МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ДВНЗ «ПРИДНІПРОВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ БУДІВНИЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ»

ШМАЛІИ АРТЕМ ВАДИМОВИЧ

**ПРИНЦИПИ ФОРМОУТВОРЕННЯ МЕДІА ПРОСТОРІВ В АРХІТЕКТУРІ**

**(НА ПРИКЛАДІ ДИЗАЙН КОНЦЕПЦІЇ ЦЕНТРУ СУЧАСНОГО**

**МИСТЕЦТВА В М. ДНІПРО)**

191 – Архітектура та містобудування

Автореферат на здобуття ступеня магістра архітектури

Дніпро – 2020

Робота виконана в ДВНЗ «Придніпровська державна академія

будівництва та архітектури» Міністерства освіти і науки України.

|  |  |
| --- | --- |
| **Науковий керівник:**  | **Ковальчук Олександр Петрович,**кандидат архітектури, доцент кафедри Дизайну та реконструкції архітектури. |

Секретар ДЕК Шестакова О. Н.

**Принципи формоутворення медіа-просторів в архітектурі**

**(на прикладі дизайн-концепції центру сучасного мистецтва в м. Дніпро)**

**Зміст**

**Вступ. Формоутворення медіа-просторів та ключові проблеми в архітектурі.**

**Розділ 1. Аналіз і узагальнення досвіду вивчення і проектування медіа-просторів**

* 1. Еволюція засобів масової інформації, розвиток медіа-технологій та їх вплив на сучасну архітектуру.
	2. Медіа-простори в архітектурі як об’єкт дослідження. Історія. Досвід вивчення і проектування. Типологія і тенденції розвитку.
	3. Медіа-центр - як феномен сучасної архітектури - різновид медіа-простору і новий тип архітектурного середовища. Основні характеристики.

**Розділ 2. Теоретичні основи формоутворення медіа-просторів в архітектурі**

* 1. Засоби та прийоми, способи та методи формоутворення медіа-просторів.
	2. Принципи та загальні закономірності формоутворення медіа-просторів в архітектурі.
	3. Теоретична модель медіа-центру як гібридного архітектурного середовища. Компоненти і елементи, матеріальний і віртуальний рівні, структурна організація.

**Розділ 3. Дизайн-концепція архітектурного середовища центру сучасного мистецтва** **в м. Дніпро**

* 1. Центр сучасного мистецтва як різновид медіа-простору.
	2. Містобудівні умови розміщення, дизайн-концепція та архітектурно-планувальні характеристики центру сучасного мистецтва у м. Дніпро.
	3. Апробація принципів формоутворення медіа-просторів в інтерактивному гібридному середовищі центру сучасного мистецтва.

**Загальні висновки та рекомендації.**

**Бібліографія**

**Вступ. Формоутворення медіа-просторів та ключові проблеми в архітектурі.**
«Сучасна людина живе в інформаційному середовищі, кожен день стикається з необхідністю отримувати, обробляти і передавати інформацію і тому реальність вимагає інтенсифікації комунікативних процесів. Важливою складовою проблеми архітектурного формування громадських комплексів є питання активного використання медіа технологій в міському середовищі. Створення просторового середовища, зручного для орієнтації, в самому широкому розумінні цього слова, є одним із суттєвих завдань сучасної архітектури. Зміст інформатизації середовища – забезпечення соціальних, економічних, правових, культурних і технологічних умов підвищення інформаційної якості архітектури, окремих будинків громадських комплексів і міського середовища в цілому – покращенням орієнтації в оточуючому просторі як необхідної і обов’язкової умови життєдіяльності людини. Виконуючи функції орієнтації в міському просторі, інформування і реклами, пов’язані з управлінням, комунікативними процесами і координацією складними просторовими і соціальними системами, засоби інформації і реклами отримали самостійні форми організації. На зміну традиційним архітектурним і скульптурним елементам прийшли рекламно-інформаційні засоби поліграфії, електроніки і світлотехніки.» [<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwjayZiF6sTpAhUFmIsKHV8YAKoQFjAAegQIAhAB&url=http%3A%2F%2Firbis-nbuv.gov.ua%2Fcgi-bin%2Firbis_nbuv%2Fcgiirbis_64.exe%3FC21COM>%3D2%26I21DBN%3DUJRN%26P21DBN%3DUJRN%26IMAGE\_FILE\_DOWNLOAD%3D1%26Image\_file\_name%3DPDF%2Favk\_2013\_1\_49.pdf&usg=AOvVaw1bINNn94VJpFTQsAco9E7K]

Архітектурні елементи аудіовізуальної комунікації підпадають під визначення терміну «нові медіа» як засоби передачі цифрової, комп’ютеризованої чи мережевої інформації. Їх визначальною особливістю є кінетика (генерація змін різного характеру в реальному часі), як будь-який прояв «життя» об’єкту безпосередньо під час споглядання. Відмінності є основою інформаційних процесів. Візуальні медіа набули масового поширення завдяки появі ефективних кремнієвих діодних джерел світла (LED). Медіа-фасади на їх основі вже понад десять років відіграють роль популярних рекламоносіїв практично необмежених розмірів і сучасних арт-об’єктів. Медіа-культура — сукупність комунікаційних засобів, що функціонують у суспільстві, знакових систем, елементів культури комунікації, пошуку, збирання, виробництва і передачі інформації, а також культури її сприймання соціальними групами та соціумом у цілому. На особистісному рівні медіа-культура означає здатність людини ефективно взаємодіяти з мас-медіа, адекватно поводитися в інформаційному середовищі

Виникнення якісно нової архітектурної естетики проявляється на межі синтезу, світло дизайну, веб-дизайну, медіа-арту та сучасної архітектури. Як результат – поява нових архітектурно художніх форм у вигляді медіа-фасадів, які активно впроваджуються і вдосконалюються завдяки світлодіодним технологіям. Суть нового підходу полягає в тому, що інтерактивна архітектура вже не пов’язується з поняттями «застывшая музыка», статика і постійність, детальне моделювання форми. Проектування медіа-об’єктів більшою мірою пов’язане з розумінням зміни, динаміки, адаптивності і медійності форми в просторі. Медіа-фасади істотно змінюють сприйняття міського середовища, дозволяючи будівлям динамічно змінювати їх зникнення і появу через якийсь час. Особливістю концепцій «медіа-фасадів» є поєднання дизайну самої будівлі з яскравим інтерактивтивним освітленням. Це означає принципово новий підхід до взаємодії будівель і споруд з навколишнім середовищем. «Медіа-фасад» надає будівлі надзвичайно красивий вигляд, а так само несе в собі потужне інформативне навантаження.

«Відповідно з широким впровадженням нових технологічних систем, в архітектуру включаються все нові й нові види інформації, використовуються нові принципи синтезу архітектурно-художніх і медійних засобів. По мірі збільшення розмірів просторових систем, роль медіа-споруд як самостійних об’єктів значно зростає. Вплив медіа-технологій простежується на чотирьох рівнях – це типи будівель та їх функціональна структура, об’ємно-просторові, архітектурно-художні характеристики і процес проектування. Сьогодні архітектура асоціюється з такими поняттями як «медіа-шкіра», «медіа-мебрана» медіа-структура. Широко використовується такий прийом, як пікселізація, дозволяє перетворювати, створювати поверхню з новими неординарними якостями екрану.» [<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiT8KDf68TpAhXkxIsKHeJOAMAQFjAAegQIAhAB&url=http%3A%2F%2Firbis-nbuv.gov.ua%2Fcgi-bin%2Firbis_nbuv>%2Fcgiirbis\_64.exe%3FC21COM%3D2%26I21DBN%3DUJRN%26P21DBN%3DUJRN%26IMAGE\_FILE\_DOWNLOAD%3D1%26Image\_file\_name%3DPDF%2Favk\_2013\_1\_49.pdf&usg=AOvVaw1bINNn94VJpFTQsAco9E7K]

Як відомо, сучасний погляд на архітектуру сходить до далекосяжної думки, одного разу сформульованої Леоном-Баттіста Альберті (1404-1472). Суть її в тому, що реальною метою архітектури є «об'єднання людей в товариства». Альберті надавав більшого значення соціальної функції архітектури, ніж її захисних функцій. Бо, це не стільки захист від стихії, як підказує здоровий глузд, скільки потреба людських істот в соціальній взаємодії, посіяти насіння архітектури. З тих пір архітектура стала розумітися не тільки як reactio (реакція на зовнішнє середовище), але і як actio (дія і взаємодія). Альберті займався архітектурою в її сучасному, діалектичному визначенні: як абсолютної передумовою процесів соціалізації людини і, одночасно, результатом надзвичайно його соціальної організації. Якщо соціальні медіа дійсно все більше і більше конкурують з архітектурою, як нашим основним засобом соціалізації, то це може серйозно зменшити її роль в даний час. Без цієї соціальної функції архітектура може стати не більше, ніж складною «декорацією» або простим натяком на саму себе. Згідно з діалектичним визначенням Альберті, вона перестає бути архітектурою. Ознаки цього вже існують навколо нас. Медіа-фасади, величезні екрани і безкраї простори дзеркального скла перетворюються з архітектури в мальовничі наслідувальні реплікації реальної або медійного середовища. Як приклади можна привести міський архів Берна з його гігантським дзеркальним фасадом, що імітує естетику сенсорних екранів і айпедов; магазин »Louis Vuitton« Жана Аокі в кварталі Роппонги (Токіо) або Музей європейської та середземноморської цивілізації Руді Річчіоті в Марселі (MuCEM).

Інформація пронизує весь соціальний простір, постійно впливає на зміст життєдіяльності суспільства, влади і громадян. Це призводить до стирання просторових, тимчасових, соціальних, мовних та інших бар'єрів, а в соціальному світі розвивається єдиний і одночасно відкритий інформаційний простір (єдине в тому сенсі, що будь-які соціуми і держави, будь-який громадянин можуть, при наявності бажання, отримати до нього доступ і використовувати його в своїх цілях).

Оскільки засоби масової комунікації, які складають основну складову інформаційного простору, є активним актором формування соціального простору: вони служать не тільки засобом передачі інформації, але і механізмом формування особливої ​​реальності, яка формує картину світу за межами чуттєвого досвіду індивіда. Ще важливіше, інформаційний простір, що збільшується, значно впливає на різні сфери суспільного життя і на кожного її учасника.

В результаті під інформаційним простором ми будемо розуміти всю систему відносин і видів взаємодій, що виникають в культурі в залежності від місця і часу її існування. Характер, форми і місце виникають взаємодіють змінюються протягом всієї історії людства, і саме вони задають основи для формування середовища проживання суспільства як у фізичному, так і в духовному плані, і однією з форм вираження цього процесу є мистецтво.

Згідно Ю.М. Лотману «занурена в культурний простір людина неминуче створює навколо себе організовану просторову сферу. Сфера ця, з одного боку, включає в себе ідейні уявлення, семіотичні моделі, а з іншого - відтворює діяльність людини, так як світ, штучно створюваний людьми, - агрокультурних, архітектурний і технічний - корелює з їх семиотическими моделями ».

Архітектура, як ніякий інший вид мистецтва, найбільш тісно пов'язана з життям людини. Саме вона дає людині можливість організовувати своє життя відповідно до власних правил шляхом організації навколо себе житлового та нежитлового простору. В рамках теорії комунікації архітектура не передбачає зв'язку з реальними об'єктами, вона сама виступає в ролі цього реального об'єкта і виконує роль знака, яким оперує проживає в ній суб'єкт.

Саме архітектурна споруда, його комунікативна функція реалізуються через сукупність дій, які в ньому передбачаються, і саме ці дії ставлять смислове поле архітектурного простору, дозволяючи людині, групі, суспільству реалізовувати і формувати певні правила існування і взаємодії.

Умберто Еко вважає, що у архітектури і медіакультури є спільні риси:

1) архітектурний простір є спонукальним аспектом, як і комунікативний дискурс, тому що коли людина погоджується проживати або перебувати в певному приміщенні, це означає, що він згоден організувати свій простір так, як це йому пропонується самим простором або архітектором;

2) архітектурний простір є способом психологічного впливу, так як, потрапляючи в будівлю, ми змушені підкорятися його функцій, його простору (чим просторіше приміщення, тим тихіше наші кроки і наші дії);

3) проживання або освоєння архітектурного простору не вимагає від нас напруженого або поглибленого і сосредоченного діяння, ми «споживаємо» його так само, як продукти медіакультури;

4) саме архітектурний простір завдяки наповненості інформацією може отримувати абсолютно різні значення. Людина, що знаходиться в медіа- просторі - безпосередній учасник і інструмент цих змін. При цьому людина, що здійснює «підміну», може про це і не здогадуватися;

5) архітектурний простір, як повідомлення, поєднує в собі мінімум примусу і максимум безвідповідальності, тобто воно, з одного боку, говорить нам, що ми повинні жити так, як воно передбачає, з іншого - воно дозволяє нам використовувати його так, як нам хочеться;

6) архітектура, так само як будь-який комунікативне повідомлення, схильна до старіння, але в силу того, що вона існує тривалий час, що охоплює не одне покоління, вона може змінювати свої значення;

7) архітектура, в силу того, що вона живе в сфері товарів і послуг, також підпорядковується законам ринку.

Так як найперші елементи архітектурного середовища були пов'язані зі спробами людини побудувати відносини між різними світами: верхнім, середнім і нижнім, їх символічне значення народилося саме в момент усвідомлення елементів архітектури як форми чи способу взаємозв'язку людини з усім світом і іншими людьми. А значить форми і способи формування простору є першими формами знаковості, тобто архітектура є одним з перших засобів втілення народженого людиною символічно -го сенсу світу і самого себе.

В рамках семіотики М. де Серто пропонує розглядати простір у зв'язку з часом, швидкістю і спрямованістю. «Простір - це те, що виробляється в результаті операцій, які направляють його, надають йому темпоральність та змушують функціонувати в полівалентній єдності конфліктуючих один з одним програм або встановлених контрактом близькості». Головне, про що він говорить, що простір носить динамічний характер і формується і функціонує в залежності від переміщень суб'єкта. А протистоїть простору інша категорія - «місце», яка характеризується статичністю. У зв'язку з цим Серто пропонує співвідносити «місце» з об'єктом, як «тут-буттям» чогось мертвого, а категорію простору - з діяльністю суб'єкта, яка завжди співвіднесена з інформацією. При цьому будь-яка діяльність людини незалежно від місця докладання завжди пов'язана з поняттям «межа».

Про неможливість осмислення простору без визначення його через поняття «межі» говорить і Ю.М. Лотман. Саме межа дозволяє визначити ступінь взаємодії внутрішнього і зовнішнього, свого і чужого. Усвідомлення кордону - це двонаправлений процес: з одного боку, вона з'єднує зовнішнє і внутрішнє, виступаючи в ролі переходу з одного в інше, з іншого боку, вона їх розділяє, даючи зрозуміти, де закінчується одне і починається інше. Лотман аналізує семіотичний простір, який на його думку «є одним з механізмів вироблення нової інформаціівнутрісфери».

До розуміння простору як динамічною середовища близький М. Мерло-Понті. Для нього «простір - це не середовище (реальна або логічна), в якій розташовані речі, а засіб, завдяки якому полі цих речей стає можливим. нам слід думати його як універсальну можливість їх взаємодій ».

Активність суб'єкта щодо визначення простору пов'язана з орієнтацією його в просторі, яка і дозволяє визначити, що таке є об'єкт в його відношенні до інших речей.

Ю.М. Лотман передбачає, що починаючи з давніх-давен людина постійно здійснював спостереження за навколишнім простором, цьому сприяла усна форма передачі інформації, яка стала основою формування культури, орієнтованої в майбутнє. А культура, пов'язана з прогнозуванням, в свою чергу, викличе до життя високу пізнавальну активність людини, який починає спостерігати за природою. Надалі це веде до диференціації навколишнього простору за принципом «свій» і «чужий», створення різного роду класифікацій за релігійною, віковою, родинному та іншими ознаками. І як наслідок, «без первинного членування простору на сфери, які потребують такої різниці у поведінці, образотворчі мистецтва були б неможливі».

В.В. Відеркер детально досліджує моделі самоопису семіотичних просторів, тобто їх метатекст, які перешкоджають розпаду простору в результаті все зростаючою диференціації його елементів.

Семіотичний погляд на архітектуру простору представлений такими значними постатями, як К. Леві-Строс, Р. Барт, С. Хессельгрен, Ф. Шое, У. Еко.

Якщо дивитися на семантику з позицій загальної семіотики, то, перш за все, потрібно виділяти архітектурні системи, що володіють спільністю смислового коду. Єдність і розвиненість архітектурного мови в цьому випадку залежать від насиченості, розвиненості, еластичності сприйняття смислового поля, багатства його кодів, розвиненості візуальних кодових систем. Суттю семантичної доктрини є відповідність в рамках даної системи певних знаків певному смисловому коду.

Сьогодні ведуться активні семантичні пошуки сучасного архітектурного мови на всьому просторі можливих і поки, можливо, неможливих смислових кодів. Межі можливого при цьому різко розсуваються. В архітектурі XXI століття все частіше стало виникати різного роду використання різних стилів і різних матеріалів. Вони все активніше починають формувати свій, незвичайний смисловий код, починаючи трансформувати сучасний архітектурний мову. У цьому сенсі видається досить важливим знання і вміння працювати в різній стилістиці, вміти займатися стилістичними метаморфозами, свого роду «перекладами» за правилами семантики.

Дослідження сучасних семантичних мов сприяють формуванню методів надання інформаційному простору архітектурних форм, доступних для сприйняття соціумом і взаємодії його з ним. Формування медіа-простору максимально відображає сучасний стану соціуму, його тенденції розвитку.

Визначення основних принципів розвитку медіа-простору надає можливість формування архітектурного середовища, що відповідає основам психології гармонічного сприйняття, що в свою чергу сприяє різнобічному та сприятливому розвитку суспільства.

Медіа-простір є одним з найбільш затребуваних в сучасному суспільстві. Отримавши свій розвиток на базі бібліотеки, медіа-простір значно розширило своє значення в зв'язку з використанням самих різних носіїв інформації. Цей багатогранний процес трансформації являє сьогодні сплав традиції і новаторства, виявлений в цілому ряді опозицій: інформація або книга, елітарне або відкритий простір, бібліотека або медіатека.

Медіа-простір - це простір, де здійснюються ті чи інші процеси поширення і переробки інформації. На сьогоднішній день їх спектр широкий: медіа-зали будь-якого типу (аудіовізуальні, комп'ютерні, традиційні читальні зали), виставкові простору, елементи комунікаційних і рекреаційних просторів.

Очевидною тенденцією в розвитку сучасних бібліотек є розширення їх функцій. Бібліотека все частіше набуває рис багатофункціонального інформаційно-культурного центру. Цей процес обумовлений, перш за все, активним розвитком типів медіа, появою мультимедіа, що призвело до виділення особливого типу будівлі - медіатеки.

Архітектор Т. Іто в коментарі до свого проекту медіатеки в Сендай відзначає, що всі громадські будівлі, призначення яких передача, зберігання і використання інформації, «зіллються в єдину, загальну типологію, і не залишиться кордонів між музеєм і арт-галереєю, між бібліотекою і театром. Вони реструктуруються в нову форму - медіатека, що нагадує зручний в побуті медіа-супермаркет, де все медіа зібрані разом і «все по поличках».

Виходячи зі специфіки медіа-світу, основними принципами організації внутрішнього простору медіатеки стають функціональність і універсальність. Робоче місце, обладнане всім необхідним, - основна структурна одиниця в його формуванні. Робоча зона доповнюється загальним рекреаційним простором соціальної комунікації. Більшість бібліотек мають вільний доступ і виконують функцію міського інформаційного центру. Можна позначити основні особливості сучасних медіа-просторів з точки зору їх функціонування: -Універсальність; максимальна функціональність; -демократічность, відкритість, публічність. Всі ці риси породили необхідність взаємопов'язаного поновлення внутрішнього простору і архітектурного образу будівлі бібліотеки. Необхідно відзначити, що багато новації ґрунтуються на розвитку традиційних рис, властивих уже сформованим комплексам.

Медіативність концептуально освоює характерні для сучасної архітектури в цілому риси граничної демократичності, відкритості та доступності публіці. «Прозорість» архітектури медіа-центру продовжує концепцію відкритості у взаємодії внутрішнього і зовнішнього, перетворюючись в його типологічна ознака. Архітектура вступає в комплексну взаємодію з високотехнологічної віртуальної «начинкою», будучи її продовженням в реальному просторі на рівні метафори. Закони медіа-світу стають закономірностями архітектури: інформація без матеріального носія породжує архітектуру «без матеріалу», близьку чистої концепції, що визначає ефемерний і гранично універсальний художній образ споруди (твори Т. Іто, Ж. Нувеля, Н. Фостера). Таким чином, спочатку технологічний аспект використання мультимедіа трансформувався в архітектурно-художній і філософський, пов'язаний з вирішенням проблеми образної універсальності, матеріальності архітектури і матеріальних кордонів об'ємної форми.

 **Ціль дослідження:**

Виявити основні принципи формоутворення медіа-просторів та сформулювати концепцію трансформації архітектурного середовища у відповідності до сучасних вимог інформаційного простору для досягнення максимальної інтеграції у життя суспільства.

**Задачі дослідження:**

1. Формулювання основних принципів формоутворення медіа-просторів.
2. Виявлення принципів розвитку інформаційного простору.
3. Визначення характеристик архітектурного середовища інформаційного простору та ознак його трансформації.
4. Апробація принципів формоутворення медіа-просторів для створення центру сучасного мистецтва у м. Дніпро.

**Об’єкт дослідження:**

Медіа-простір, інформаційний простір.

**Предмет дослідження:**

Принципи формоутворення.

**Межі дослідження:**

Дослідження обмежується архітектурно-планувальними, композиційно-просторовими та функціонально-технологічними характеристиками об’єктів медіа-центрів для визначення основних принципів їх формоутворення.

**Гіпотеза:**

Визначення основних принципів інформаційних просторів дозволяє сформулювати гіпотезу о методах впливу на трансформації та розвиток архітектурного середовища.

**Методи дослідження:**

Емпіричні методи (порівняння);

Експериментально-теоретичні методи (аналіз, моделювання, історичний аналіз, логічний синтез, гіпотетичний метод);

Теоретичні методи (вивчення та узагальнення, ідеалізація, формалізація);

**Наукова новізна:**

Формулювання принципової схеми розвитку медіа-простору.

**Практична цінність:**

На підставі аналізу світового досвіду проектування медіа-центрів та визначення принципів їх формоутворення, визначення основних методів розвитку інформаційного простору надає можливість створення архітектурного середовища, що відповідає потребам сучасних інформаційних технологій та вимогам гармонічної інтеграції у містобудівні умови українських міст.

**Розділ 1. Аналіз і узагальнення досвіду вивчення і проектування медіа-просторів**

* 1. Еволюція засобів масової інформації, розвиток медіа-технологій та їх вплив на сучасну архітектуру.

Для інформаційного суспільства сучасного світу характерна інформатизація усіх сфер людської діяльності. Інтеграція інформаційних функцій в архітектурний простір стала основою формування сучасного напрямку медіа архітектури. У наш час на початку XXI століття в містах-мегаполісах формується принципово нове середовище – медійно-інформаційне, в якому всі сфери ділової активності безпосередньо пов'язані з використанням і зберіганням інформації. Останні десятиліття знаменуються стрімкими змінами зовнішнього вигляду міст по всьому світу, в яких інформація, особливо медійної форми, стає одним з найважливіших засобів впливу на суспільну свідомість і громадську поведінку, тобто стає активним інструментом управління. Виконуючи функції культури, інформування і реклами, пов’язані з управлінням, комунікативними процесами і координацією складними просторовими і соціальними системами, медійні технології отримали самостійні форми організації. На зміну традиційних архітектурних розважальних функцій прийшли медіа центри. медіа бульвари і медіа парки.

* 1. Медіа-простори в архітектурі як об’єкт дослідження. Історія. Досвід вивчення і проектування. Типологія і тенденції розвитку.

**Інтеграція інформаційних функцій**в архітектурний простір стала основою формування сучасного актуального напрямку медіа архітектури. Під медіа-архітектурою мається на увазі синтетична єдність архітектурного простору та медіа структури. Медіа структурами визначимо сукупність технічних засобів інформаційної трансляції та змістовий масив трансльованого контенту. Серед об’єктів, що стають своєрідними вузлами концентрації, трансформації та відображення інформації, реалізовано велику кількість відомих та визначних зразків громадських будівель та комплексів. У світовому доробку гідне місце займають і вітчизняні об’єкти, яких з кожним роком стає все більше. Вивчаючи сучасну практику формування архітектури громадських комплексів можна ствердити, що новими елементами їх функціонального наповнення та архітектури є інтегральні медіа структури.

* 1. Медіа-центр - як феномен сучасної архітектури - різновид медіа-простору і новий тип архітектурного середовища. Основні характеристики.

**Розділ 2. Теоретичні основи формоутворення медіа-просторів в архітектурі**

* 1. Засоби та прийоми, способи та методи формоутворення медіа-просторів.

Зміст інформатизації середовища – забезпечення соціальних, економічних, правових, культурних і технологічних умов підвищення інформаційної якості архітектури, окремих будинків громадських комплексів і міського середовища в цілому – покращенням орієнтації в оточуючому просторі як необхідної і обов’язкової умови життєдіяльності людини. Виконуючи функції орієнтації в міському просторі, інформування і реклами, пов’язані з управлінням, комунікативними процесами і координацією складними просторовими і соціальними системами, засоби інформації і реклами отримали самостійні форми організації. На зміну традиційним архітектурним і скульптурним елементам прийшли рекламноінформаційні засоби поліграфії, електроніки і світлотехніки.

Взаємозв’язок дисциплін. Розкриваючи методологію і формуючи методи створення інформаційного середовища, інформатика базується на цілому ряді фундаментальних і прикладних наукових дисциплін. Їх знання використовуються при описі, аналізі, моделюванні, створенні та удосконаленні інформаційно-переробних технологій. Так, при дослідженні фундаментальних проблем, пов’язаних із розвитком інформаційних процесів у суспільстві, інформатика активно взаємодіє з філософією, соціологією, теоретичною кібернетикою. У частині розвитку технічних засобів перетворення, збереження і передачі різноманітних даних інформатика тісно пов’язана з електронікою, математикою, технічною кібернетикою, ергономікою.

«Нові медіа». Архітектурні елементи аудіовізуальної комунікації під- падають під визначення терміну «нові медіа» як засоби передачі циф- рової, комп’ютеризованої чи мережевої інформації. Їх визначальною особливістю є кінетика (генерація змін різного характеру в реальному часі), як будь-який прояв «життя» об’єкту безпосередньо під час спо- глядання. Відмінності є основою інформаційних процесів. Візуальні медіа набули масового поширення завдяки появі ефективних кремнієвих діод- них джерел світла (LED). Медіа-фасади на їх основі вже понад десять років відіграють роль популярних рекламоносіїв практично необмежених розмірів і сучасних арт-об’єктів.

Медіа-культура — сукупність комунікаційних засобів, що функціонують у суспільстві, знакових систем, елементів культури комунікації, пошуку, збирання, виробництва і передачі інформації, а також культури її сприймання соціальними групами та соціумом у цілому. На особистісному рівні медіа-культура означає здатність людини ефективно взаємодіяти з мас-медіа, адекватно поводитися в інформаційному середовищі [3].

Медіа інтерактивна естетика. Виникнення якісно нової архітектурної естетики проявляється на межі синтезу, світло дизайну, веб-дизайну, медіа-арту та сучасної архітектури. Як результат – поява нових архітектурно художніх форм у вигляді медіа-фасадів, які активно впроваджуються і вдосконалюються завдяки світлодіодним технологіям.

Суть нового підходу полягає в тому, що інтерактивна архітектура вже не пов’язується з поняттями «застывшая музыка», статика і постійність, детальне моделювання форми. Проектування медіа-об’єктів більшою мірою пов’язане з розумінням зміни, динаміки, адаптивності і медійності форми в просторі. Медіа-фасади істотно змінюють сприйняття міського середовища, дозволяючи будівлям динамічно змінювати їх зникнення і появу через якийсь час. Особливістю концепцій «медіа-фасадів» є поєднання дизайну самої будівлі з яскравим інтерактивтивним освітленням. Це означає принципово новий підхід до взаємодії будівель і споруд з навколишнім середовищем. «Медіа-фасад» надає будівлі надзвичайно красивий вигляд, а так само несе в собі потужне інформативне навантаження.

Нові технології та можливості синтезу. Відповідно з широким впровад-женням нових технологічних систем, в архітектуру включаються все нові й нові види інформації, використовуються нові принципи синтезу архітектурно-художніх і медійних засобів. По мірі збільшення розмірів просторових систем, роль медіа-споруд як самостійних об’єктів значно зростає.

Вплив медіа-технологій простежується на чотирьох рівнях – це типи будівель та їх функціональна структура, об’ємно-просторові, архітектур- но-художні характеристики і процес проектування. Сьогодні архітектура асоціюється з такими поняттями як «медіа-шкіра», «медіа-мебрана» медіа-структура. Широко використовується такий прийом, як пікселізація, дозволяє перетворювати, створювати поверхню з новими неординарними якостями екрану.

Архітектурний світло дизайн. Архітектурне освітлення висотних будівель у даний час є полем для реалізації найсміливіших дизайнерських ідей. Сьогодні світлодіоди перетворилися на мальовничу палітру для медіа-мистецтва, яке захоплює глядача. За сучасними технологічними досягненнями можлива реалізація, практично, будь-якої ідеї. Особливістю концепції медіа-фасадів є синтез архітектури і дизайну будівлі з яскравим інтерактивним освітленням та використанням відео та медіа-арту. Це означає принципово новий підхід до взаємодії будівель і споруд з навко- лишнім середовищем (рис. 3). Сучасні технології дозволяють провести комп’ютерне моделювання та розрахунок освітленості, а також реалізу- вати найсміливішу ідею по освітленості будівлі. Тобто архітектура стає не тільки реальністю, яку ми бачимо, вона перетворюється на живий організм, який ми сприймаємо всіма органами почуттів. Це відбувається завдяки можливості різкої зміни масштабу сприйняття споруди.

Лазерні технології. Сучасне лазерне шоу – це захоплююче уявлення, головним елементом якого є лазерна система. Лазерне шоу може прикрасити і емоційно підвищити зорове сприйняття представлення, концертної програми або презентації. Існує два основних способи засто- сування лазерних показів: лазерне шоу і спеціальні ефекти. У лазерному шоу лазерна система є головним діючим елементом, у спеціальних ефектах лазер є підтримкою. Стилі лазерного шоу: лазерна графіка, об’ємне лазерне шоу, змішане лазерне шоу.

**Лазерна графіка.** Можливості лазерної програми дозволяють за- програмувати і відтворити на екрані (їм може служити спеціальна сітка) графічні образи, синхронізовані з музичним супроводом. Шоу-програма може включати в себе логотипи фірм, назва продукту і будь-які інші образи. Відображаючись на сітці, зображення ніби зависає в повітрі, створюючи фантастичне видовище. Фоном може служити різна плоска, світла поверхня: кіноекран, стіна будинку, арена цирку, льодова арена, водопад, низька хмарність, вертикальна скеля тощо.

**Об’ємне лазерне шоу.** Якщо заповнити місце проведення презентації легким димом, то промені лазера, переміщаючись у просторі, змінюючи колір і форму, створять об’ємне лазерне шоу, синхронізоване з музикою. Таке лазерне шоу дуже ефектне і справляє незабутнє враження на гля- дачів. На відкритому просторі роль диму можуть зіграти: дощ, сніг, туман або фонтани. Якщо поєднати в одному показі лазерну графіку і об’ємне лазерне шоу, то вийде найбільш цікавий варіант лазерної презентації.

**Екранні пристрої**, спочатку представлені у військовій справі, три- валий час розвивалися в рамках телевізійної техніки, що відрізняється масовістю розповсюдження. Люди довгий час привчалися до екрану, перш ніж інформаційні можливості останнього були розгорнуті на повну потужність персональним комп’ютером (ПК). Телевізійний екран приніс зачатки екранної культури в кожен дім. ПК сьогодні – найбільш поши- рена екранна техніка в науці, у виробництві, у сфері діяльності і в побуті, де вона використовується і як засіб розваги, і як засіб інформаційного забезпечення наукових і творчих занять.

**Архітектура екрану.** Це величезний кіноекран і мініатюрний дисплей телефону, екран телевізора і монітор ПК, «відеостіна» і рекламний і, нарешті, «екран» фасад. Поява такої екзотичної технологічної новинки виявляється закономірним результатом еволюції все більш різноманітних форм контакту сучасної людини з екраном телевізора чи комп’ютера вже не просто як з «вікном у світ» або з джерелом задоволення досудових потреб. Все більш поліфункціональний, екран вторгається в освіту, у трудову діяльність, у рекламу, і, звичайно, у сферу художньої творчості. При цьому сам екран виявляється не просто пасивним технічним компо- нентом у процесі створення аудіовізуальних артефактів, а й специфічним засобом художньої виразності

Світлодіодні екранні технології. Зображення на світлодіодному екра- ні створюється шляхом випромінювання світлодіодами (LED – Light Emitting Diode). Застосування високоякісних світлодіодів дозволяє за допомогою оптики у вигляді рефлектора і розсіювача отримувати яскраву і контрастну картинку в будь-яку погоду, навіть при попаданні на екран прямих сонячних променів. Завдяки додаванню 3 основних кольорів: чер- воного, зеленого і синього в різних пропорціях – досягається освітлення світлової точки – пікселі, – у палітрі з 16,7 мільйонів кольорів! Для поліпшення випромінювальних характеристик в одному пікселі розміщу- ються 4 світлодіоди: 2 червоного, 1 зеленого і 1 синього кольорів (Рис. 5).

У якості поля для побудови зображення відеопроектором використову- ється як спеціально підготовлені стіни, так і спеціальні проекційні екра- ни. Залежно від поставленого завдання рекламного рішення світловий потік на проекційний екран можна подавати спереду (пряма проекція)

або ззаду (зворотна проекція). Основною перевагою проекційних систем з використанням відеопроекторів є простота інсталяції і експлуатації, можливість формування зображення будь-якого розміру (рис. 7).

**Цифрове представлення інформації.** Поштовхом до цифрового пе- ретворення аналогових сигналів у цифровій формі стало стимулом до створення комп’ютера, який можна використовувати в якості кінцевого пристрою системи передачі цифрової інформації, доручаючи йому вико- нання логічних операцій по прийому та обробці сигналів. У даний час у цифровій формі можна передавати будь-який вид інформації, забезпе- чуючи необхідну надійність при значній швидкості передачі.

**Медіа фасадні сітки** – це величезні конструкції на фасаді будівлі, що відображає різноманітне медіа-наповнення, в т. ч. відеозображення, графіку та анімацію з середньою і високою роздільною здатністю. Фасадні відео медіа сітки можна використовувати на фасадах аеропортів, кіноте- атрів, торгових центрах і, звичайно ж, на хмарочосах і адміністративних будівлях (рис. 9). Одночасно конструкція служить ефективним сонцеза- хисним екраном. Конструкція являє собою сплетіння дротів із закріпле- ними на них світлодіодними профілями. Виконаний за останнім словом техніки тонкий світлодіодний профіль кріпиться до задньої сторони сітки, створюючи плоску поверхню, прозору для сонячних променів. Завдяки програмному управлінню можна створити необмежену кількість програ- мованих сценаріїв, відображаючи текстову, графічну інформацію, відео- зображення. При цьому легко створюються грандіозні світлові ефекти.

**Архітектура як медіа технологія.** У наш час з’являються нові інте- рактивні архітектурні системи, спільні дизайнерські та технічні проекти, існуючі в часі та у просторі. Вони створюються як архітектором, який заклав можливості для динамічного розвитку, так і людьми (користу- вачами), які багаторазово інтерпретують, привласнюють, розробляють і використовують простір в межах своїх власних логічних переконань. Архітектура теж починає набувати властивостей технологій, які прони- кають у життя людини. Архітектура вступає в комплексну взаємодію з високотехнологічною віртуальної «начинкою», будучи її продовженням у реальному просторі у вигляді метафори – закони медіа-світу стають закономірностями архітектури. Розвиток медіа-технологій стимулює роз- виток архітектури. Саме зворотній зв’язок людини зі світом лежить в ос- нові «інтерактивної архітектури», «сімейства інтелектуальних об’єктів».

* 1. Принципи та загальні закономірності формоутворення медіа-просторів в архітектурі.

«Сучасні прийоми використання знаків-символів у вирішенні образу об’єктів представницької архітектури. Семіотичний аналіз об’єкту архітектури базується на вивченні особливостей знаків» [[https://er.nau.edu.ua/bitstream/NAU/26689/1/posibnuk\_семантика%20архітектури.pdf](https://er.nau.edu.ua/bitstream/NAU/26689/1/posibnuk_%D1%81%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0%20%D0%B0%D1%80%D1%85%D1%96%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B8.pdf)], що в ньому містяться, їх компонентів, можливостей поєднання і характеру взаємодії. Основою проведення такого аналізу слугує природна мова й лінгвістична модель її вивчення, що опирається на трактуванні мови „як системи знаків і означення знака як єдності означника і означаючого” за Ф. де Соссюром. Тому при семіотичному аналізі складників архітектурних елементів головним є їх функціональне місцеположення та основна визначаюча структура, які дозволяють вирізнити будь-який елемент від останніх.

В якості знаків приймаються архітектурні елементи, визначені їх характерними особливостями. Передача архітектурного повідомлення розглядається на основі елементарного ланцюга комунікації А. Моля: передавач → канал зв’язку → повідомлення → приймач. Архітектурний об’єкт є носієм повідомлення, а його передача залежить від поєднання елементів-знаків, які його утворюють. Природній приймач – людина – поєднує в собі функції сприйняття, аналізу обробки і збереження інформації. Прочитання повідомлення людиною залежить від ідеології суспільства, загальним рівнем знань, індивідуальними рисами тощо.

Носіями семантичних значень є архітектурні об’єкти в цілому, а отже, і їх складові: архітектурні форми, деталі, частини будинків. Являючись одиницями архітектурної мови, вони виражають двоєдину сутність архітектурного субстрату: утилітарну, яка забезпечує міцність і функційну необхідність об’єкту, і семантичну, яка забезпечує суто комунікативні задачі архітектурного твору. Теоретичні посилання отримання знака на принципах формоутворення архітектури і закріплення архітектурних знаків як одиниць архітектурної мови базуються на лінійній послідовності творчих перетворень, дозволяючи отримувати зодчому знаки, знакові одиниці, формувати семантичні поля і вписувати проектований об’єкт в комунікаційну ситуацію. 41 Із геометричних одиниць утворюється фігура, із декількох фігур – синема, із декількох синем – знак, із декількох знаків – первинна мовна одиниця, далі – семіотична група – семіотичне поле – текст – повідомлення. Повідомлення є цілеспрямованим комунікативним каналом взаємодії архітектурної мови з вербальною, або архітектурного твору з емоційним, чуттєвим механізмом мислення людини. Деталі архітектурного об’єкту – вікно, двері, стіна, дах, сходи, їх кількість і відстані між ними означають не тільки функцію, а й ідею проживання і використання, стають „словами” для їх означення, а разом із різним трактуванням набувають символічної функції. Водночас, такі категорії як метр, ритм, масштаб, пропорції, кратність інтервалів між елементами також мають мовну природу і деяку історичну стійкість в різних типологічних групах. Виключення однієї із категорій призводить до невизначеності. Використовуючи лінгвістичні методи та вироблені в них методики можна винайти той „алфавіт”, з якого складаються тексти представницької архітектури. Так, сума архітектурних елементів (стіна, вікно, двері, сходи, дах), що характерні для всіх типів споруд, в представницькому об’єкті, складаючись в формули, де важливим стає взаємодія між частинами (метр, ритм, розміри, пропорції, маса, симетрія, тощо), і повторюючись протягом історичного розвитку набувають певної сталості/типовості, виражень і символічних значень, завдяки яким представницька архітектура продукує ідеї влади, міці, нездоланності, урочистості, недосяжності. Індивідуальний компонент привносить в схему залежність від особистості автора, кліматичних, географічних і матеріальних умов будівництва, пануючого стилю, моди на стилі. Символіка об’єкту в цілому, його ідеологічне навантаження починається вже на рівні поданої схеми – об’єм (сталість), маса (збільшена по відношенню до рядової забудови), його розміщення (в центрі поселення, з відступом від „червоної лінії”, з площею перед ним і пам’ятником володарю, вождю), план (регулярність і/або ієрархічність), декор, колір, тощо. Виділення просторових одиниць об’єкту як зовнішніх так і внутрішніх – ієрархічна побудова простору (ієрархія – чи не найголовніший атрибут влади?) – завершує схему, яка підсилюється державною, особистою чи корпораційною символікою і геральдикою, разом із розглянутими компонентами, призводять до збитковості інформації та її надмірного повторення, що сприяє правильному безпомилковому прочитанню тексту. В результаті чого такий текст стає „суперзнаком” об’єкту з функцією представництва. Отже, алгоритм розкриття образу форми у вирішенні представницької архітектури, що складаються з елементів архітектурного „алфавіту” зображено на рисунку-схемі

* 1. Теоретична модель медіа-центру як гібридного архітектурного середовища. Компоненти і елементи, матеріальний і віртуальний рівні, структурна організація.

Традиційно, розрізняють декілька процесів, які можуть відбуватися в комунікаційному просторі: (по В. У. Гуленку)

1. Рівень елементарних складових – фізичний (матеріальні і наочні процеси).
2. Рівень підсистеми – психологічний (спілкування, суб'єктивні пристрасті, душевні процеси).
3. Рівень системи – соціальний (формальне, спілкування, соціальні, професійні, виробничі відносини).
4. Рівень над системи – інтелектуальний (світогляд, культура, духовність).

З подібним розподілом рівнів тісно пов'язана мотивація людини. Як можна бачити, для соціоніки характерна дуже чітка побудова структурних моделей, але при цьому і обхват самих різних аспектів життя і існування людини. Це ж характерно і для дизайну, прагнучого стати гармонійним, зручним, таким, що приносить задоволення на кожному з перерахованих вище рівнів. Інструментом створення такого комунікаційного просторуєформоутворення. Протезпозиційіпринципів соціонічного комунікативного простору ми можемо по-новому поглянути на принцип формоутворення – не тільки як на створення середовища, залежного від типології будівлі, нормованого потоку людей і людських комунікацій, кількості робочих місць, і так далі. Абсолютно очевидно – організація простору повинна визначатися закономірностями розвитку і існування людини і природи. А функціональне наповнення будівлі у свою чергу підкоряється цим чинникам, щоб найефективніше з ними поєднуватися і не порушувати їх. У зв'язку зі всім вищесказаним цікавим є ще один ємкий термін – діалогові архітектура та дизайн – архітектура та дизайн, які «спілкуються» з людиною. Дивлячись на різну зарубіжну архітектуру, можна відмітити, що принципи «діалоговості» будівлі, упроваджені архітекторами-постмодерністами, на сьогоднішній момент актуальні. Так, наприклад, гармонійно вони стали втілюватися в першу чергу в бібліотеках. А, точніше не просто втілюватися, а трансформувати даний тип будівель, наповнюючи його цікавими функціями і ще цікавішими взаємозв'язками між ними, що, звичайно ж, знаходить втілення і в зовнішньому вигляді і в інтер'єрах. Поява медіатек, як тепер прийнято називати даний тип будівель, примушує радикально міняти характер використання багатьох приміщень. Архітектурні і дизайнерські рішення все більш орієнтуються на створення умов, що дозволяють гнучко «сполучати» різні види культурної пізнавальної діяльності в структурі одного об'єкту. А це означає безперервність, перетікання просторів, динаміку і комунікативність. Розвиток нових способів зберігання і розповсюдження диктує свої умови бібліотеці. Вже давно книги і все, що втілене на папері, не є єдиним джерелом інформації. Разом з кінофільмами, компактдисками і іншими носіями інформації вони завжди співіснуватимуть поряд. На думку архітектора Тойо Іто, не залишиться меж між музеєм і арт-галерєєй, між бібліотекою і театром. Вони реструктуруються в нову форму – Медіатеку, що нагадує зручний в побуті медіа-супермаркет, де всі медіа зібрані разом. Найвідоміше ім'я в історії архітектури бібліотечних будівель – це ім'я фінського архітектора Алвара Аалто. У багатьох містах Фінляндії створені за його проектами публічні бібліотеки. А першою стала будівля міської бібліотеки у Виборге, побудована ще до війни. Все в цій будівлі передбачалося для книги і для читача. Основний принцип – функціональність. Для закритого зберігання літератури призначалася мінімальна частина простору. Все інше, у вигляді віяла, для відкритого доступу. Особлива увага приділялася освітленню. Це планування зробило великий вплив на подальші проекти будівель публічних бібліотек різних країн, таких як Японія, Єгипет, Германія, Фінляндія. Достатньо цікава в усіх відношеннях медіатека, побудована в японському місті Сендай. У її архітектурній побудові вдало використана тема вертикальних колон, створюючих конструктивний каркас будівлі. Вертикальне зонування будівлі дозволяє виділити в нім функціональні «шари», що надають відвідувачеві можливість при бажанні переходити з читального залу в кино- або відеозалі, а зінформаційної зони — в дитячу або кафе. Функції різних приміщень, що чергуються, допомагають скоротити психологічні навантаження, що виникають із-за тривалого перебування вмонотонному інформаційному просторі, де заняття і характер оточення довго не міняються. Значною подією стало будівництво в 2002 році новою, оснащеною за останнім словом техніки, Александрійської бібліотеки. Зараз вона вважається однієюз головнихвизначнихпам'ятоксучасногоЄгипту. Будівля бібліотеки символізує собою сонячний диск — божество, якому поклонялися в Давньому Єгипті. Є цікава бібліотека в Германії, в місті Мюнстер, де на будівництво нової будівлі міської бібліотеки був оголошенийміжнароднийконкурс. Бібліотекаорганічно вписалася в міське середовище. Простір поділений на наступні достатньо крупні зони: приймальна зона; читальний зал журналів і інших серіальних видань; зал для роботи спільно з консультантами; читальний зал; книгосховище; зал каталогів. Вражає своєю архітектурою Муніципальна міська бібліотека в Тампере (Фінляндія) за проектами Райлі і Рейма Пієтіля. Вона носить назву «Глухар», її будівля дійсно нагадує цього птаха. Існуючі тенденції в плануванні простору, що є гнучкими варіантами інтер'єру з використанням модульних конструкцій з мінімальним числом несучих стін, забезпечує якнайкращі умови для моделювання простору, введення нових послуг, виконання нових функцій бібліотеки. Цим принципам відповідає бібліотека форуму Нойкеллн в Берліні. Її простір розділений умовно на зони для дорослих, дітей і підлітків за допомогою меблів, інформаційних табло, поверхів. Інформаційні стенди і стелажі мобільні, при необхідності вони додаються, забираються, пересуваються. Закритого зберігання немає. Розмір використовуваних стелажів орієнтований на вік і середнє зростання певних груп читачів – дітей. Виставковий простір – стіни бібліотеки. Центральна міська бібліотека м. Праги також змішаного типу, обслуговує і дорослих, і дітей. Спочатку, змоментупідстави, передбібліотекоюстояло завдання поєднання бібліотеки і культурно-досугового центру. Тому тут є лекційні зали, ляльковий театр, зали для проведення конференцій, кінопереглядів. Відмітна особливість простору – при вході, в холі, розташована конструкція, «башта знань», з книг-цегли, складених один на одного. Вельми цікава з цієї точки зору муніципальна бібліотека в місті Семеро, Фінляндія. Тут завдяки оригінальному погляду на звичайні елементи бібліотечного інтер’єру: звично одноманітні стелажі, сходові майданчики, контури несучих конструкцій і т. д., — авторам вдалося відійти від відомих стереотипів. І це стосується не тільки архітектури, але і внутрішньої організації бібліотечного простору. Зручний і достатньо вільний доступ до всього об’єму інформації, простота роботи з будь-якими носіями забезпечуються завдяки продуманій і дуже раціональній компоновці устаткування з урахуванням найбільш зручного пересування читачів усередині будівлі. Звернення до різноманітних геометричних форм дозволяє не тільки досягти певного естетичного ефекту, але і використовувати нестандартні контури устаткування і конструкцій, щоб зробити простір більш функціональним. Просторове рішення читального залу спостерігається в міській бібліотеці фінського міста Лахті. У його основу покладений вельми важливий для інтелектуального простору принцип зміни зорових вражень від сприйняття інтер’єру і найближчого оточення будівлі. Тут зона для читання комфортно розташувалася уздовж хвилеподібної скляної стіни, за якою знаходиться каскадна рослинна композиція. Подібний прийом наділений цілком певним психологічним сенсом і допомагає хоч би частково позбавитися від навантаження, що неминуче виникає в процесі тривалої концентрації уваги при читанні. Відкритий простір, якщо це ще і великі площі, вимагає підвищеної уваги до організації навігації в нім. Це система покажчиків, інформаційних табло і стендів. Вдале рішення, коли задіяний верхній простір приміщення. Фахівці відзначають більшу дію і «помітність» піктограм. Відомо також, що велика кількість тексту на одному листі або зосередженість великої кількості листів в одному місці не викликають бажання з ними ознайомитися. Світло – це ще одна важлива складова при плануванні бібліотечного простору. В умовах півночі, короткого світлового дня, особливо важливий правильний підхід до організації освітлення. Краще всього чоловік сприймає природне освітлення. Єчудові проекти будівель, які максимально використовують можливостіденногосвітла. Зновутутможназвернутися до проектів бібліотек Алвара Аалто у Виборге, в Отаніємі (Фінляндія). Хороший рівень освітленості створюється за допомогою воронкоподібних ліхтарівпасток денного світла. Вечірньої пори безтіньове освітлення забезпечується джерелами штучного світла, а функції розсіювання виконують стіни. Колірний і світловий ефекти концентрують увагу відвідувача бібліотеки в Сомеро (Фінляндія) на місці розміщення довідкової інформації. Рівень освітленості можна підвищити також за допомогою використання в інтер’єрах світлих тонів, що в основному і прийнято. Основною просторовою ідеєю нової будівлі є розділення на функціональні “шари” – поверхи, що надають відвідувачеві можливість при бажанні переходити з кінозалу в читальний або відеозал, а з інформаційного залу – в дитячу зону або кафе. Функції різних приміщень, що чергуються, скорочують психологічні навантаження, що виникають із-за тривалого перебування в монотонному інформаційному просторі, атакожстимулюютьлюдинунарізноманітніше і цікавіше отримання інформації. Про це піклується будівля і його функціональне наповнення. Алвар Аалто, наприклад, розділив бібліотеку всього на дві основні зони – читацьку і простір, відкритий для широкої публіки, зокрема, просто відвідувачів бібліотеки як культурного центру. Це експозиційні приміщення, лекційні і концертні зали. Висновки. 1. Аналізуючи практику проектування і будівництва сучасних інформаційних центрів, можна стверджувати, що з середини ХХ ст. традиційні бібліотеки розмежувалися із іншими центрами накопичення інформації, оскільки ХХ століття характеризувалося появою нових видів інформації, виникненням телебачення, радіо, електронних мереж. З’являються нові типи громадських будівель, де встановлюються тісні зв’язки між різними формами інформації, створюються нові концепції візуальної, освітньої та духовної культури, пропагуються знання та надається доступ до будьяких видів інформації. 2. Основним завданням формоутворення організації громадських закладів, що використовують засоби інформації – бібліотек та медіатек – є створення такої структури розподілу приміщень і їх взаємозв'язків, які б забезпечували найбільш сприятливі умови для ознайомлення, зберіганнятавидачіінформації. Дизайн інтерєрів повинен підкреслювати нові тенденції розвитку суспільства, диференціювати інформацію за видами, сприяти спілкуванню відвідувачів та підтримувати комфортний температурно-вологовий, світловий і акустичний режим. 3. Поява подібних об'єктів наступного покоління – медіатек – сприятиме підвищенню інтелектуального потенціалу українських міст за рахунок створення принципово нового типу інформаційного простору і нових форм обслуговування відвідувачів. Перспективи досліджень. Прагнення до оригінального мислення, вільного від багатьох сталих стереотипів, дозволяє відвідувачам заглянути в своїх проектах в майбутнє з урахуванням динамічного процесу розвитку інформаційного суспільства.

**Розділ 3. Дизайн-концепція архітектурного середовища центру сучасного мистецтва** **в м. Дніпро**

* 1. Центр сучасного мистецтва як різновид медіа-простору.

Розвиток цифрових засобів комунікації трансформує всі сфери життя сучасного індивіда. В умовах формування нового типу культури - візуального, екранного, медіального - змінюються закони сприйняття музейного простору. Воно піддається активному освое- нию за допомогою медіа технологій, які відкривають нові траєкторії художнього досвіду.

Медійний аспект мистецтва є одним з найбільш актуальних мистецьких діскур- сов епохи мережевих технологій. До сих пір полемічним залишається питання про можливі наслідки медиатизации всіх сфер людського життя, яка забезпечує індивіда інструментами активного конструювання світу як «набору образів» і в той же час регламентує питання їх вибору, тобто уніфікує. У працях М. Маклюена і Е. Тоффлера дається теоретичне осмислення медіатехнологій як фактора зміни культурного досвіду людини в світлі можливостей, що відкрилися. На даний момент великий дослідницький інтерес представляє вивчення наслідків зміни моделей виробництва та споживання творів образотворчого мистецтва в рамках мережевої комунікації. Г. Уейнбрен вказував на чільну роль відкритого доступу до безлічі медіаелементів, які можна комбініро- вать до нескінченності, створюючи нові культурні смисли К. Поул виділяв функцію «матеріальної» трансформації артефакту як найбільш важливу рису інтерактивності в нових медіа. Ці тези прекрасно ілюструють масові арт-практики нового типу, які встигли стати суттєвою частиною віртуальної комунікації сучасного індивіда.

Поняття горизонталі, запроваджене критиком Р. Краусс, протиставляється вертикальної ієрархічної проекції погляду, що панувала в минулому. Зміна напрямку погляду синтезує нові символічні зв'язку, круговорот візуальних образів перетинає стали віртуальними кордону елітарного і масового, професійного і профанного. Наочним прикладом є акція музею «Ерарта», що дає шанс кожному обивателю потрапити в художній музей.

Тенденція до стирання кордонів і подолання бар'єрів лібералізує побудова альтернативних інтерпретаційних моделей. Загальна гібридизація, жанрове зміщення, створення нових смислових конфігурацій шляхом зіставлення актуального сучасного досвіду і загальної культурної пам'яті знаходять відображення і в музейній практиці.

Яскравим прикладом є виставкова діяльність Державного Ермітажу в рамках проекту «Ермітаж 20/21», побудована за принципом діалогу старого і нового мистецтва. Керівник відділу сучасного мистецтва Д. Озерков вважає, що демонстрація сучасних авторів «в білій кімнаті» нецікава, «просто тому, що в Ермітажі є три мільйони експонатів, з якими набагато цікавіше розмовляти, ніж з порожнім приміщенням». На виставці скульптури CLASP в 2010 р Е. Гормлі в залах античного мистецтва створив ефект переклички його сучасних виливків зі стародавніми мармуровими оригіналами. Виставка братів Чепменом «Кінець веселощів» 2012 р побудована за принципом зіставлення авторських переробок офортів Ф. Гойї з серії «Жахи війни» з оригінальними роботами іспанського майстра. Виставка «Френсіс Бекон і спадщина минулого» 2014 р показувала складні взаємини художника з великими творами мистецтва, які він використовував у процесі своїх творчих інтерпретацій. Як пояснював сам Ф. Бекон, м'яті та подерті репродукції на підлозі його майстерні надають «нові смисли, наприклад, картині Рембрандта, які він в неї не вкладав».

Виставка 2016 г. «Ян Фабр: Лицар відчаю - воїн краси» в Державному Ермітажі також побудована за принципом діалогу з колекцією старого мистецтва. Драматичне зіткнення класичного мистецтва і сучасних інсталяцій в особливо концентрованому вигляді представлено в роботі 2007 г. «Я дозволяю собі спливати», яку можна розцінити як метафору «вторгнення сучасного художника в історію мистецтв». Однак при всій гостроті зіткнення різних часових і естетичних пластів художник нового часу залишається в музеї як вірний лицар, щоб захищати і оберігати саму ідею прекрасного і піднесеного.

Можна привести в приклад також виставку Recasting 2016 р Музею класичної археології в Кембриджі. Зіставляючи роботу семи сучасних художників з творами грецьких і римських скульпторів, виставка демонструє неминуще значення стародавнього мистецтва і простежує, як мистецтво в цьому пов'язано з мистецтвом минулого. Наприклад, з цією метою сучасний шотландський художник Reilly в цифровій формі поєднує грецькі скульптури з особами представників інших рас, намагаючись розбити уявлення про еллінському мистецтві як про якийсь «західному ідеалі», вказуючи на східне вплив в античних культурі і міфології.

Нові інформаційні технології допомагають користувачам розширити уявлення про мистецтво, не відриваючись від екрану смартфона

* 1. Містобудівні умови розміщення, дизайн-концепція та архітектурно-планувальні характеристики центру сучасного мистецтва у м. Дніпро.
	2. Апробація принципів формоутворення медіа-просторів в інтерактивному гібридному середовищі центру сучасного мистецтва.

**Загальні висновки та рекомендації.**

**Бібліографія**

1. Костенко А. Я. Средства информации в архитектуре. Киев. – 1984.- 112 с.
2. Хилько Н. Ф. Аудиовизуальная культура: Словарь. 2000.
3. Хилько Н. Ф. Экран культура: медиасистемы и технологии.
4. Середюк И. И.(1979) Восприятие архитектурной среды.
5. McLuhan, Marshall and Fiore Quentin (1964) «The Medium is the Message», Hardwired,
San Francisco, pp. 8-9, 26-41.
6. M. Hank Hauesler. MEDIA FACADES -HISTORY, TECHNOLOGY AND CONTENT (Ханк Хойслер.). Avedition. London 2007. 250 стр
7. Меdia fasades. ag4.- London.2006 – 174.
8. Конференция Media Architecture 2007.
9. Конференция Media Architecture 2009 «The MEDIA FACADES FESTIVAL
EUROPE 2010».
10. Венда В. Ф. Средства отображения информации.- Москва. Енергия. – 1969.-304 с.
11. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М., 2007. 464 с.
12. Тоффлер Э. Третья волна / пер. с англ. К.Ю. Бурмистрова и др. М., 2009. 795 с.
13. Paul C. Digital art. L., 2003. P. 15.
14. Ibid. P . 67.
15. Краусс Р. Холостяки / пер. с англ. С.Б. Дубина. М., 2004. 144 с.
16. Эрмитаж 20/21 [Электронный ресурс] // Государственный Эрмитаж. URL: http://www.hermitagemuseum.org
17. Котов В. Они привезли в Петербург Заху Хадид и Яна Фабра – встречайте отдел современного искусства Эрмитажа
[Электронный ресурс]. URL: http://www.sobaka.ru/city/art/63002#fb
18. Скульптура CLASP Энтони Гормли [Электронный ресурс] // Государственный Эрмитаж. URL: http://www.hermitagemu-
seum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp\_exh/1999\_2013/hm4\_1\_252/?lng=ru
19. Джейк и Динос Чепмены. Конец веселья [Электронный ресурс] // Там же. URL: http://www.hermitagemu- seum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp\_exh/1999\_2013/hm4\_1\_317/?lng=ru
20. Фрэнсис Бэкон и наследие прошлого [Электронный ресурс] // Там же. URL: http://www.hermitagemuseum.org/wps/por-
tal/hermitage/news/news-item/news/2014/11\_2\_895/?lng=ru
21. Ян Фабр: Рыцарь отчаяния – воин красоты [Электронный ресурс] // Там же. URL: http://www.hermitagemu-
seum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp\_exh/2016/janfabre/?lng=ru
22. Иорданов С. Дары смерти: Что нужно знать о выставке Яна Фабра в Эрмитаже [Электронный ресурс] // The Village. URL:
http://www.the-village.ru/village/weekend/weekend-guide/248177-jan-fabre-hermitage
23. Kaplan I. How Ancient Greek and Roman Art Can Speak to a Digital Age [Электронный ресурс] // Artsy. URL: https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-how-ancient-greek-and-roman-art-can-speak-to-a-digital-age
24. REILLY [Электронный ресурс]. URL: http://heyreilly.com
25. 5 приложений о современном искусстве [Электронный ресурс] // Wonderzine. URL: http://www.wonderzine.com/won-
derzine/entertainment/art/194453-art-apps
26. В закладки: Приложение Smartify – «Shazam для картин» [Электронный ресурс] // Там же. URL: http://www.won-
derzine.com/wonderzine/entertainment/art/224840-smartify
27. Приложение Artbit распознает любые предметы искусства, как Shazam – музыку [Электронный ресурс] // Лайфхакер.
URL: https://lifehacker.ru/2016/06/27/artbit
28. Google Art Project [Электронный ресурс]. URL: https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=ru
29. MoMA. The Museum of Modern Art [Электронный ресурс]. URL: https://www.instagram.com/themuseumofmodernart
30. Tate [Электронный ресурс]. URL: https://www.instagram.com/tate/
31. The State Tretyakov gallery [Электронный ресурс]. URL: https://www.instagram.com/tretyakov\_gallery
32. Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: https://www.instagram.com/hermitage\_museum
33. Инстаграм в цифрах – полезные данные, факты и фишки [Электронный ресурс]. URL: https://javdele.com/instagram-v-
cifrax
34. Результаты поиска в сети «Инстаграм» по хештегу #museumselfie [Электронный ресурс]. URL: https://www.insta-
gram.com/explore/tags/museumselfie
35. From Selfie to Self-Expression [Электронный ресурс] // Saatchi gallery. URL: https://www.saatchigallery.com/selfie
36. Barnes S. 20+ People Who Discovered Their Art History Doppelgängers at Museums [Электронный ресурс] // My modern
met. URL: http://mymodernmet.com/museum-doppelgangers
37. My 2000-Year-Old-Double [Электронный ресурс] // Musée de la Civilization. URL: https://www.mcq.org/en/exposi-
tion?id=481105
38. The museum’s ghosts [Электронный ресурс] // Andrés Wertheim Photography. URL: http://www.andreswertheim.com/in-
dex.php?idioma=en#/galerias
39. Trick Art Museum [Электронный ресурс]. URL: http://www.trickart.jp/en
40. People Matching Artworks [Электронный ресурс]. URL: https://peoplematchingartworks.tumblr.com
41. Савченко Г. Блог дня: Посетители музеев, которые случайно «совпадают» с картинами [Электронный ресурс] // Bird in
flight. URL: https://birdinflight.com/ru/novosti/20171017-blog-people-matching-artworks.html
42. Дьюи Дж. Искусство как опыт. СПб., 1995.
43. http://ua.z-pdf.ru/7tehnicheskie/844376-1-udk-7201-kand-arh-doc-kostenko