводяться факти фіксації згустків енергії над головою людини, утворених в процесі мислення на високочастотній фотографії, а окремі екстрасенси здатні, навіть бачити їх. Думкоформа – це відносно самостійна сутність, що має власний енергетичний потенціал, вона починає «жити» в енергоінформаційному полі і взаємодіяти з його елементами (іншими думкоформами), підживлюючись енергією від власного джерела (програміста), або ж «розсіюватись» в просторі з втратою зовнішнього підживлення. В результаті взаємодії і хвильового резонансу думкоформ однакового змісту, частоти і направленості утворюється колективне психоенергоінформаційне поле – «егрегор» - цей термін народився у біоенергетиці і все частіше починає застосовуватись у психології. Егрегор може формуватись як з одного, так і з різних джерел; набравши достатній енергопотенціал, він поступово переходить на індивідуальний режим існування і по кібернетичному принципу прямого і зворотнього зв'язку в процесі обміну інформацією починає підживлювати власних програмістів. Егрегор – це польовий феномен, який є результатом психічної рефлексії реальних фізичних форм і тому в процесі свого існування він постійно і тісно пов'язаний з ними.

Енергоінформаційне поле – це середовище існування і взаємодії безмежної кількості різноманітних егрегорів, яке може проходити в режимах, як гармонійного співіснування, так і конкурентної боротьби – від простого «притягування» інших думкоформ з валентними параметрами і характеристиками та взаємного обміну енергетичними потоками, до

агресивного «захоплення» частоти, прив'язки до власного змісту і забору енергії. Людину оточує безліч різноманітних егрегорів різного змісту, потужності, і під вплив кожного з них людина може потрапити. Існують дуже потужні егрегори, які формувались сторіччями і навіть тисячоріччями, наприклад релігійні егрегори індуїзму, даосизму, буддизму, християнства.

Парапсихологи та екстрасенси, що працюють з енергоінформаційним полем вважають, що егрегор – це мисляча сутність, наділена власною волею. Усім відомий феномен «флеш-моб», який виникає у процесі колективного дійства, коли психіка кожного його члена настроєна на єдину частоту – це спонтанний ситуаційний егрегор, який «заставляє» людську масу виконувати одні й ті ж самі дії, наприклад на дискотеках, футбольних матчах, концертах шоу-зірок, політичних мітингах. Відомо багато прикладів, коли зруйнована традиція, або форма через деякий час відновлювалась: наприклад, християнство у колишньому СРСР і даосизм в маоїстському Китаї, які були майже ліквідовані комуністичними режимами обох країн, відновились ще з більшою силою; у своїй первинній формі були відновлені, зруйновані під час другої світової війни міста Київ, Варшава, Берлін, Дрезден та інші; відбудовано «з нуля» по архівних фотографіях, кресленнях і описах багато храмів, таких як Михайлівський Золотоверхий в Києві, Христа Спасителя в Москві та багато інших. У цих та інших випадках егрегор проявляє властивості живої сутності, оскільки живиться не лише механічними, «неживими» фізичними енергіями, але й живою психічною енергією. Можна зробити висновок, що егрегор, подібно до будь-якої живої онтологічної форми, має інстинкти самозбереження збереження виду і територіальний інстинкт, і у своїх діях прагне до розширення території і самовідтворення, але за відсутності репродуктивних органів здійснює це через людину, її психіку. Яким же чином егрегорна програма здатна проявляти власну «волю» і «мислити»?

«Воля» програми – це воля її творця. У вищевказаній теорії Г.І. Шипова Вища Реальність – АБСОЛЮТ розпочинає процес Творіння з моменту активізації власного психічного простору, складовими елементами якого є Матриця Можливого (Глобальна Програма), Воля та Свідомість – потоки психічної енергії (енергії Духу) сприяють активізації Матриці Можливого через вплив Волі та Свідомості. Глобальна Програма переходить в середовище фізичного вакууму (торсійного поля), у якому Вона, по ланцюгу Творіння, формує середовище плазми, газів, рідин, «твердої» речовини, але саме на рівні фізичного вакууму відбувається перехід Духу в Матерію, Воля і Свідомість розділюються. Таким чином свідома воля Творця трансформується у волю механічну – систему природніх інстинктів, які керують процесом розгортання (самореалізації) програми кожної живої онтологічної форми від найнижчих

рівнів самоорганізації до людини, в задачу якої входить вийти на відповідний рівень свідомості, де б відбулась інтеграція цих двох компонентів (волі та свідомості) у свідому, керовану і регульовану волю. «Воля» ж егрегора інстинктивна, механічна і, в залежності від його потужності, може приводити в резонанс і захоплювати меншу чи більшу кількість польових частот у форм, що його оточують. «Мислення» егрегорної програми – це не що інше, як автоматичні неусвідомлені операції в рамках енергоінформаційного метаболізму у польовому програмному середовищі, в результаті якого, набравши відповідний енергетичний потенціал, програма сама стає програмістом. Необхідно усвідомити, що на інформаційному рівні матерії (в середовищі фізичного вакууму) усі онтологічні форми (і живі і рукотворні) знаходяться в однакових умовах, на цьому рівні програма і програміст зливаються, і тут результат взаємовпливу в боротьбі за виживання буде залежати від потужності програми. Середовище інформації – це лише сировина для програмування, де свідомі дії може проявляти виключно Програміст-Творець Всесвіту зі своїми безмежними можливостями, тоді як діапазон свідомих операцій програміста-людини обмежується лише можливостями його фізичної сенсорики.

В основі будови матерії лежить дуалізм «хвиля – частинка», тобто кожна онтологічна форма окрім речовинної структури має ще й хвильову структуру певної частоти – її називають «власна космічна частота» (ВКЧ). Кожна сфера людської діяльності по характеру власної специфіки і направленості, формує свій егрегор, якому відповідають певні польові енергоінформаційні параметри і характеристики, і який знаходиться у відповідному діапазоні хвильової шкали Всесвіту – цей хвильовий діапазон і є ВКЧ егрегора. Потужний егрегор має здатність захоплювати і синтезувати у своєму лоні інші егрегорні програми, збільшуючи тим самим діапазон ВКЧ і «розширюючи свою територію». Архітектурна діяльність, у якій об'єднані всі архітектурні форми, від давніх найпримітивніших до грандіозних сучасних, також функціонує на лише її притаманній ВКЧ. Тут ми маємо справу з архітектурним егрегором і, судячи по тривалості його існування та кількості інформації, егрегором дуже потужним. Не кожний егрегор має у своєму складі таку розмаїту і багаточисельну фізичну основу – планетарний будівельний фонд (історичний та існуючий), адже інформація зберігається не лише у глобальному енергоінформаційному полі в тонкому вигляді, але й «прив'язана» до грубоматеріальних речовинних форм – будівель, які є субстратом для їх формового поля.

Взаємодія форм, процесів і явищ нашої реальності відбувається не лише на сенсорно відчутному рівні, але й на «тонкому рівні», недосяжному для людської сенсорики – у сфері підсвідомості. Вплив різноманітних польових

феноменів на психіку людини відбувається в результаті невидимих, невідчутних і неусвідомлених нею процесів інформаційного метаболізму шляхом «захоплення» частот хвильової структури біополя, і якщо у людини не розвинута власна онтологічна і творча позиція (індивідуальна думкоформа, або егрегор), вона легко може потрапити під вплив чужих егрегорних програм, і навпаки – потужний власний егрегор майстра, підтриманий сильною мотивацією і бажанням, нехай і несвідомо, здатний у стані резонансу (натхнення) отримати з архітектурного егрегора потрібну інформацію – саме в цьому криється секрет роботи інтуїції і проявів геніальності.

Висновки. Архітектура – це потужна програма, яка проявляє себе у двох аспектах: речовинному (реально існуючі будівлі) і польовому (психоенергоінформаційна сутність – архітектурний егрегор); у першому випадку вплив на людину відбувається на рівні свідомості через її фізичну сенсорну систему (візуально відчутні архітектурні форми), у другому випадку інформація поширюється по каналу підсвідомості через енергії тонкого плану (думкоформи) шляхом хвильового резонансу польових структур.

Архітектура не призначена для побиття рекордів, встановлення монументів інженерній думці та естетичній віртуозності, обслуговування бізнес-програм та шоу-бізнесу. Архітектура – це дуже дороге задоволення, щоб бути засобом реалізації творчих амбіцій архітекторів, вона повинна виконувати свою першочергову задачу – адаптацію людини до природного середовища з оптимальним впливом на нього і доцільним використанням його ресурсів, вона покликана гармонізувати процес співіснування людини і природи. Порушення рівноваги в системі «Всесвіт-людина-архітектура» через підвищення рівня самоорганізації архітектурного організму може спричинити процес деградації природи планети і пониження рівня самоорганізації, як окремої людини, так і людства, як цілісного організму, адже відомо, чим закінчилось будівництво Вавилонської вежі.

Захоплення архітекторів можливостями техніки, готовність виконувати будь-які забаганки соціуму, демонстрація розкоші, як замітника естетичної виразності, нечуйне відношення до ресурсів планети може привести до ситуації, коли стане зрозумілим, що архітектура як космічне явище не вписується в один з основних законів Всесвіту – Закон Еволюції.

Бібліографія:

1. Лимонад М.Ю. Циганов А.И. Живые поля архитектуры. – Обнинск: ИД «Титул», 1997.
2. Мардер А.П. Эстетика архитектуры. – М.: Стройиздат, 1988.
3. Шнейдерман Г.А. За горизонтом осознанного мира. – К.: 2000.

4. Клизовский А. И. Психическая энергия. – Днепропетровск: 1993.
5. Тихоплав В. Ю., Тихоплав Т. С. Кардинальный поворот. – Санкт-Петербург: ИД «Весь», 2004.
6. Холодная М. А. Психология интеллекта. – С. Петербург: 2002.

Аннотация

В статье рассматривается явление влияния архитектурной формы на психику человека, осуществляемое на «тонких» уровнях организации материи. Освещен энергоинформационный аспект архитектуры с ее постановкой в контекст основного кибернетического принципа «прямой сигнал – обратный сигнал». Архитектура ставится в сравнение с живым организмом, который активно развивается и при потере информационного равновесия может выйти из-под контроля, что может принести вред развитию человеческой цивилизации.

Abstract

The article deals with the phenomenon of architectural form of influence on the human psyche exercised "thin" levels of organization of matter. Highlighted energy-architectural aspect of its formulation in the context of basic cybernetic principle of "direct signal - feedback signal". Architecture is compared to a living organism, which actively develops and loss of balance information can get out of control, that could harm the development of human civilization.

УДК 72.025.4

М. І. Орленко,
*президент корпорації «Укрреставрація»,
кандидат технічних наук*

ІСТОРІЯ УСПЕНСЬКОГО СОБОРУ КИЄВО-ПЕЧЕРСЬКОЇ ЛАВРИ – ГОЛОВНОЇ СВЯТИНИ СХІДНОГО ПРАВОСЛАВ'Я

Анотація: описана історія будівництва, будівельні періоди і архітектура головної святині східного православ'я – Успенського собору Києво-Печерської Лаври.

Ключові слова: Успенський собор, православна святиня, історія, архітектура.

У кожного народу, кожної нації є свої одвічні, сакральні символи, без