

Թվայինի «լեգենդը». թվային պատկերը որպես նոր մեդիայի բանալի

Նասոյան Հ. Մ.

Ճարտարապետության և շինարարության Հայաստանի ազգային համալսարանի Ճարտարապետության տեսության, պատմաճարտարապետական ժառանգության վերականգնման և վերակառուցման, գեղեցիկ արվեստի և պատմության ամբիոն (Հայաստան, Երևան) hayknasoyan@gmail.com

Վճռորոշ բառեր՝ մոդեռնիստական մտայնություն, Ալբերտյան ավանդույթ, ֆիզիկական իրականություն, երևութաբանական իրականություն, թվային գործիք, քվազի – գիտական, պոզիտիվիզմ:

Цифровая “легенда”: цифровое изображение как ключ к новой меди

Насоян А.М.

Кафедра теории архитектуры, реставрации и реконструкции историко-архитектурного наследия, изящных искусств и истории Национального университета архитектуры и строительства Армении (Армения, Ереван) hayknasoyan@gmail.com

Резюме: Последствия цифрового переворота касаются всех аспектов человеческого существования. В частности, для архитектуры это означает переосмысление всех аксиоматических понятий. Невозможно представить архитектуру в рамках одной дисциплины. Таким образом, чисто инструментальное использование цифровой меди бесполезно. Необходимо определить значение цифровой меди как в историческом контексте архитектурной теории, так и в рамках нынешнего дискурса.

Ключевые слова: модернистское мышление, традиция Алберти, физическая реальность, феноменологическая реальность, квазинаучный, позитивизм

Digital Fiction. The Image as a Key to a New Media

Nasoyan H.M.

Chair of Theory of Architecture, Restoration and Reconstruction of Historical Heritage, fine arts and history of National University of Architecture and Construction of Armenia (Armenia, Yerevan) hayknasoyan@gmail.com

Abstract: The effects of the digital turn are fundamental for all the aspects of human existence. Particularly for architecture this means the old axiomatic notions need to be redefined. It is impossible to image architecture within one discourse in modern times, therefore a consideration of the digital media as a pure tool is impossible. Therefore, it is necessary to place the digital in the historic context of architectural discourse as well as the context of the modern technological developments.

Keywords: modernist thinking, Albertian tradition, physical reality, phenomenological reality, digital tool, semi scientific, positivism

Ներածություն

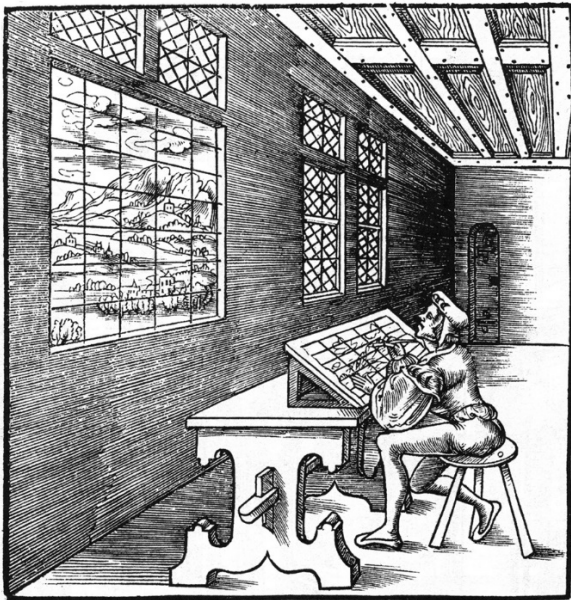
Հասկանալու համար դրված խնդիրը, այն է՝ պարզաբանել թվային մեդիայի առանձնահատկությունները ճարտարապետական համատեքստում, հարկավոր է դուրս բերել թվային գործիքը «կատարողի» դերից և առաջադրել հարցադրումներ, որոնք կբերեն թվայինը ճարտարապետության դաշտ: Վերոհիշյալ հարցադրումների պահանջն առաջացել է

2000-ականներից մինչ օրս թվային մեդիայի դերի փոփոխության հետևանքով: Եթե առաջ առկա ծրագրերն օգտագործվում էին միայն արտադրական նպատակով, այն է՝ արված նախագիծը կառուցմանը պիտանի տեսքի բերելու համար, ապա այժմ թվայինն ունի ինքն իր համատեքստը, ինչը ճարտարապետության առաջ դնում է նոր խնդիրներ: Սրանով են մեծապես պայմանավորված թվային

մեղիայի առանձնահատկությունները: Հեռանալով թվային գործիքի արտադրողական նշանակությունից՝ թվային մեղիան մտնում է պատկերային՝ ներկայացուցչական, նշանային դաշտ:

Հետահայաց. թվային պատկերը ճարտարապետական պատմության համատեքստում

Թվայինի պատկերային առանձնահատկություններին անդրադառնալու համար հարկ է վերադառնալ ճարտարապետության մեջ պատկերի ստեղծման և ներկայացման ավանդույթին, որի հիմքում Ալբերտյան մեթոդն է՝ տարածության ընկալումը պատկերի (հատակագիծ, կտրվածք, ճակատ, հեռանկար և այլն) միջոցով (նկ.1):



Նկ.1. Ալբերտի Պատուհանը

Մինչ օրս ճարտարապետությունը կրում է Ալբերտի ժառանգությունը, այն է՝ պատկերների մշական գործընթացը (հատակագիծ, կտրվածք, ճակատ, հեռանկար), ինչը արդյունքում վերածվում են ֆիզիկական օբյեկտի [1]:

Ժամանակակից թվային ճարտարապետությունն այս առումով, բացառությամբ սակավաթիվ շահարկային նախագծերի, Ալբերտի ժառանգության կրողն է: Այս հանգամանքն անտեսում է թվային մեղիայի առանձնահատկությունները և մոտենում առկա թվային գործիքներին միայն տեխնիկական տեսակետից: Այստեղից էլ անխուսափելի են հակասությունները: Մի կողմից Ալբերտյան ավանդույթը գործում է անփոփոխ և անխափան, մյուս կողմից թվայինը ստեղծում է իր ներքին

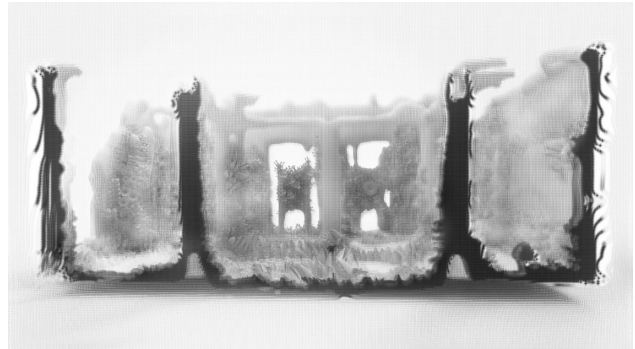
իրականությունը, որը գոյություն ունի ֆիզիկական իրականության հետ զուգահեռ: Ֆիզիկական իրականությունը թվային միջավայրի փոխակերպելու գործընթացում այն ենթարկվում է կրկնակի թարգմանության՝ նախ հեռանկարի, ապա ալգորիթմական սխեմաների: Դիտարկենք վերոհիշյալ գործընթացը տարածության ձևակերպման օրինակի վրա: Անցնելով բազմակի նշանային թարգմանությունների միջով՝ իրական տեղանքից քարտեզի (գծագրի), գծագիրն իր թվային համարժեքին, ապա թվային համարժեքից կրկին գծագրի և ի վերջո հանգում է ֆիզիկական օբյեկտի [2]: Սկզբունքորեն տարբեր նշանային համակարգերի միջով անցնելիս՝ տարածության մասին ինֆորմացիան բազմակի անցումներից հետո վերափոխվում է: Վորոհիշյալ փոխակերպումները սկզբունքորեն ազդում են ոչ միայն տարածության պատկերման այլև ստեղծագործական գործընթացի վրա և ինչն ամենակարևորն է, ո՞րն է այստեղ պատկերի դերը: Արդյոք մինչ օրս ճարտարապետական պատկերների հիմքում ընկած է Ալբերտյան տեսությունը: Եթե այո, ապա պայմանականորեն ինչ տարբերություն կա 15-րդ և 21-րդ դարերի հատակագծերի միջև: Եթե ոչ, ապա ո՞րն է թվային պատկերների առանձնահատկությունը: Հասկանալու համար առաջ եկող խնդիրները, դիտարկենք թվային շահարկային նախագծերը, որոնք ոչ միշտ են ուղղված վերջնական ֆիզիկական օբյեկտի վերածվելուն (նկ.2), այլ ուղղված են ներկա ճարտարապետական պատկերացումները փոխելուն՝ նպատակ դնելով ընդլայնել ճարտարապետական դաշտի մտահորիզոնը: Հետաքրքրական է այն փաստը, որ պարամետրական նախագծերը գնահատվում են մոդեռնիստական նախագծերի կանոններով, այսպիսով այդ նախագծերը համարվում են մոդեռնիստական ավանդույթի բնականոն շարունակություն, այն է՝ խնդրի ձևակերպում և լուծում [3]:

Պարամետրական նախագծերը շատ հաճախ կատարվում են հետևյալ սկզբունքով. առաջ է քաշվում որևէ քվադրիտական պլանը, որի հիմքում դրված է կամայական խնդիր, որը բավարարում է համակարգային օպտիմիզացման սկզբունքին և այն ի վերջո բերվում է դրված խնդրի վարկածային լուծմանը: Նկարագրված քայլերի հաջորդականությունն ի վերջո նույնացվում է բարդ թվա-

յին գործընթաց անցած մոդելի հետ, որը ներկայացվում է մի շարք պատկերների միջոցով: Արդյունքում ստացված նախագիծը ալգորիթմական «սև արկղ» է, որտեղ թե դրված ինդրի և վեջնական օբյեկտի կապը, թե ինքնին օբյեկտի ծագումը և ստացման մեխանիզմներն անհասկանալի են: Այսպիսով, ստացված ճարտարապետական օբյեկտը գնահատվում է միայն ներկայացված վերջնական պատկերների տարածական արտահայտչականության, պատկերային գրավչության և այլ էսթետիկ որակների հիմքի վրա: Մակայն ակնհայտորեն սա չի ընդունվում որպես փաստ (նկ. 3): Փոխարենը առաջ է քաշվում նախագծի հիմքում դրված կեղծ գիտական «լեգենդը», որը թույլ է տալիս հետագայում այն գնահատել մոդեռնիզմի ավանդույթի համատեքստում [4]: Նշված գործընթացում պատկերի և բովանդակության, այլ կերպ ասած, իմաստի արտադրությունն առանց կասկածի դիտվում է որպես միաժամանակ տեղի ունեցող գործընթաց և ստացված պատկերը միշտ նույնականացվում է իրեն կցված բովանդակության հետ (օրինակ, թվային պատկերն իր անվանումով կամ բացատրագրով): Մակայն իրականում դրությունն այլ է: Մա նշանակում է, որ պատկերի և իր իմաստի միջև հեռավորությունն անտեսվում է, ինչպես նաև այն տարածությունը, որտեղ տեղի է ունենում վերոհիշյալ նույնականացումը [5]: Նախագիծն արդյունքում ներկայացվում է որպես գիտական առաջարկ բացատրագրով և հղումներով, ամբողջությամբ անտեսելով այն անհեթեթ դրությունը, որի համատեքստում և արվում է նախագիծը, չէ որ ստացված պատկերների կապն առաջադրված վարկածի հետ ամբողջովին մտացածին է, իսկ վերջնական օբյեկտի ծագումը՝ անհասկանալի: Հետևաբար, թվային օբյեկտները ստեղծում են իրենց իսկ համատեքստը թվային մեդիայի ներսում, որոնց հետ երկխոսության մեջ մտնելու համար օգտագործվում են տարատեսակ քվազիգիտական վարկածներ:

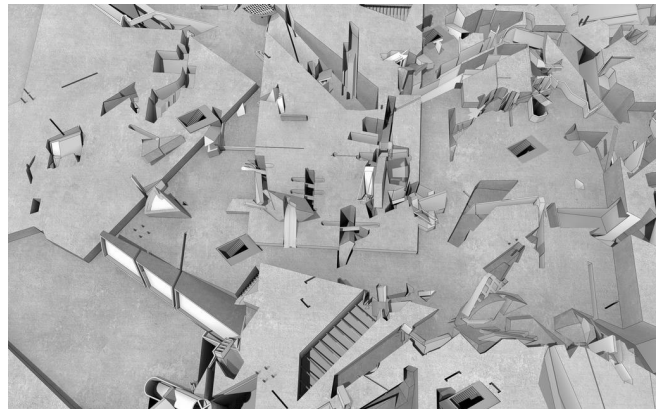
Իսկ որո՞նք են նման մտածողության ազդեցությունները թվային մեդիայի և ճարտարապետական մտածողության, իսկ տվյալ դեպքում՝ պատկերի վրա [6]: Առաջին հերթին այն ազդում է մեզ հասանելի գործիքակազմի վրա: Որպես օրինակ վերցնենք Գրասիոփերի

բաղադրամասը (component): Այն իրենից ներկայացնում է մի ալգորիթմական ձևակերպում, որն ունի սահմանված քանակությամբ

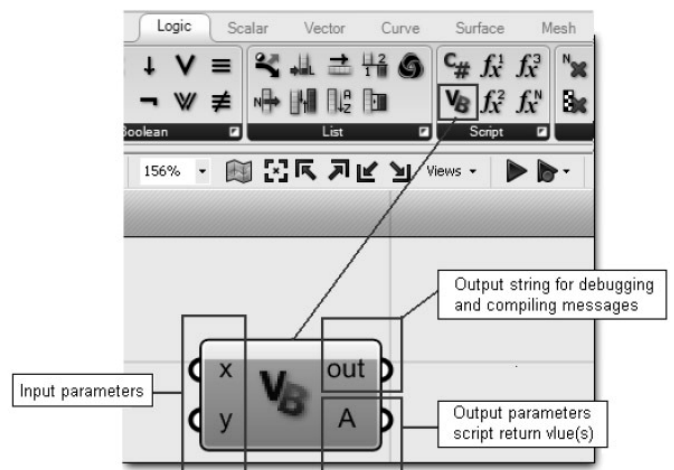


մուտքային և ելքային արժեքներ (նկ. 4):

Նկ. 2. SAC Frankfurt, մագիստրոսական նախագիծ



Նկ. 3. SAC Frankfurt, մագիստրոսական



նախագիծ

Նկ. 4. Գրասիոփերի բաղադրամաս (component)

Այլ կերպ ասած, այն հաստատված գրաֆ է, ուղղված ստանալու որոշակի արդյունք: Տրա-

մաքանությունն ինչ-որ իմաստով դասական է. տրված է խնդիր, բաղադրամասը տալիս է միակի լուծում: Այլ է գործիքի ընդունակությունն արտադրել բազմակի արդյունքներ տրված խնդրի սկզբնական պարամետրերը փոխելու պայմաններում: Մակայն բաղադրամասի էությունը մնում է նույնը, այն ինչքան էլ բարդ է, միևնույն է, «խնդրի լուծող» մեքենա է [7]:

Մոդեռնիստական մտածողության սկզբունքը ներարկված է թվային գործիքակազմի հիմնարար տեսակետների մեջ, ինչն անխուսափելի է դարձնում թվայինի մեդիայի շուրջ կեղծգիտական համակարգերի ստեղծումը: Մի կողմից թվայինը գոյություն ունի իր իսկ ստեղծած համատեքստում (դրա վառ օրինակ է թվային մեդիայի ներսում պայմանական եռաչափ տարածությունը, որն ունի իր օրինաչափությունը ֆիզիկական տարածությունից անկախ), մյուս կողմից թվայինի արտադրած պատկերները շահարկվում և գնահատվում են մոդեռնիստական համակարգում, այն է՝ հրստակ խնդիրների առաջադրում և դրանց լուծում ճարտարապետական օբյեկտների և տարածության միջոցով: Արդյունքում առաջանում է անջրպետ ստացված պատկերի և դրան վերագրվող իմաստի միջև, քանի որ պատմությունը, որն ընկած է նախագծի հիմքում, ուղղված է բերել թվային նախագիծը հստակ արդյունք ակնկալող դաշտ՝ հետագա քննադատությունն ու քննարկումը նախագծի շուրջ հնարավոր դարձնելու համար: Մեկ այլ դեպքում թվային միջավայրում գեներացված օբյեկտն անտեսվում է ընդհանրապես [8]: Վերջնական օբյեկտը դուրս է գալիս խաղից: Փոխարենը առաջարկվում է մարտավարություն, ծրագիր, որը դրվում է ժամանակի տրենդների հիմքի վրա (user friendly design, sustainable design): Երկրորդ միտումը սպառնում է նախագծային գործընթացից դուրս բերել ոչ միայն ճարտարապետական օբյեկտը, այլև առհասարակ ճարտարապետին որպես հեղինակ: Վերոհիշյալ գործընթացում առավել հետաքրքրական է պատկերի առանձնահատկությունների բացահայտումը պատկերի և իրեն վերագրված իմաստի խզված կապի պայմաններում: Արդյոք հնարավոր է թվային օբյեկտների և իրենց տրված անվանակոչումների՝ իմաստների ուղղակի նույնականացումը: Եթե ոչ, ապա արդյոք թվայինն ընդունակ է

ինքնաիմաստավորման: Վերջինս հնարավոր է, եթե թվայինը մեկուսացված դիտարկվի ֆիզիկական աշխարհից: Ամեն դեպքում խնդրահարույց է ներկայի և ապագայի մեդիան անցյալի մտայնությամբ գնահատելու փաստը [9]: Մա ապացուցում է, որ թվային հասարակությունը դեռևս չունի իր սեփական տեսությունը, ինչը և բացատրում է թվային ճարտարապետության ներկա վիճակը: Գործող տեսության բացակայության պայմաններում գործիքը ստանում է գերակշիռ դիրք: Անհավանական տեխնոլոգիական զարգացման պատճառով հասանելի տեխնոլոգիաները թույլ են տալիս մեծամասշտաբ շինարարություն ընդհուպ մինչև քաղաքային մասշտաբի կառուցապատում թվային տեխնոլոգիաների օգտագործմամբ: Ստեղծված իրավիճակում հեղինակն ամբողջությամբ հենվում է գործիքի կարողության վրա նախագծային և կառուցապատման փուլերում, առանց ի վիճակի լինելու բացատրել կամ հասկանալ թվային գործիքի հիմնարար առանձնահատկությունները և ազդեցությունները ճարտարապետական ոլորտի վրա: Մինչ տեխնիկապես ճարտարապետական դաշտն ընդունակ է կառավարել և օգտագործել ամենաբարդ թվային համակարգերը և գործիքները, ճարտարապետական տեսությունը դեռևս սնվում է մոդեռնիզմի մտավոր համակարգից և ամբողջովին գտնվում է Ալբերտիի տեսության ներսում:

Հետաքրքրական և միաժամանակ վտանգավոր էր թվային պատկերի երկակի բնույթը և թվային պատկերի շուրջ «լեգենդի» ստեղծման անհրաժեշտությունը: Վտանգն իմաստային տեսակետից սնամեջ ձևերն են. ձևատեղծում առանց բովանդակության և իմաստի, ինչը և տեղի է ունենում այն պահից սկսած, երբ թվայինը մտավ զանգվածային օգտագործման մեջ՝ որպես ստեղծագործական գործիք: Բանն այն է, որ քանի դեռ առաջ բերվող հիպոթեզները բավարարում են ճարտարապետական նախագծերի գնահատման սահմանված և ընդունված պահանջներին, ձևի արժեքը և իմաստային առումով սնամեջ լինելն այլևս անտեսվում է [10]: Մակայն մոռացվում է թվային մեդիայի կարևորագույն փաստը: Քանի դեռ դիզայնի գործընթացը բաժանվում է 2 մասի՝ ձևի ստացում թվային գործիքի ներսում և ներկայացման նպատակով պատկերային հարմարեցում գոյություն

ունեցող հարացույցին, գոյություն կունենա երկու զուգահեռ իրականություն՝ թվային գործիքի ներսում և դրանից դուրս: Մրանցից յուրաքանչյուրն աշխատում է իրեն հատուկ օրենքներով և քանի դեռ թվային ճարտարապետությունում չի զարգացել սեփական լիիրավ տեսությունը, ճարտարապետական օբյեկտի առաջ կմնան վերոհիշյալ խնդիրները:

Եզրակացություն:

Արդյո՞ք թվայինը մասնագիտական բեկման մաս է, թե՞ ճարտարապետությունն անգամ այսօր սնվում է հին տեսական վարկածներից: Առավել իրավացի է պնդել, որ թվայինն իր զարգացման հետևյալ փուլում գտնվում է ինդրահարույց դիրքում: Մի կողմից այն ամբողջությամբ սնվում է դասական ճարտարապետական մտայնությունից, մյուս կողմից թվայինն իր առանձնահատկություններով ստեղծում է իր ուրույն համատեքստը, որը դիտողական և պատկերային առումով բեկումնային ազդեցություն ունի ներճարտարապետական դաշտի վրա:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. **Hale Jonathan.** Harman on Heidegger, “Buildings as Tool-Beings.”Body of Theory.- New York, 2013.- 242 p.
2. **Harman Graham.** Tool-Being, Heidegger and the Metaphysics of Objects.- Chicago: Open Court, 2002.- 256 p.
3. **Lacan Jacques.** De la psychose paranoïaque dans ses rapports avec la Personnalité.- Paris: Éditions du Seuil, 1975.- 353 p.
4. **Lacoue Labarthe Philippe.** Heidegger, Art and Politics, The Fiction of the Political, translated by Chris Turner.- Oxford: Blackwell, 1990.- 141 p.
5. **Latour Bruno.** Mixing Humans with Non-Humans:Sociology of a Door-Closer.- McGill Press, 1988.- 310 p.
6. **Leach Neil.** The Dark Side of the Domus.- London: Routledge, 2001.- 19 p.
7. **Martin Jay.** Scopic Regimes Of Modernity: Bay press, 115 West Denny Way.- Seattle, Washington, 1972.- 23 p.
8. **See Graham Harman.** The Quadruple Object.- Winchester: UK Zero Books, 2011.- 157 p.
9. **Mario Carpo.** The digital turn in architecture: N-Y: John Wiley & Sons Ltd, 2013.- 264p.
10. **Pallasmaa J.** The Thinking Hand, Existential and Embodied Wisdom in Architecture.- Chichester: Wiley, 1925.-160 p.
11. **Norman Bryson.** Word And Image: French painting and the Regime.- Cambridge: Cambridge University Press, 1981.- 18 p.