

Ксения Викторовна Стасюк,
студентка 2-го курса магистратуры
Уральского гуманитарного института
Уральского федерального университета

КОМПЬЮТЕРНАЯ ВИЗУАЛИЗАЦИЯ КАК РЕФЛЕКСИЯ ПОИСКОВОЙ АРХИТЕКТУРЫ 1920-х И МОНУМЕНТАЛЬНЫХ ФАНТАЗИЙ 1930–1940-х ГОДОВ

Статья посвящена роли 3D-моделирования исторических объектов в современных условиях исследования архитектуры.

В 1920-е происходит всплеск поисковой архитектуры, который сменяется периодом активного строительства и усилением пафоса советской архитектуры в 1930-е, когда начинают реализовывать самый безумный проект — Дворец Советов архитектора Б. М. Иофана.

Благодаря визуализации нереализованных проектов становится возможным разглядеть в чистом виде язык архитекторов, а также популяризировать многие забытые объекты в виртуальной среде.

Ключевые слова: 3D-моделирование, визуализация, конструкция, поисковая архитектура, популяризация.

Ksenia Stasiuk,
2-year master student
Ural Institute of Humanities
Ural Federal University

COMPUTER VISUALIZATION AS A REFLECTION OF THE SEARCH ARCHITECTURE OF THE 1920s AND MONUMENTAL FANTASIES OF THE 1930–1940s.

The article is devoted to the role of 3D-modeling of historical objects in modern conditions of the study of architecture.

In the 1920s, there was a surge in search architecture, which was replaced by a period of active construction and the strengthening of the pathos

of Soviet architecture in the 1930s, when they started the craziest project, the Palace of Soviets by the architect B. M. Iofan.

Thanks to the visualization of unrealized projects, it becomes possible to see the language of architects in a pure form, as well as to popularize a lot of forgotten objects in a virtual environment.

Keywords: 3D-modeling, visualization, construction, search architecture, popularization.

Сложный процесс архитектурного творчества начинается с визуализации сооружения в виде проекта-замысла, обычно оформленного как серия графических эскизов или бумажный макет. Однако зачастую этим этапом работа над сооружением и завершается, приобретая самостоятельное значение. В истории архитектуры известно множество примеров нереализованных проектов, повлиявших на ход развития архитектуры значительно сильнее, чем различные воплощенные в натуре, но заурядные постройки. Визуализация архитектурного замысла в 1990–2010-е гг. существенно изменилась. Чаще всего эскизный проект архитектор представляет в виде 3D-модели задуманного объекта, который уже стал частью виртуальной реальности. Однако нередко 3D-визуализация упрощает и схематизирует, либо, наоборот, чрезмерно перегружает объект деталями, натуралистическими иллюзиями и т. д.

Особую роль 3D-моделирование приобретает по отношению к историческим объектам. Оно необходимо не только при реконструкции сооружений, но также 3D-моделирование дает возможности для свободных интерпретаций различных явлений истории архитектуры, включая и реализованные, и невоплощенные проекты. В данном исследовании рассматривается потенциал 3D-визуализаций для понимания особенностей отечественной архитектурны 1920–1940-х годов.

Сегодня существуют разнообразные варианты «виртуальных реконструкций» проектов советского авангарда. Невоплощенные идеи К. Мельникова, Я. Чернихова, И. Леонидова, Г. Крутикова, Л. Лисицкого и др. «материализуются» в виртуальном пространстве и выявляют живую, подвижную структуру формального языка (архитектурные фантазии Чернихова), ритмический характер визуальных

элементов (проект Магнитогорья Леонидова) и др. В реализованных проектах благодаря визуализации «схватывается» логика композиции архитектурного объекта (Белая башня М. Рейшера), проясняется конструкция и функционирование недостроенных в реальности элементов здания (Клуб им. Русакова-Мельникова) и др. Расцвет экспериментального проектирования в 1920-е годы оказывается «удобным» материалом, т. к. именно 3D-моделирование позволяет визуализировать уникальные пространственные характеристики задуманных авангардистами пространственных решений. Несколько иная ситуация складывается для проектов 1930–1940-х годов. При создании 3D-модели монументальный характер архитектуры сталинского времени редуцируется до упрощенных решений неких оболочек, не выявляющих логику классического формообразования, пусть даже в трактовке советской эстетики. В этих случаях более содержательным оказывается язык традиционной архитектурной графики, «академической» визуализации при помощи карандашного рисунка и акварельных отмывок.

Компьютерные технологии сегодня являются важным средством анализа и рефлексии исторического наследия, но их язык не всегда оказывается достаточным для точной передачи важных стилистических качеств и художественных смыслов архитектурного объекта. Нередко традиционная архитектурная графика более успешно решает эти задачи.