

ვიზუალური კომუნიკაცია არქიტექტურაში

კომუნიკაციური ტექნოლოგიები საინჟინრო და ტექნიკურ სფეროებში თანამედროვე კომუნიკაცია გამოირჩევა გარემო სამყაროს ახლებური აღქმით, რომელიც ხასიათდება გრძნობებზე უშუალო ზემოქმედებით. სოციუმი მიმართულია კულტურის ახალ ტიპზე – ვიზუალურზე, როდესაც ინფორმაციის გადაცემისას აქტიურად მონაწილეობენ არავერბალური ხერხები. მხედველობითი კომუნიკაციის ცნობილი თეორეტიკოსი ა. ბერგერი აღნიშნავს: ”ვიზუალური კომუნიკაცია თამაშობს მნიშვნელოვან როლს თვითთვით ადამიანის ცხოვრებაში, ჩვენ ყველანი ვართ ვიზუალური პროდუქტის მომხმარებელი; ვუყურებთ ტელევიზორს, ვკითხულობთ გაზეთს, ჟურნალს, წიგნებს, დავდივართ კინოში. ჩვენ ვცხოვრობთ “ინფორმაციულ საზოგადოებაში, სადაც მიღებულ ინფორმაციას გააჩნია “ვიზუალური” ხასიათი. ძალზე მნიშვნელოვანია თუ როგორ ზემოქმედებას ახდენს ვიზუალური სახეები ადამიანზე და როგორ უნდა ვისწავლოთ მისი სხვადასხვა ფორმების “წაკითხვა” და “ინტერპირება”. ვერბალური და ვიზუალური კომუნიკაციით გადმოცემული ტექსტი ხდება მხოლოდ დამაკავშირებელი შესავალი რგოლი, რომელიც ქმნის თავისებურ ჩარჩოს, ა. ბერგერის ტერმინალოგიით “შესაფუთი” მასალა. უ. ეკოს, რ. ბარტის ნაშრომებში აღინიშნა, რომ ვიზუალურ ინფორმაციებში არ შეიძლება გამოვთვალოთ დისკრეტული აზრობრივი ელემენტები. მათი კომპონენტები თავისთავად არაფერს ნიშნავს და ვლინდებიან მხოლოდ მთლიანად ნაწარმოების კონტექსტში აზრის ფორმირების პროცესში, ტექსტებში მისი ასოციაციების დადებით.

განვიხილოთ არქიტექტურული კომუნიკაცია. მოსაზრება, რომ არქიტექტურა წარმოადგენს მასობრივი კომუნიკაციის საშუალებას ფართოდ არის გაავრცელებული.

წინამდებარე მოხსენება წარმოადგენს ფრაგმენტს, რომელშიც არქიტექტურული ობიექტი წარმოდგენილია კომუნიკაციურ-ინფორმაციული ბლოკით. ნებისმიერი ნაგებობის აზრობრივი ინტერპრეტაცია განსაზღვრავს ემოციურ რეაქციას მასზე, რეალიზებული სიტყვიერ მეტაფორებში – დეფინიციებში. მაგ. სახლი-ყუთი, სახლი-ნიუარა, სახლი-მანქანა და ა.შ. ჩვენთვის ამ ინტერპრეტაციის ფრაგმენტში მნიშვნელოვანია რეფლექსირებული მოტივი, რომელიც ქმნის მიზეზს დიალოგისთვის - პოზიციების დიალოგი დროში და სივრცეში. ეს სემიოტიკური ხელოვნების მნიშვნელოვანი პრინციპია. მხატვრული ნაწარმოები წარმოუდგენელია რეფლექსიის გარეშე.

ჩ. ჯენქსი წიგნში “პოსტმოდერნისტული არქიტექტურის ენა” არქიტექტურას განიხილავს როგორც სალაპარაკო ენას და ავლენს მის ისეთ მახასიათებლებს როგორცაა: მეტაფორა”, ”სიტყვა”, ”სინტაქსისი”, ”სემანტიკა”, ”ფრაზა”. 1996 წელს კი აყალიბებს პოსტმოდერნისტული არქიტექტურის ცამეტ პოზიციას, რომელთაგან ხუთი არის ლინგვისტური, 1. არქიტექტურა იქმნება და აღიქმება კოდების საშუალებით. 2. ”კოდები” განიცდიან სემიოტიკის გავლენას. 3. არქიტექტურა – “ენა” საზოგადოებისთვის. 4. არქიტექტურა ითხოვს ორნამენტს და თანამედროვე

საინფორმაციო თეორიების მოხმობას. 5. არქიტექტურა ითხოვს მეტაფორულობას. ამდენად კომუნიკაციური ნიშნების სისტემა (სიმბოლო, კოდი, რამოდენიმე კოდით დაშიფვრა და ა.შ.) გვაძლევს საშუალებას შენობა წავიკითხოთ როგორც ტექსტი.

ზემოთ ჩამოთვლილი პოზიციებიდან ჩვენ განვიხილავთ ორნამენტს როგორც არქიტექტურის ვიზუალური კომუნიკაციის ერთერთ ხერხს.

ორნამენტი, როგორც ხელოვნება, როგორც ნიშანი, როგორც სიმბოლო არსებობს ათასწლეულები. მეტიც, შეიძლება დანამდვილებით ვთქვათ, რომ იგი ჩაისახა კაცობრიობის ისტორიის საწყისში და ამიტომ ითვლება ადამიანის თვითგამოხატვის ერთ-ერთ უძველეს ფორმად. თავისი განვითარების პერიოდში, დროში და სივრცეში ორნამენტი გახდა რაღაც ფორმულა ცნობილი და უცნობი სიდიდეებით, სავსე ღრმა აზრით.

ორნამენტის სემანტიკა მდიდარია მნიშვნელობებით, მრავალფენიანია აზრობრივ ინტერპრეტაციებში: სტილისტური, უტილიტარული, რიტუალური და ა.შ. დეკორში ან როგორც რობერტ ვენტური ამბობს “მახვილგონივრულ, ელიტარულ და ტაქტიან აპლიკაციაში” ხშირად იგულისხმება იმპროვიზებულიად შექმნილი კომპოზიცია, რასაც დიდი ოსტატობა სჭირდება

ს თუ ასე არ არის, მაშინ ასეთი ნაგებობები “შეუსაბამოდ”, “არეულდარეულად”, “სულელურად” გამოიყურება, რობერტ ვენტურისტვის “არქიტექტურა ეს არის სიმბოლოების და დეკორაციის თავშესაფარი”. ბევრი არქიტექტორისათვის ეს განმარტება შოკისმომგვრელი აღმოჩნდა, რადგან თანამედროვე არქიტექტურის დახასიათებისას სიტყვა ორნამენტი არ იხმარება. “სივრცე და პროცესი” არის ძირითადი მახასიათებელი ლუის კანისათვის; ლე კორბუზიესათვის არქიტექტურა არის მოცულობების თამაში სინათლეზე, ადოლფ ლოსისთვის კი - “ორნამენტი დანაშაულია”. პიტერ ბერენსი: “მასკარადი და ტანისამოსი გაუგებარია ჩვენი ცხოვრებისთვის”. თანამედროვე არქიტექტურის მიმდევრებმა შეძლეს გეომეტრიული ფორმების ასკეტური სტილის დანერგვა, ორნამენტი შეიცვალა სუფთა ხაზით, გლუვი და სწორი ზედაპირებით. “თანამედროვე არქიტექტურა”, რომელიც შემოიფარგლა კონსტრუქციითა და ფუნქციით სივრცეში, გახდა არქიტექტურად მხოლოდ არქიტექტორებისთვის, რომელიც არაფერს არ ეუბნება ადამიანებს და ამიტომ დაკარგა კავშირი საზოგადოებასთან. არქიტექტურა “დამუნჯდა”.

კლასიციზტური, ბაროკალური და ა.შ. ფასადები, რომლებიც ერთის მხრივ ავლენდნენ და მეორეს მხრივ მაღავდნენ თავის ტექტონიკურ ბუნებას ფუნქციონალიზმისა და პაი-ტეკის ეპოქაში, დარჩა წარსულში.

კლასიციზტური შენობათა ფასადების ღირსება იმაში მდგომარეობდა, რომ თავის ზედაპირზე ორდერის იმიტაციით, იგი ანიჭებდა ფასადს თავისებურ სიცოცხლეს – ანუ სურათის სიღრმისეულ შეგრძნებას, ტექტონიკურ ენერგეტიკას და თამაშს დაკავშირებულს ცნობიერების რეფლექსებზე.

ავანგარდი ფასადის ამ ფუნქციას განიხილავდა როგორც ტყუილს. ფასადი გახდა ჩვეულებრივი კედელი, მისი ვიწრო გაგებით. ფასდი მოკვდა ის აღარ არის ცოცხალი. ცოცხალი ფასადები ეს არის არქიტექტურის თეორიის პრობლემა. საინტერესოა რაზე არის დაფუძნებული მეტაფორულობის ეფექტი ან როდის გაჩნდა და გაქრა მეტაფორულობის მითი ფასადის გაქრობით? (ბრძოლა ფასადურობის წინააღმდეგ).

XXI საუკუნის დასაწყისში ნაგებობების ფასადებზე ისევ გამოჩნდა “ორნამენტი”. იცვლება ორნამენტის გამოყენების ესთეტიური პრინციპები,

ცვლილებები იმდენად ნათელია, რომ მათი აღქმა, საზოგადოებასთან ადაპტაცია უკონფლიქტოდ შეუძლებელია. ამ ცვლილებების გენერატორი არის ახალი მეცნიერება – “ნანოტექნოლოგია”, რომელიც იძლევა საშუალებას შეიქმნას კინეტიკური, მედია, ციფრული, ანიმაციური ფასადები. ასეთ ფასადებში თანამედროვე დიზაინი და არქიტექტურა ჰარმონიულ ერთიანობაშია.

კინეტიკური ხელოვნება (მხატვრული მიმდინარეობა ნეოკონსტრუქტივიზმში), ორიენტირებულია დინამიური მოდელების შექმნაზე, მოწოდებულია გადმოსცეს მოძრაობის არსი. ობიექტის დინამიზმში ნაგულისხმებია არა უბრალოდ ფიზიკური გადაადგილება, არამედ ნებისმიერი ცვლილება, ტრანსფორმაცია, ერთი სიტყვით ნაწარმოების “ცხოვრების” ნებისმიერი ფორმა იმ მომენტში როდესაც მას უყურებ. კინეტიკური ხელოვნება ეს არის პროცესი გადმოსცეს ნაწარმოების შინაგანი სამყარო, ისეთნაირად, რომ ასახოს გრძნობები და ემოციები, გაააქტიუროს მაყურებლის აღქმის უნარი. კინეტიკური ფასადის ყველა ელემენტის მოძრაობით იქმნება ახალი პლასტიური და კომპოზიციური სტრუქტურები, მოძრაობაში თამაშდება რეალობა.

გარდა კინეტიკური ფასადებისა ფართოდ გავრცელდა ინტერაქტიული მედია და ციფრული ფასადები. ასეთი ფასადები წარმოადგენენ ვირტუალურ საგამოფენო სივრცეებს, მსგავსი მიგნება ხელს უწყობს ინფორმაციის გადაცემას. საზოგადოებასთან ვიზუალურ კომუნიკაციას ახორციელებენ კომპუტერული ურთულესი პროგრამების საშუალებით. ნებისმიერი შენობის ფასადი გაცოცხლებულია, მათში დაშიფრულია ინფორმაცია მეტრული და ორგანოზომილებიანი კოდების საშუალებით, რომლებიც ორნამენტულ ნახატს ქმნიან. წაშლილია საზღვრები გარე სამყაროსა და შენობას შორის. ასეთი შენობების “ორნამენტში” ჩადებულია ყოველ კონკრეტულ შემთხვევაში კონცეპტუალური იდეები: ეროვნულობა, თვითმყოფადობა, ხელოვნების ნიმუშების რეფლექსი, მოგონებები წარსულზე, ამა თუ იმ პროდუქტის ან შენობის ფუნქციის რეკლამა, აპლიკაციები. ასეთი “აპლიკაციები” უფრო სუბიექტურია, ვიდრე ობიექტური. ყველაფერი თამაშს ჰგავს. თამაში, როგორც ხერხი მხატვრული სახის შექმნისთვის, აქტიურად გამოიყენება არქიტექტურულ შემოქმედებაში და მოიცავს მის პერიფერიულინტერპრეტირებულ სივრცეს, დაფუძნებულს ასოციაციურ შედარებებზე. ყველაფერი ზემოთ თქმული გვაძლევს საშუალებას შენობა წავიკითხოთ არა მარტო როგორც “ტექსტი”, არამედ აღვიქვათ, როგორც “სურათი”.

არქიტექტურის ტექტონიკური სახის შექმნას ხელს უწყობს უნივერსალური თვისებების მქონე ხელოვნური განათების გამოყენება, რომელიც ქმნის ფსიქოლოგიურად კომფორტულ ვიზუალურ გარემოს, აძლიერებს მაყურებლის პოზიტიურ ემოციებს. ხელოვნური განათების ვიზუალური მასალა ინფორმაციის მატარებელია, რომელიც გავლენას ახდენს არქიტექტურის კრეატიულ თვისებებზე, შესაბამისად იქმნება ახალი ესთეტიური ფასეულობები. შეიქმნა მანათობელი ფასადები და თანამედროვე არქიტექტურაში დაიბადა ახალი კონცეპტი “სინათლის არქიტექტურა”. ზემოთ განხილულმა მასალამ ნათლად დაგვანახა, რომ თანამედროვე “ორნამენტით” გადმოცემულია რეალობა, საზოგადოების სულიერი მდგომარეობა და მისწრაფებები: თავისუფლება, ქაოსი, სისწრაფე, დინამიზმი, ერთიანობა. ასეთ შენობებს მისამართი არა აქვთ, მიუხედავად იმისა რომ თვითოეული ინდივიდუალურია, არ ხასიათდებიან სტილისტური ერთიანობით

და დიქტატით. გარემო სამყაროს პრობლემები განიხილება არა თავისთავად არამედ არქიტექტურის პრიზმაში. შენობა ეს არ არის მხოლოდ ადგილი ადამიანების ცხოვრებისთვის არამედ ეს არის კომუნიკაციური ობიექტი, თანამედროვე ადამიანისთვის, როგორც შენობა ისე მთელი ქალაქი სცენაა, რომელშიც თამაშდება (პოსტმოდერნისტების თანახმად) ცხოვრების “დრამა”, ეს კი სამყაროს კონცეპტუალური სურათის მაფორმირებელია. ამრიგად, ვერბალური და ვიზუალური კომუნიკაციით მუდმივად მიმდინარეობს სიტყვიერი აღწერის გადასვლა მხედველობით აღქმაზე და პირიქით გრაფიკულს ეძლევა ვერბალური ინტერპრეტაცია. შედეგად ჩვენ აღვიქვამთ მოცემული მოცულობის აზრობრივ და სახიერ შინაარსს, თუმცა ჩვენ დღეს ბოლომდე ვერ ვათვისცნობიერებთ ვერბალური და ვიზუალური აღქმის შესაძლებლობებს. გამოსახულება და სიტყვიერი აღწერა გვაძლევს საშუალებას წავიკითხოთ არქიტექტურული ნაწარმოები, მივიღოთ ინფორმაცია და ეს იქნება არქიტექტურული ფორმის “პოეზია” და არა მარტო ეს. კომუნიკაციური პროცესის მეტაფორული მხარე იძლევა საშუალებას აღქმით გენერირებული იყოს საკუთარი აზრი, რომელიც ხშირად არ ემთხვევა ავტორის აზრს, ნიშნის ვიზუალური სივრცულ-დროითი ფორმა ასტიმულირებს აზრობრივ პროცესს, ცნობიერებაში იხატება ახალი სახე