

АРХИТЕКТУРА ИНФОРМАЦИОННОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Товстик А.В., аспирант

Приднепровская государственная академия строительства и архитектуры

Мироненко В.П., доктор архитектуры, профессор

Харьковский государственный технический университет
строительства и архитектуры

Аннотация. Рассмотрены понятия «киберархитектура» и «киберпространство», проанализированы проблемы архитектуры информационной цивилизации. Выявлены основные задачи, стоящие перед архитектурой информационной эпохи.
Ключевые слова: информационная цивилизация, человек, коммуникация, киберпространство, киберархитектура.

Анотація. Товстик А.В., Мironenko В.П. Архітектура інформаційної цивілізації. Розглянуто поняття «кіберархітектура» та «кіберпростір», проаналізовано проблему архітектури інформаційної цивілізації. Виявлено основні задачі, які стоять перед архітектурною інформативною епохою.

Ключові слова: інформаційна цивілізація, людина, комунікація, кіберпростір, кіберархітектура.

Summary. Tovstik A.V., Mironenko V.P. Architecture of an information civilization. Concepts «cyberarchitecture» and «cyberspace» are considered, problems of architecture of an information civilization are analysed. The primary goals facing to architecture of information epoch are revealed.

Key words: an information civilization, the person, the communications, cyberspace, cyberarchitecture.

Актуальность проблемы. Ученые провозгласили приход информационной эпохи развития человечества, вызванный бурной информационной революцией. Новая эпоха характеризуется существенными изменениями как в производстве, так и в социальной сфере, связанными с основополагающей ролью информации и информационных потоков. Информация, как и материя, существовала и существует всегда. Она неотъемлемый атрибут материи и движения. Памятуя, что движение — способ существования материи, можно утверждать, что информация реализует этот способ, являя собой меру изменений, которыми сопровождаются все протекающие в мире процессы. Никакие аспекты жизни человека невозможны без информации, без общения и коммуникаций. Идея, что информацию можно рассматривать как нечто самостоятельное, возникла вместе с новой наукой — кибернетикой, доказавшей, что информация имеет непосредственное отношение к процессам управления и развития, обеспечивающим устойчивость и выживаемость любых систем [1,2,3].

Связь работы с научными программами, темами. Данная работа выполнена в соответствии с тематикой научных исследований кафедр дизайна архитектурной среды ПГАСиА и ХГТУСА.

Цель исследования: формулирование основных положений и понятий «киберархитектура» и «киберпространство», проанализировать проблемы архитектуры информационной цивилизации. Выявить основные задачи, стоящие перед архитектурой информационной эпохи.

Результаты работы. Информация – важнейшая субстанция, или среда, питающая исследователей, разработчиков, управляющие органы, которая ими же и создается и непрерывно обновляется (например, в виде всевозможных банков данных). В современном обществе информация становится наиболее важным и значимым товаром, а информационные услуги превращаются в лидирующий сектор экономики, способный дать миллионы новых рабочих мест, а также существенно изменить динамику развития страны в целом.

Создаются глобальные рыночные механизмы, включающие не только материальное производство, но и банковское дело, научные исследования, систему образования. Все элементы этой системы, обмениваясь все увеличи-

вающимися потоками данных, информации и знаний, а на путях безбумажной технологии управления создают новый, более динамичный базис экономического прогресса.

Страны, своевременно не принявшие стратегию информатизации, обречены не только на экономическое, технологическое и политическое, но и культурное отставание, причем это отставание, начиная с некоторого момента, может стать исторически необратимым. В данных условиях становится неоспоримым тот факт, что такие глобальные процессы ставят совершенно новые задачи перед архитектурой, призванной теперь решать проблемы коммуникации человека с миром информации. А стремительность этих процессов требует такой же быстрой реакции.

Киберархитектура. За этим понятием скрывается стремление воспринимать информацию как физическую субстанцию, которая может принимать форму. Киберархитектура является параллельной реальностью, киберпространством. Майкл Бенедикт (Michael Benedict) дал такое определение киберпространству: «Это пронизанная сетями, порожденная, поддерживаемая и воспринимаемая компьютером искусственная или виртуальная реальность, доступная при наличии технических средств, где угодно, кому угодно и когда угодно. Она собирает и хранит информацию, постоянно углубляется и расширяется с поступлением новых данных: с каждым новым словом или образом, фактом или мыслью». С одной стороны, безграничность, с другой — полная податливость и управляемость. Эта реальность не связана физическими рамками этого мира. Она метафизична, то есть является гиперреальностью. Вопрос о ее отношениях с обычной реальностью является чрезвычайно актуальным. Архитекторы ищут форму для гиперреальности, которая бы обеспечивала саму возможность, а так же эффективность и удобство общения с информационным миром [4].

Американцы Хани Рашид и Лиз Анн Кутюр (Hani Rashid, Lise Anne Couture) из группы Asymptote, голландец Ларс Спайбрук (Lars Spuybroek) из группы NOX, Маркос Новак (Markos Novak) и другие выражают в архитектуре свое видение киберпространства. Дальше всех продвинулись на этом пути архитекторы группы Asymptote. Они создали виртуальный этаж для нью-йоркской биржи (NYSE) и виртуальный музей Гуггенхайма. Поскольку биржа является настоящим водоворотом информации, то виртуальный этаж необходим, чтобы персоналу биржи было легче контролировать информационные потоки. Потоки стали наглядными. Архитектура виртуального этажа основана на реальной, к которой добавили ленты диаграмм и шкал. Все элементы виртуального этажа подвижны, легко перемещаются и обновляются. Этаж функционирует в реальном времени. Программа способна совмещать несколько виртуальных пространств, несколько точек зрения.

В качестве архитектурной формы виртуальный этаж не больше, нежели ожившая диаграмма. В этой архитектуре мы не найдем законов природы,

таких, как гравитация, или законов человеческого разума, таких, как логика. Перед нами скорее модель мышления компьютера, — мышления формализованного, сведенного к набору символов, записанного с помощью дискретных элементов. Зато компьютер мгновенно синтезирует огромное количество данных: воспринимает информацию, сортирует и суммирует. Так, финансовое событие, случившееся на бирже, тут же дублируется информационно-графическим двойником.

Asymptote также сделала для биржи командный центр — реальную архитектуру, подражающую виртуальной, с обтекаемыми формами, большим количеством экранов и светящимися поверхностями из голубого стекла.

Проект Грета Линна Музея Искусства и Технологий «Айбим» (Eyebeam Atelier Museum of Art and Technology) символизирует единство Искусства и Технологии. Он также является монументальной метафорой взаимообратимости физического и электронного миров. Здание покрыто, как кожей, электронным экраном, прообразом которого являются «неоновые вывески» современных городов. Но авторы проекта производят перекодировку этого знака современных мегаполисов (описанного Робертом Вентури в его «Лас-Вегасе»), создавая первый прецедент некоммерческого использования «движущегося образа» на поверхности здания. Экран функционирует, во-первых, как электронное выставочное пространство, — на него проецируются изображения экспозиции музея, и, во-вторых, как медиа, т. е. как средство общения с публикой и установления контакта с окружающим здание контекстом. Постоянно сменяющиеся образы на экране делают местом события не только содержание здания, но и его поверхность. Башня становится «медиумом», каналом, по которому транслируется информация. По замыслу авторов проекта музей должен стать «маяком», указывающим путь развития для новых медийных технологий. Эта глобальная миссия подчеркнута в названии башни «eyebeam», что означает «сияющий глаз». Замысловатые изгибы у основания этого «покрова» создают «блебы» (bleb — с англ. «пузырь воздуха» — воздушные «карманы», образованные складками самопересекающейся поверхности). Это порталы, через которые посетители попадают в музей. Непрерывность интерьеров также нарушается порталами, через которые изображения музея транслируются в визуальное поле города. Таким образом, задается ритм одновременно физической и виртуальной взаимосвязи среды музея с городским пространством [5].

Выводы. Информационная революция и пришедшая с ней информационная цивилизация поставила перед архитектурой ряд совершенно новых проблем, которые на сегодняшний день не находят в полной мере практического решения. Вопросы конструктивного взаимодополняющего сосуществования реального и информационного миров остаются открытыми и актуальными. Следовательно необходимы глубокие междисциплинарные исследования, целью которых будет поиск концепций медиативной архитектуры, отвечающих задачам третьего тысячелетия.

Литература:

1. Абдеев Р.Ф. Философия информационной цивилизации. – М.: ВЛАДОС, 1994.
2. Копылова Л. Вольные мореплаватели. Кибер-архитектура // Интерьер + Дизайн. – 2003. – №6.
3. Юзбашев В. Нелинейная перспектива // <http://archcenter.org/rus/news/nonlinear/>.
4. Тойо Ито. Образ архитектуры электронной эпохи // <http://www.forma.spb.ru/magazine/articles/>.
5. Войтицкая М. «Физика» и «метафизика» дигитальной архитектуры: поиски формы и воплощение невозможного // А.С.С. – 2005. – №2.

Надійшла до редакції 12.04.2007