

ВІРТУАЛЬНА АРХІТЕКТУРА. ТЕОРІЯ Й ЕКСПЕРИМЕНТ

Гордієнко О. В., аспірант кафедри «Дизайн меблів»
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
тел. (066) 248-94-85

Анотація. На основі аналізу архітектурних експериментів, теоретико-концептуальних робіт архітекторів-новаторів, які працюють у межах віртуальної реальності, виявлені деякі особливості формування об'єктів, які належать до віртуальної реальності.

Ключові слова: кіберпростір, віртуальна архітектура, текуча архітектура, трансльована архітектура, архітектура гіперповерхні.

Проблема дослідження. У ситуації інтенсифікації розвитку інформаційних технологій, заснованих на використанні електронної й обчислювальної техніки, який призвів до появи й усе більш широкого застосування в архітектурному проектуванні засобів, заснованих на принципах віртуальності, яка перетворилася фактично в символ сучасної дійсності, стає винятково важливим виявити особливості формування віртуальних просторових середовищ.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Віртуальні досліди архітектури і характер їхнього втілення рідко ставали об'єктом теоретичних досліджень і серйозної архітектурної критики. Полеміка з цього питання перенесена на сторінки закордонних періодичних видань, зокрема, «Architectural Design». Публікації, крім анотацій, які пояснюють окремі проекти, включають виклад низки напрацьованих авторських методичних підходів у вигляді наочних зразків процесу і способу продуктивного рішення поставленого завдання на прикладі розробки якого-небудь об'єкта в конкретній ситуації. Статті представляють творчість найбільш яскравих фігур в галузі проектування віртуальних просторових середовищ, служать популяризації передового досвіду, але не містять широких узагальнень [2–4]. Докладною історіографічною роботою, у якій ретроспективно проаналізований розвиток теоретичних поглядів на стратегії і методи формоутворення різних авторів, напрямків в архітектурі, є монографія І. О. Добріциної «От постмодернизма к нелинейной архитектуре. Архитектура в контексте современной философии и науки» [1], яка пізніше втілилася в однойменній дисертації на здобуття наукового ступеня доктора архітектури [1]. В авторській історико-теоретичній монографії І. О. Добріциної у рамках окремих розділів викладені деякі положення концепцій закордонних архітекторів, які стосуються закономірностей створення віртуальних об'єктів, досліджений зв'язок концепцій з новітніми ідеями філософії і науки.

Мета роботи. На основі аналізу творів архітектури, теоретично нестрогих концепцій ведучих архітекторів, які організують свої твори винятково на основі віртуальної реальності, виявити деякі особливості формування віртуальних просторових середовищ.

Виклад основного матеріалу. Головною особливістю початку ХХІ століття є визнання своєрідності віртуальної архітектури як сфери творчої діяльності, яка має специфічні завдання і засоби їхнього рішення, особливі прийоми. Це знайшло відображення в проведенні архітектурних експериментів у мережі Інтернет і привело до висловлення ряду

авторських концепцій віртуальної архітектури. Серед деяких фахівців, які висвітлюють переважно конкретні питання методики і практики проектування віртуальних об'єктів, в окремих публікаціях, можна назвати професора Каліфорнійського університету UCSB, американського архітектора грецького походження Маркоса Новака та американського архітектора, редактора газети «Newslines» і журналу «Columbia Documents» при Колумбійському університеті GSAP Стефена Перелу. Перший висунув концепцію рідкої, текучої, трансльованої архітектури, маючи на увазі підвищену мобільність, гнучкість, пластичність віртуальних архітектурних інсталяцій, яка співвідноситься зі світоглядним контекстом культури постмодерна. Другий, сконцентрувавши свою увагу на сполученні архітектури й електронних медіа як складних знакових систем, висунув концепцію архітектури гіперповерхні. У зв'язку з цим аналізується специфіка архітектури, яка полягає у втраті нею своєї автономності, схрещуванні з іншими типами художнього письма – кінематографічним, музичним, літературним. Розроблені концепції розглядають архітектурне проектування під різними кутами зору, виділяючи окремі його сторони і проблеми. При очевидній відмінності теоретико-концептуальних робіт, що визначає різнонаправленість діяльності майстрів і теоретиків, які обрали сферою своєї діяльності віртуальну реальність, поєднує їх звертання до робіт французького філософа-постмодерніста Ж. Дельоза, оперування категоріями постмодерністської думки при розгляді питань, пов'язаних з віртуальною архітектурою, посилення тенденції до зростаючої теоретичності.

Принципова неієрархічність і нелінійність розміщення елементів архітектурної композиції, насичення множинними, багаторівнево розгалуженими структурними, семантичними відносинами, які пов'язують інформаційний зміст рівноправних елементів, виступають у якості ведучих прийомів організації віртуальних просторових середовищ, які обумовлюють можливість для підвищеної рухливості віртуальних робіт і, відповідно, реалізації потенціалу переконфігурування. Це знайшло вираження в звертанні С. Перели до електронних медіа як образно-знакової практики, М. Новака до кінематографа і вбудовуванні їм образа-часу Ж. Дельоза, апробованого в кінематографічному мистецтві, в архітектуру, конкретизується в процесуальності буття віртуальних архітектурних інсталяцій як розміщеності в нелінійному часовому розгортанні робіт, яке полягає в постійній генерації нових версій організації, ситуативно значущих. Характерним прикладом цих особливостей організації стали проекти американської архітектурної групи «Asymptote Architects» «Guggenheim Virtual Museum» і «3-Dimensional Trading Floor» – проект музею, основу якого складають експозиції й експонати, які знаходяться у світі віртуальної реальності, і проект віртуального торговельного залу фондової біржі, проект С. Перели «Haptic Horizon» – віртуальна реальність для організації тривимірного середовища медіа-повідомлень як символічних структур, культурних кодів, архітектурні експерименти в мережі Інтернет М. Новака.

Художньо-експериментальною базою з опанування мови віртуальної архітектури стає музика як мистецтво, яке розвивається в часі, звідки запозичуються окремі принципи створення музичних композицій і співвідносяться з особливостями організації віртуальних просторових середовищ. Цікавим прикладом прямого посилання на знахідки в сфері музики є проект «transTerraFirma» М. Новака, представлений на виставці «Tidsvag Noll v2.0» у місті Гетеборзі в 1995 р., у якому автор фактично на основі аналогії звуку як засобу втілення художніх образів, організованого в часі, і найпростіших геометричних тіл застосовує методи математичного програмування у формуванні твору.

Істотною особливістю організації багаторівневих віртуальних архітектурних композицій є звертання до рішень, які обумовлюють семантичне децентрування твору, які задають нескінченність можливих варіацій актуалізації і розуміння віртуальних структур, які послідовно замінюють одна одну, жодна з яких не може бути виділена як найкраща. Відчуття рухливості і пластичності сприйняття віртуальних просторових середовищ створюється за допомогою різних літературно-поетичних прийомів, які виступають в якості засо-

бів обробки інформації: метафора, оксюморон, гіпербола й ін. Яскравим прикладом прямого посилання на літературні знахідки є проект М. Новака «transTerraFirma» – просторова поема, розміщена в тривимірному середовищі. У даному проекті прийоми, апробовані в літературі, перенесені в архітектурну практику, зокрема, для встановлення неочевидного зв'язку між окремими елементами архітектурної композиції, присвоювання елементам визначених якостей, акцентування визначених властивостей елементів. Виконання такого роду функцій носить буквально-візуальний характер. Ці особливості організації віртуальних об'єктів передбачають розмитість функції автора, активізацію користувача до рівня співавтора.

Висновки. У ході аналізу низки проектних рішень, які відрізняються різноманіттям, односторонньо поглиблених концепцій віртуальної архітектури, які у сукупності складають досить ясну картину діяльності проектувальників, на даному етапі виявлені наступні особливості формування віртуальних просторових середовищ: неієрархічність, нелінійність організації елементів архітектурної композиції, встановлення багаторівнево розгалужених явних структурних, семантичних зв'язків між ними; перенесення образів і прийомів, апробованих у кінематографі, музиці, літературі, математиці, в архітектурну діяльність; вільна семантична конфігурація елементів архітектурної композиції, яка задає нескінченність можливих варіацій актуалізації і прочитання.

Подальший напрямок дослідження планується спрямувати на поглиблений аналіз методу розробки віртуальних об'єктів дизайну середовища та виявлення його сутнісних особливостей.

ЛІТЕРАТУРА

1. Добрицына И. А. От постмодернизма – к нелинейной архитектуре: Архитектура в контексте современной философии и науки [Текст]: монография / И. А. Добрицына. – М.: Прогресс-Традиция, 2004. – 413, [3] с., [32] л. ил.: ил. – Библиогр.: с. 392-399. – 1000 экз. – ISBN 5-89826-178-8.
 2. Benedict M. Cyberspace: First Steps [Text] : collected articles / editor Michael L. Benedict. – Cambridge, MA: The MIT Press, 1991. – 446 p. – ISBN 0-262-02327-X.
 3. Novak M. Transmitting Architecture. The Transphysical City [Electronic resource] : / Novak Marcos. – Electronic text, grafic data. – Mode of access: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=76>, accessed 17/09/2011. – Title from the screen. – L. eng.
 4. Perrella S. Hypersurface Theory: Architecture >< Culture [Electronic resource] : / Stephen Perrella. – Electronic text, grafic data. – Mode of access: http://architettura.it/extended/19981201/ep02en_01.htm, accessed 12/07/2011. – L. eng.
-