

Франків Р.Б., Лисенко О.Ю.

кафедра дизайну та основ архітектури,
Національний університет "Львівська
політехніка"

АДАПТИВНІСТЬ ТА ІНФОРМАЦІЙНІСТЬ ЯК ОСНОВОПОЛОЖНІ КАТЕГОРІЇ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ. СПІВІСНУВАННЯ ТА ВЗАЄМОДІЯ

Анотація. Розглядається проблематика утвердження нових форм виразності предметно-просторового середовища інформаційного суспільства, в аспекті взаємодії різних морфологічно-образних систем – тривимірно-адаптивної та двовимірно-інформаційної.

Ключові слова: дизайн, інформаційне суспільство, предметно-просторове середовище, взаємодія.

Аннотация. Р.Б.Франкив, О.Ю.Лысенко. Адаптивность и информативность как основные категории современного дизайна. Существование и взаимодействие. Рассматривается проблематика утверждения новых форм выразительности предметно-пространственной среды информационного общества, в аспекте взаимодействия различных морфологически-образных систем: трехмерно-адаптивной и двухмерно-информационной.

Ключевые слова: дизайн, информационное общество, предметно-пространственная среда, взаимодействие.

Summary. Roman Frankiv, Olga Lysenko. Adaptability and informativity as fundamental categories of modern design. Coexistence and interaction. The article considers the problems of establishing a new forms in design associated with information society in aspects of interaction between different morphological systems – 3d adaptive and 2d informational.

Key words: design, informational society, artificial environment, interaction.

Постановка проблеми. Швидка зміна пріоритетів у культурі початку XXI століття, поставила перед мистецтвознавчою теорією цілий ряд нерозв'язаних питань. Одним із них є проблема поєднання, з одного боку нової морфології, що виникла на ґрунті можливостей комп'ютерного проектування і відкриттів у сфері теорії хаосу та складних адаптивних систем, а з іншого – динамічної системи візуальних образів, які стали наслідком розвитку інформаційних та медіа-технологій.

Виклад основного матеріалу. Після перших десяти років XXI століття, стало очевидним, що візуальні пріоритети мистецтва зазнали радикальних змін. Те, що ще недавно засуджувалось як поверхнева картинність та наївна емоційність [1], зараз стало головним фактором у формуванні предметно-просторового середовища.

Хоча, переважно, сучасні трансформації пов'язують із проривами в електроніці та комунікаціях, не варто забувати важливі відкриття у сфері науки і філософії як, наприклад, теорія складних адаптивних систем, дослідження роботи головного мозку та трактування природи людської свідомості.

На зміну індустріальному предметному світу прийшли водночас зразу дві різні культурно-естетичні форми, які можна умовно назвати адаптивною та інформаційною. Зупинимось коротко на характеристичі кожної з них.

Адаптивна архітектура. Термін адаптивність, зустрічається в теорії складних систем, що займається питаннями хаосу і випадковості [2]. Праці Бенуа Міделброта, Марі Гелл-Мана, Джеймса Глейка та їх послідовників дали можливість говорити про відкриття людиною прихованих законів побудови самої природи, які раніше були таємницею [3,4,5,6]. Разом із цим, теорії адаптивних систем та їх нова ламана і подрібнена геометрія, стала вагомою альтернативою статичним ньютонівським законам, на яких базувались догмати Модернізму та всіх попередніх архітектурних епох.

Адаптивна теорія виявилась напрочуд візуально багатою і разом із комп'ютерним проектуванням та новими технологіями, дала можливість не лише імітувати природу, або боротись з нею, а безпосередньо її створювати.

Прикладом адаптивної архітектури може служити проект багатофункціонального центру спроектованого MAD architects для тайванського міста Тайджун (Рис.1).

В основі проекту лежить складна форми з оболонки, яку автори назвали "екошкірою". Ця композиція, подібна до нагромадження вулканічних верхівок, продумана в категоріях архітектури сталого розвитку (sustainable architecture) і має на меті створити всередині певну саморегульовану систему на зразок термітника, в якому комфортні умови перебування є результатом правильного розрахунку природних факторів, які безкінечно довго самовідтворюються.

Інформаційна архітектура. Наростання кількості знань, інформації та можливостей їх комунікації привело до появи теорій інформаційного суспільства, котре прийшло на зміну індустріальному.

Логіка розвитку комунікацій та загалом інформаційного суспільства, бере свій початок від історичних праць Даніела Белла та Маршала Маклюена [7, 8], а зараз розвинута в контексті формування так званої

Надійшла до редакції 16.03.2011

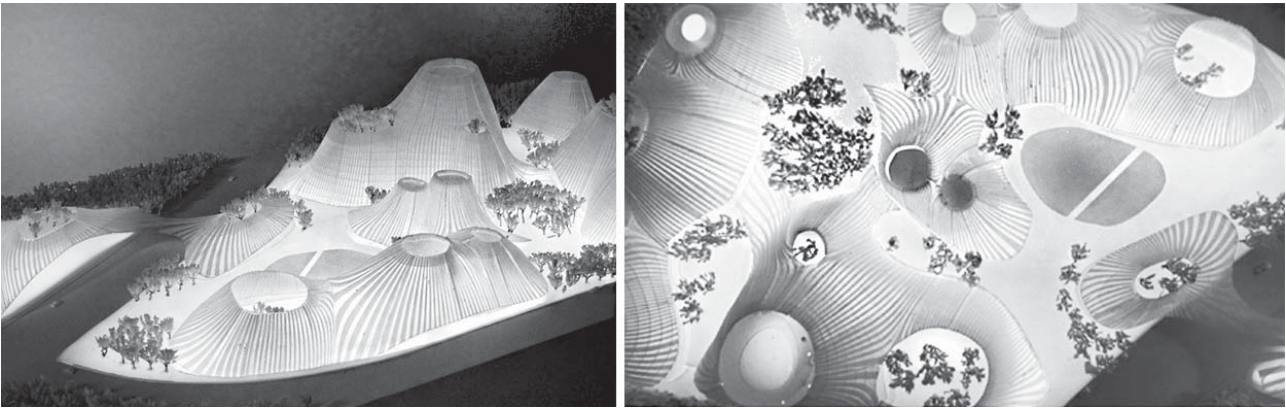


Рис.1.



Рис.2.



Рис.3.

мережевої культури такими дослідниками як, наприклад, Ян ван Дайк, Майкл Харт та Антоніо Негрі [9, 10].

Окреслена ще Маклюеном візія медіа, як розширення самої людини, протягом першого десятиліття XXI століття отримала цілком очевидну дизайнерську та візуальну форму. На сучасному етапі, кожен може бути творцем певного медіа продукту, доступного практично необмеженій аудиторії. Це якісно змінює саму логіку візуальної культури, де пріоритетами стають стислість, ефектність та різноплановість вражень, що передають доступні лише людині поведінкові соціально-емоційні феномени.

Прикладом нової ролі медіа є освоєння ними тих функцій, які раніше виконувала архітектура. Так електронні табло та медіа фасади часто замінюють те враження, яке колись формували фасади будинків (Рис.2).

Однією із перших інтуїцій, про нову роль медіа, як заміника архітектури, стали кадри з фільму Рідлі Скотта "Той, що біжить по лезу" 1982 року (Рис.3).

По суті, будинок, еталон якого був доведений до завершення Міс ван дер Рое, як відображення вічних і незмінних цінностей філософії неотомізму, перетворився на величезний телеекран, котрий став транслювати постійно змінні чуттєві видовища суспільства позбавленого ідеології.

Проблема взаємодії. Адаптивна та інформаційна архітектури, будучи по своїй суті різноприродними, мають свої образи ідеальних міст – одне як нелінійний екополіс, друге як безупинний калейдоскоп атрактивних образів.

Проте очевидно, що по мірі розвитку обох напрямків виникне питання про їх безпосередню

взаємодію, яку вже зараз можна побачити на окремих прикладах. До них належить мегакомплекс "ІОН Орчард" (ION Orchard) в Сінгапурі, спроектований лондонською фірмою Беноей (Benou) (Рис.4).

Тут адаптивне "проекування природи" здійснюється засобами механічного поєднання цих двох різноприродних морфологічних систем, де хайтек відіграє роль компромісного стилістичного поля, в рамках якого кожна з цих систем отримує можливість взаємодії (Рис.5).

Однак зрозуміло, що естетика хай-теку 1980-х явно не відповідає можливостям та самій суті, як першої, так і другої тенденції. В центрі "ІОН Орчард" адаптивність виглядає надто архаїчною, а інформаційність надто обмеженою.

Досвід перших спроб, одна з яких наведена вище, показує, що для повноцінного взаємного існування адаптивності та інформаційності потрібно враховувати змінені за останнє десятиріччя очікування середньостатистичного індивідуума стосовно його предметно-просторового середовища.

Зараз можна говорити, що визначальною рисою таких очікувань є освоєння та різна інтерпретація категорії мінливості. Тепер одним з головних завдань є знаходження моделі взаємодії мінливого і статичного, де "застиглі" форми оживають завдяки медіа засобам, а медіа засоби знаходять в статичних архітектурних формах новий вимір своєї реалізації.

Прикладом найбільш ранньої форми такого поєднання може бути мистецька інсталяція освітлення Сіднейського оперного театру, створена Браяном Ено (Brian Eno) у 2009 році (Рис.6).



Рис.4.



Рис.5.



Рис.6.

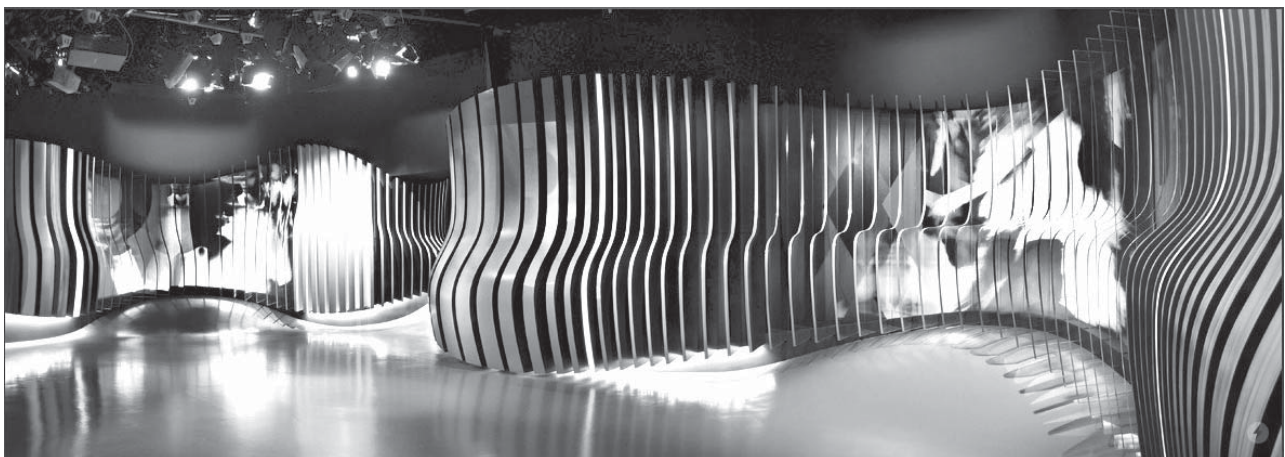


Рис.7

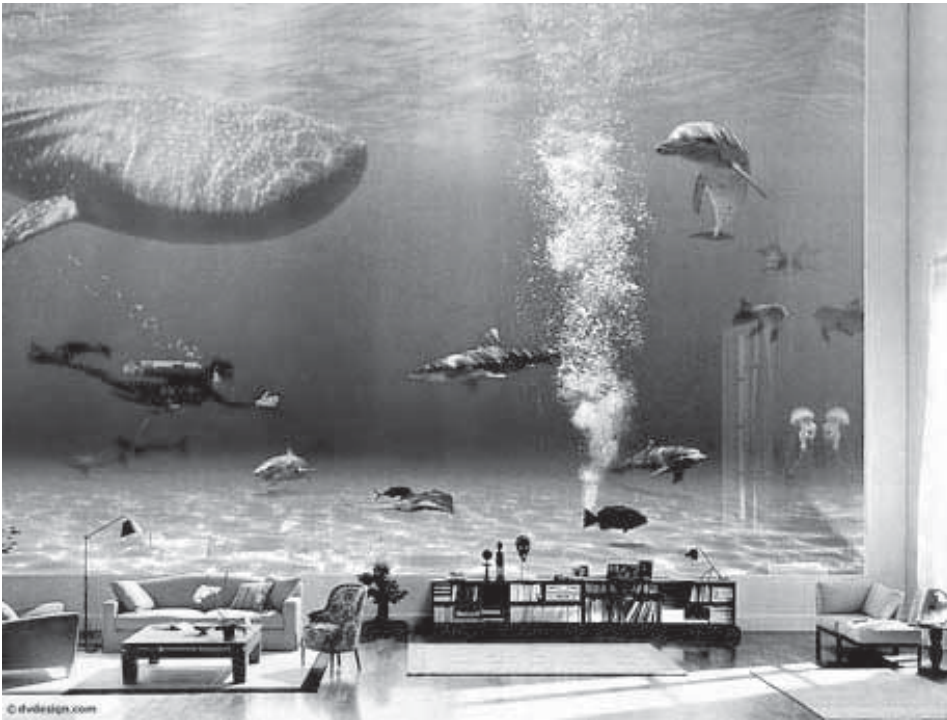


Рис.8

Хоча ця інсталяція має тимчасовий характер, однак вона добре показує перспективи поєднання нелінійної архітектурної статички з мінливими медіа образами. Сіднейський театр, який можна вважати одним із найбільш ранніх зразків адаптивного мислення, в комплексі із медіа набуває певної нової образно-змістової якості. На відміну від модерністської архітектури, яка виступає лише як екран для інформаційних образів, нелінійна тектоніка надає симбіозу адаптивності та інформаційності більш цілісного характеру.

Матеріальна культура XXI століття, володіючи величезними обсягами інформації та можливостями формотворення схильна перетворювати навколишнє середовище в місце розваг, захоплення, зачарування та інших емоційних станів доступних винятково людській свідомості.

Беручи до уваги ці закономірності, пошуки взаємодії між адаптивним та інформаційним початками можуть пролягати і через їх повне суміщення, при якому одне проектується з врахуванням використання іншого. Прикладом такого суміщення може бути дизайн студії для програми "Kulturzeit" німецького каналу "3 sat" спроектованої групою "Flint Skallen" (Рис.7).

В цьому проекті медійна та адаптивна морфологія знаходять можливості для певного синтезу, який можна назвати "природою, що говорить". Технології, що дали можливість створювати форми природи пішли навіть далі і зробили їх медіа провідними.

Таким чином, крім взаємодії за принципом *архітектура – як екран для медіа*, який є, скоріш за все, тимчасовим і перехідним, в певних ситуаціях виникає більш зрілий принцип *архітектура – як пристрій медіа*.

Найбільш раннім зразком осмислення медіа, як матеріалу для предметно-просторового проектування, став експериментальний будинок споруджений на замовлення однієї із головних фігур інформаційної

революції – Біла Гейтса, детальний опис якого він наводить у своїй книзі "The road ahead" [11]. Хоча зовні, спроектований Дж. Катлером, дизайн досить традиційний, всередині було здійснено спроби застосувати медіа пристрої як образо- та просторово-формуючі елементи. До таких належить, зокрема, величезна стіна-екран, на якій відтворюються різні динамічні сюжети, котрі змінюють атмосферу приміщення та його візуальний об'єм (Рис.8).

Принцип трансформації медіа засобів з категорії окремих індивідуальних приладів у категорію базової формоутворюючої основи дизайну предметно-просторового середовища, по новому загострює питання про переосмислення поняття індивідуального простору в сучасній матеріальній культурі.

Зараз, характер інформації став залежати не стільки від сторонніх осіб (редакторів, режисерів, продюсерів), а від системи підстроювання потоків інформації під смак та потреби окремих людей.

Таке прилаштування може відбуватись або як введення даних особисто, або їх автоматичне визначення за допомогою аналізу даних про ідентифікацію, інтереси, тенденції відвідання веб-сторінок тощо. Існування подібного корпусу даних стосовно кожного індивідуума, а також їх накопичення в індивідуальних електронних пристроях відкривають нові можливості і для дизайну.

Оптимізація електронних пристроїв дозволила кожному прив'язати корпус індивідуалізованої інформації про себе не до помешкання або роботи, а до себе самого. Здається залишилось тільки питанням часу, коли медіа цих громадських середовищ вступлять у взаємодію із індивідуальними медіа, перманентно змінюючи свій вигляд.

Приблизною інтуїцією такого середовища є корпоративний павільйон Шанхаю "Куб мрії" (Dream Cube) на Всесвітній виставці 2010 року. Спроектована американською групою ESI Design та китайським Atelier

Рис.9.



FCIZ Architects, споруда являє собою групу просторів сформованих медіа екранами та інтерактивними елементами, які змінюють вигляд павільйону в залежності від діяльності його відвідувачів (Рис.9).

Хоча в цьому випадку можна говорити скоріше про взаємодійний дизайн (interaction design) [12], очевидними є ознаки існування третього принципу взаємодії адаптивності та інформаційності – архітектура як сума індивідуальних уподобань, в якому морфологія адаптивності та інформаційності має постійно мінливий характер.

Висновки:

1. Виявлено, що проблема поєднання та взаємодії адаптивних і інформаційних принципів не стала об'єктом системного дослідження та аналізу архітектурної теорії. Не дивлячись на численні дослідження феноменів інформаціалізації містобудівного середовища та нових принципів проектування на основі сталого розвитку та складних систем окремо, очевидна проблема їх взаємодії була, в основному, предметом осмислення на рівні окремих проектів.

2. Проведений в статті аналіз показав, що на нинішньому етапі можна говорити про три основні принципи чи підходи у взаємодії адаптивного та інформаційного начал у архітектурі:

а) *архітектура як адаптивний екран для медіа* – коли модерністське предметно-просторове середовище поступово перетворюється в певний каркас для різних форм медіа;

б) *архітектура як пристрій медіа* – коли самі медіа засоби проектуються з розрахунку на їх використання як медіа;

в) *архітектура як сума індивідуальних уподобань* – коли за допомогою взаємодії обміну інформацією між індивідуальними та громадськими електронними пристроями, формується мінливе предметно-просторове середовище в залежності від суми індивідуальної специфіки спостерігачів.

3. З огляду на новизну самого явища, що розглядається у статті, можна окреслити цілий ряд

перспективних напрямків подальшого дослідження піднятої теми. Головними з них є аналіз третьої форми взаємодії адаптивного та інформаційного начал, в якій архітектура розглядається як сума індивідуальних уподобань. Цей напрямок практично не одержав ще свого повноцінного вираження і існує в формі окремих експериментальних спроб, які дають підставу говорити про появу принципово інакшої візуальної суті архітектури, недоступної в жодну із попередніх епох. Перспективними напрямками можна також вважати дослідження способів проектування окремих конструкцій як одночасно архітектурних і медійних.

Література:

1. Peter Davey. An apology for picturesque architecture // Architectural Review, The, Oct, 1994 [Режим доступу http://findarticles.com/p/articles/mi_m3575/is_n1172_v196/ai_16401374/]
2. Holland, John H. Adaptation in natural and artificial systems: an introductory analysis with applications to biology, control, and artificial intelligence.- Cambridge, Mass: MIT Press, 1992.
3. Benoit B. Mandelbrot The fractal geometry of nature.-Freeman, 1983.- 468 p.
4. Roger Lewin Complexity: Life at the Edge of Chaos. – University of Chicago Press, 2000. – 242 p.
5. George Johnson: strange beauty. Murray Gell-Mann and the revolution in twentieth-century physics. – Alfred Knopf, New York, 1999.
6. James Gleick. Chaos: Making a New Science. – Vintage, 1987. – 400p.
7. Bell D. The End of Ideology: On the Exhaustion of Political Ideas in the Fifties. – N.Y.: Free Press, 1965.
8. Маршалл Маклюэн. Понимание медиа: внешние расширения человека – М.: Кучково поле, 2007. — 464 с.
9. Michael Hardt, Antonio Negri. Empire. – Harvard University Press, 2001. – 478 p.
10. Jan van Dijk. The network society: social aspects of new media. – SAGE, 2006. – 292 p.
11. Гейтс Билл. Дорога в будущее / Ю.Е. Купцевич (пер.). – М.: Изд. отд. «Рус. ред.» ТОО «Channel Trading Ltd.», 1996. – 312 с.
12. Jay D. Bolter & Diane Gromala: Windows and mirrors: Interaction design, digital art and the myth of transparency. – Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2008.