

ИНФОРМАЦИОННОЕ ПРОСТРАНСТВО

ТРУДНО СКАЗАТЬ, ЧТО БЫЛО ПЕРВЫМ — НЕОБХОДИМОСТЬ В ИННОВАЦИОННОМ МЕТОДЕ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПРОСТРАНСТВ ИЛИ ПОТРЕБНОСТЬ В НОВОЙ ЭСТЕТИКЕ. ПАРАМЕТРИЧЕСКАЯ/АЛГОРИТМИЧЕСКАЯ АРХИТЕКТУРА И ТАК НАЗЫВАЕМЫЙ ДИДЖИТАЛИЗМ (DIGITALISM) В РУКАХ ОДНИХ АВТОРОВ СТАЛИ ПО БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ МЕТОДОМ, А В РУКАХ ДРУГИХ — СТИЛЕМ



1



1. Центр Гейдара Алиева в Баку, Азербайджан. Архитектор Заха Хадид
2. Объект из серии Columns. Архитектор Майкл Хансмейер
3. Объект из серии I-Systems. Архитектор Майкл Хансмейер
4. Columns, фрагмент. Архитектор Майкл Хансмейер
5. Объект из серии Pavilions. Архитектор Майкл Хансмейер
6. Объект из серии Columns. Архитектор Майкл Хансмейер
- 7-8. Проект Digital Grottesque. Архитектор Майкл Хансмейер
9. Проект украинского павильона на Экспо 2015 в Милане, Италия. Дмитрий Аранчий Architects



4



5



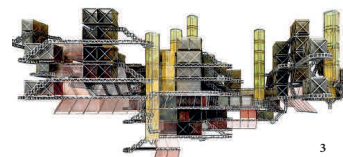
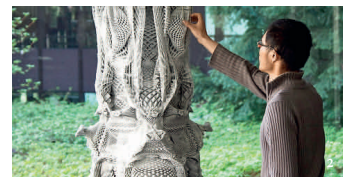
6



7

Алгоритмическое искусство охватывает довольно много дисциплин, не только архитектуру и дизайн. «Математический арт» открывает новые грани работы со скульптурой, музыкой, саунд-дизайном, бытом и окружающим миром в целом. Последние 20 лет потребность в новом методе решения сложных архитектурных задач росла одновременно с развитием технологий, в том числе информационных. За это время инициативными программистами и романтиками от диджитализма было написано немало программных сред для создания и управления алгоритмами, как визуальными, так и звуковыми, а иногда и теми и другими одновременно. 90-е годы XX века и первое десятилетие нового века прошли под знаком экспериментов с программными средами, формами и принципами выражения. В ландшафте современного урбанизма появились абсолютно новые, невиданные ранее пространства, развилась интерактивная медиасфера. Так, метод адаптации архитектуры под динамику и стиль жизни современного, передового мира стал одновременно архитектурным стилем, породив новых авторов, которые из аматоров и романтических энтузиастов превратились в настоящих профессионалов своего дела. Сам диджитализм стал делом.

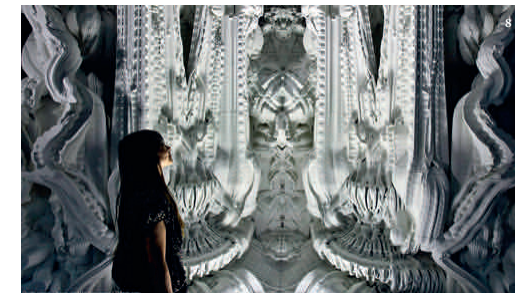
В 1997 году архитектор Фрэнк Гери [Frank Gehry] реализовал проект Музея Гуггенхайма в Бильбао [Guggenheim Museum, Bilbao], Испания. Задав параметры специальной генеративной среде, доверившись машинным процессам, Гери создал не только уни-



3

Текст: Владимир Костылев
Фото: предоставлены авторами

НА ПОМОЩЬ АРХИТЕКТОРАМ И ДИЗАЙНЕРАМ ПРИХОДЯТ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ МАТЕРИАЛОВ, СОЗДАЮЩИЕ ВСЕВОЗМОЖНЫЕ ВИДЫ ПЛАСТИКА, МЕТОДИКИ ОБРАБОТКИ ДЕРЕВА, МЕТАЛЛА ИЛИ СТЕКЛА



8



9

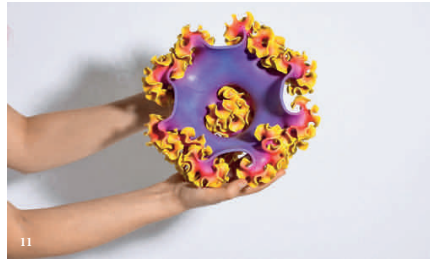
ОБЪЕКТ 3



10

называемой модели изучения растений L-System, придуманной еще в 1968 году венгерским биологом и ботаником Аристидом Линденмайером [Aristid Lindenmayer], которая позже стала активно применяться в создании алгоритмических архитектурных объектов. В основу модели легла теория биологического деления и симметрии, представленная в виде математических уравнений. Однако история историй, а новое поколение архитекторов уже вовлечено в мир алгоритмов, который совершенствуется и видоизменяется не по дням, а по часам. И несмотря на то что параметрическая архитектура — направление достаточно молодое, здесь уже появилось поколение экспериментаторов и уверенных практиков, развивающих культуру алгоритмического дизайна, архитектуры, пространства. Теперь алгоритмы влияют не только на форму и материал архитектурного объекта, они делают его интерактивным и многофункциональным. Среди новых имен в параметрической архитектуре — швейцарское бюро Michael Hansmeyer, создающее реальные и пока еще виртуальные архитектурные формы, в том числе при помощи метода L-System. Студия Nervous System из США внедрила ма-

МЕТОД АДАПТАЦИИ АРХИТЕКТУРЫ ПОД ДИНАМИКУ И СТИЛЬ ЖИЗНИ СОВРЕМЕННОГО, ПЕРЕДОВОГО МИРА СТАЛ ОДНОВРЕМЕННО АРХИТЕКТУРНЫМ СТИЛЕМ, ПОРОДИВ НОВЫХ АВТОРОВ, КОТОРЫЕ ИЗ АМАТОРОВ И РОМАНТИЧНЫХ ЭНТУЗИАСТОВ ПРЕВРАТИЛИСЬ В НАСТОЯЩИХ ПРОФЕССИОНАЛОВ СВОЕГО ДЕЛА



11



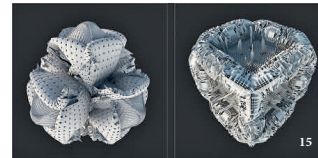
12



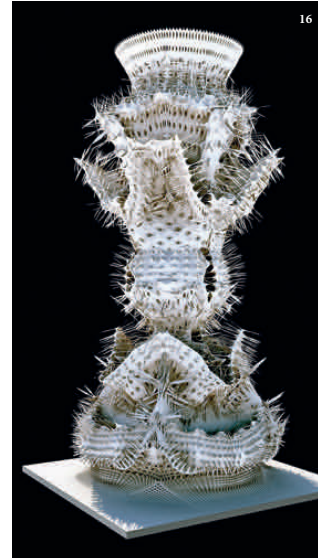
13



14



15



16

10. Группа светильников Huphae. Nervous System
11. Декоративный предмет Florescence Elysia I. Nervous System
12. Майкл Хансмейер в Бильбао. Nervous System
13. Кинематическое платье. Nervous System
14. Музей Гугенхайма в Бильбао, Испания. Архитектор Френк Гери
- 15-16. Объекты из серии Platonic Solids. Архитектор Майкл Хансмейер
17. Инсталляция «Фрагменты мембраны». Дизайнер Евгений Ващенко

тематические уравнения не только в архитектуру, но и в предметный дизайн, дизайн одежды и бижутерию. Успешно и весьма оригинально проявила себя на диджитальном поприще студия Theverymany, основанная архитектором Марком Форном [Marc Fornes] в Нью-Йорке.

Интересно, что развитию практик алгоритмической архитектуры и дизайна помогло возникновение и растущая доступность 3D-печати, открывающей перед творцами новые грани для творчества.

Радует, что и Украина не осталась за бортом слияния искусства и технологий. Пioneрами генеративного дизайна, архитектуры и скульптуры в нашей стране стали архитектор Дмитрий Аранчий [Дмитрий Аранчий Architects] и художник, дизайнер и саунд-артист Евгений Ващенко [Vav.enko, FF Space]. Дмитрий больше десяти лет является практикующим архитектором и дизайнером, взяв параметрический метод за основу своей работы, тогда как Евгений создает аудиовизуальные, интерактивные инсталляции и скульптуры. Одним из примеров стала работа «Фрагменты мембраны», презентация которой состоялась не так давно в доме-музее Михаила Булгакова.



17

ОБЪЕКТ 5