

Русевич Тетяна Вікторівна 

канд. архітектури, доцент, кафедри основ архітектури і АП

Київський національний університет будівництва і архітектури, Україна

ПАРАМЕТРИЗМ В АРХІТЕКТУРІ І ДИЗАЙНІ

Останні двадцять років у глобальній архітектурі можна сміливо називати епохою параметризму, який прийшов на зміну модернізму. Цей передовий напрямок виник на перетині архітектури, скульптури, біології, математики та комп'ютерних технологій.[1] Термін параметр в перекладі з грецької мови – відмірюю і означає величину, показник, що характеризує будь-яку властивість пристрою, процесу, речовини, середовища. Параметризм охопив як архітектуру і містобудування так і напрямки у дизайні, наприклад промисловий дизайн, дизайн меблів.

Сьогодні вже нікого не дивує складна за своєю оригінальністю і багата на пластику та інформативність архітектура параметризму. Це проектні та реалізовані архітектурні об'єкти визнаних майстрів, представників Zaha Hadid Architects, MAD Architects, BIG, MIT Media Lab.

Що таке параметризм і як він впровадився у архітектурну та дизайнерську творчість. Параметрична, або алгоритмічна, архітектура вже більше десятиліття існує в рамках авангардного дизайну, але останнім часом розвиток комп'ютерних технологій дозволив їй претендувати на роль провідного стилю нової цифрової епохи.

Промисловий дизайнер Патрік Шумахер із знаменитого архітектурного бюро Захі Хадід, один із провідних ідеологів параметризму, ще на початку XXI століття був упевнений, що вже найближчим часом нас оточуватимуть речі та твори мистецтва, співавторами яких нарівні з людьми будуть виступати комп'ютери. Параметричний дизайн дозволяє запозичувати логіку мислення природи. Художник може створити власний листок берези, не копіюючи існуючий, але влаштований так само, як справжній.

Свого часу математик Бенуа Мальдеброт знаходить так звану формулу хаосу - фракталів, форма яких параметрична. Якщо зазирнути в ще більш ранній час, а конкретніше у 50-ті роки XX століття, то можна знайти прообрази параметричної архітектури. Це новаторська робота Фрей Отто в галузі урбанізму. Він починає з відмінності взаємин розташування та з'єднання як двох фундаментальних процесів, які відіграють роль в усіх процесах урбанізації. Його аналіз існуючих зразків порівнювали з аналогічними експериментами, моделюючи критичні особливості процесу заселення. Він розрізняв інтервали та привабливе розташування. Для того, щоб дистанціювати розташування він використовував магніти, що плавають у воді, і для привабливого розташування він використовував плаваючі пластини пінопласту. Більш складна модель поєднує і дистанціювання та привабливе місце розташування, за допомогою чого пластини пінопласту групуються навколо плаваючих магнітних голок, які підтримують відстань між собою. Результат дуже нагадує типові зразки заселення, що у наших реальних містах.[2]

Спираючись на принципи засновників параметризму, сьогодні розроблені параметричні плагіни до різних графічних пакетів для моделювання, таких як 3D Max, Autodesk або Rhinoceros, Grasshopper. Це сучасні програми для архітекторів та дизайнерів які працюють у стилі параметризм.

Список використаних джерел:

1. <https://yourforest.ua/parametricism-new-global-style-in-design-and-art> [Електронний ресурс]
2. <https://www.patrikschumacher.com> [Електронний ресурс]