

Детериторіалізація степу

Термін "детериторіалізація" вперше був використаний Ж. Дельозом та Ф. Гваттарі у роботах "Що таке філософія" та "Ризома" для позначення процедури зняття жорстко жорстко фіксованих опозицій (таких як глибина-поверхня, центр-периферія, зовнішнє-внутрішнє) для опису просторового середовища.

Детериторіалізація - це процес розвитку територій шляхом змін їхніх структурних характеристик. Територіалізація - це перетворення територій у нові, ширші узагальнюючі просторові конфігурації.

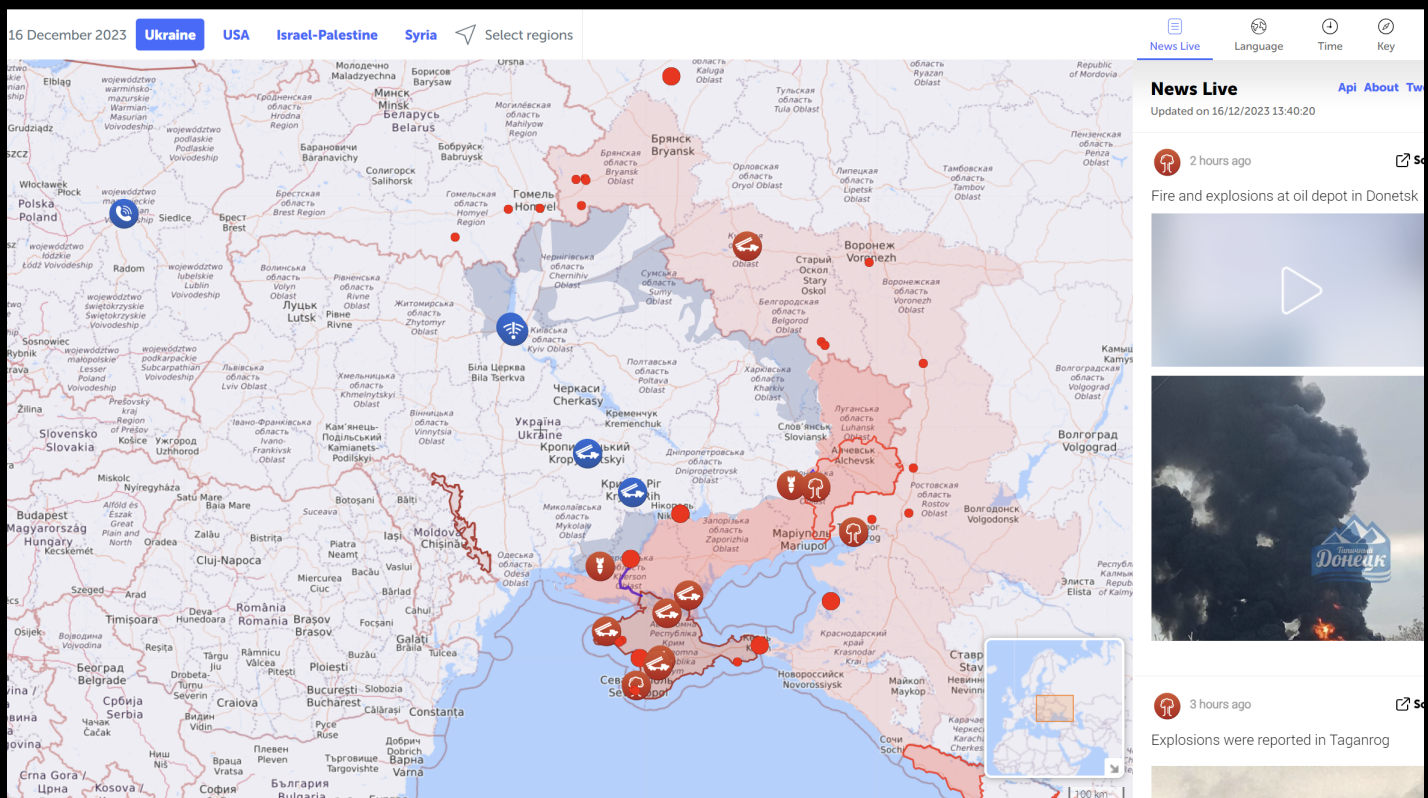
Локальне може трансформуватися в глобальне і навпаки, виходячи за межі локальності, цінності, символи і традиції можуть поширюватися в глобальному масштабі і ставати глобальними.

Проблематика:

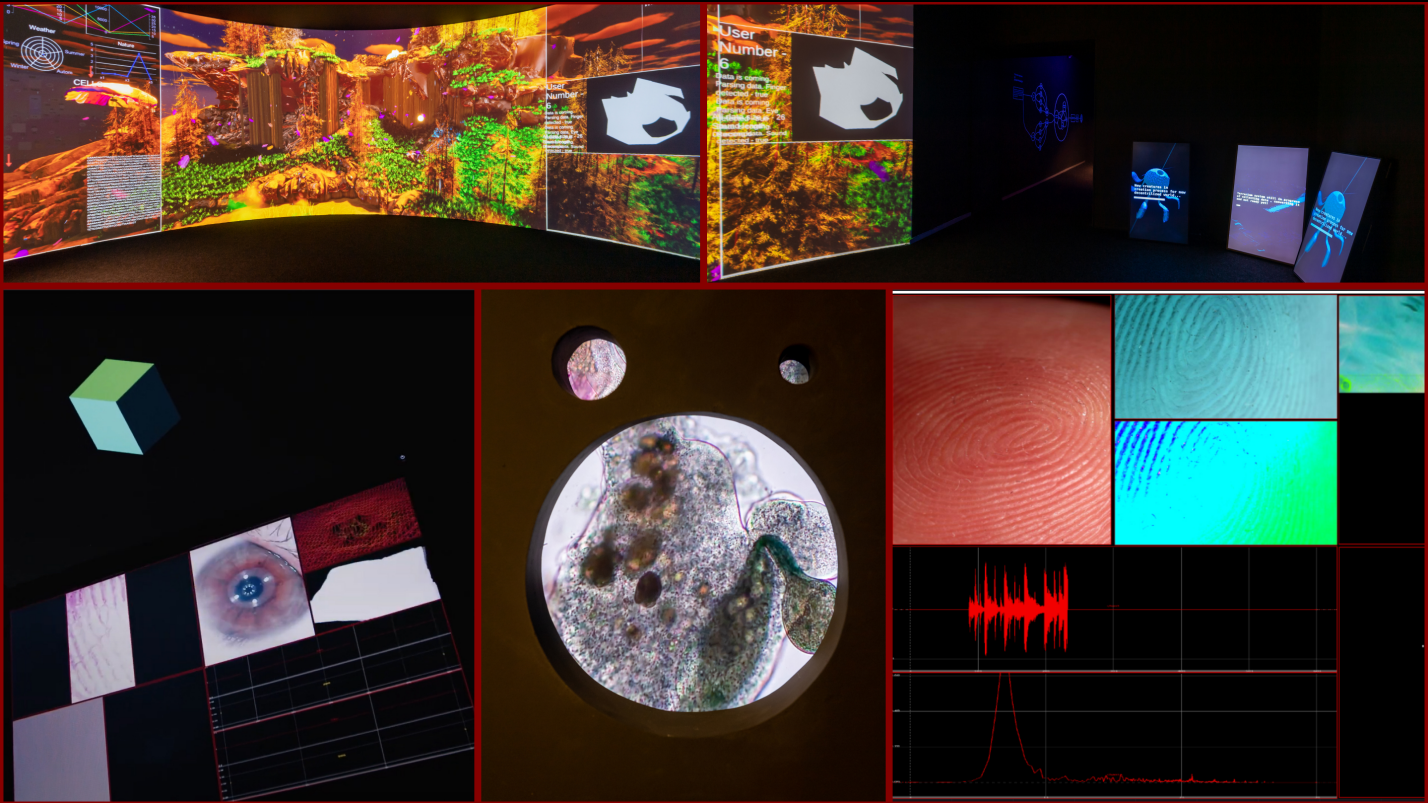
Проблематика покинутих транзитних зон військових дій. Знаходження сценаріїв розвитку і повернення різноманіття. Запобігання та самозахист територій і безпечний розвиток і перспективи на майбутнє різноманіття. Чи може та чи інша територія самостійно протидіяти прихований або відкритій інвазії?

Методологія та інструментарій:

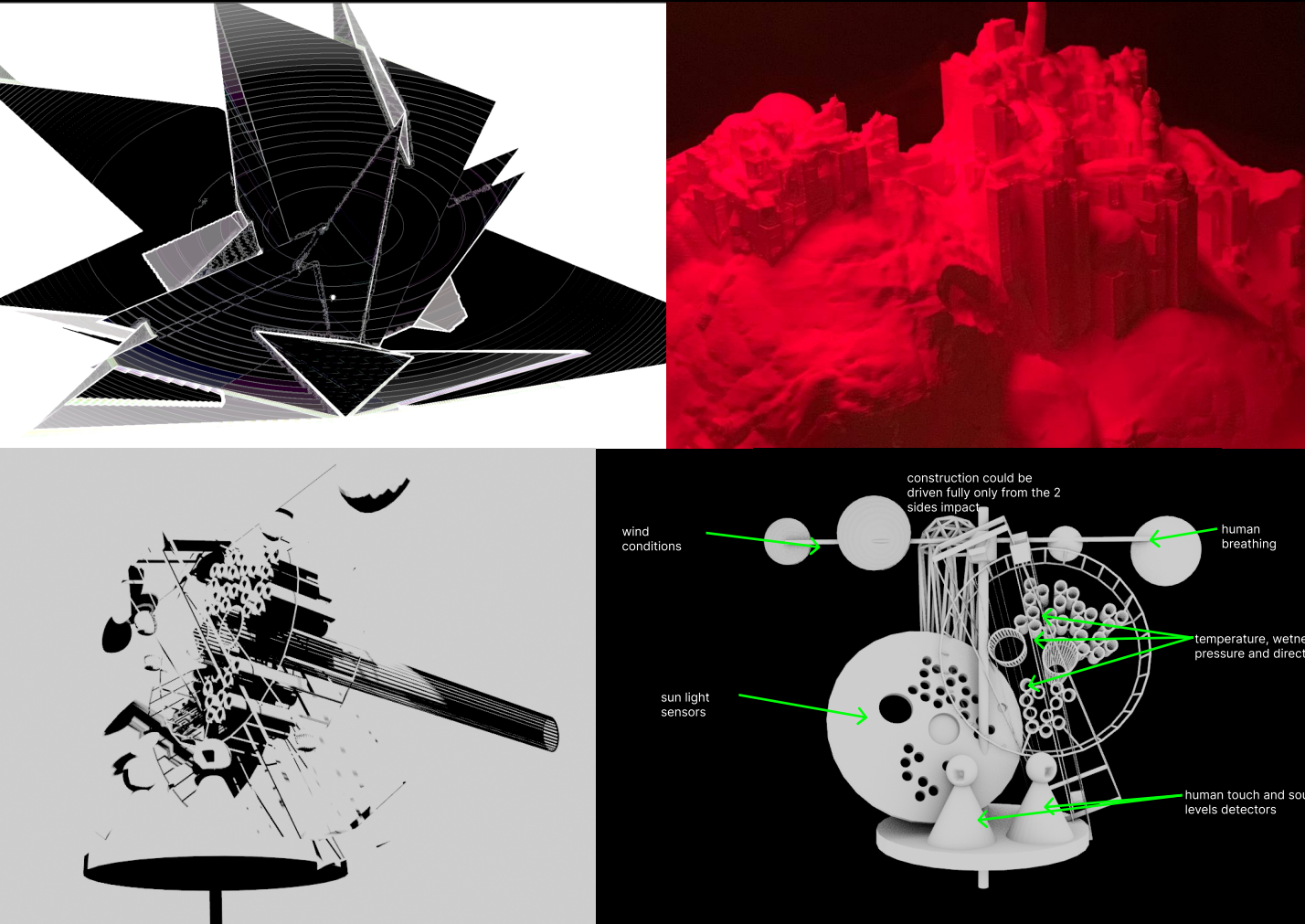
Bigdata аналіз, збір та опрацювання даних за допомогою тематичних ресурсів, тематичних мап та баз збереження даних а також за допомогою сенсорів та складних вимірювальних пристроїв.



Симуляторне цифрове середовище на основі ігрових двигунів. AI алгоритми , треновані та спеціалізовані нейроні мережі різних типів.



Створення інтерактивних об'єктів та інсталяцій на основі цифрової платформи



Головна ідея та етапи розробки проекту:

Ідея у створенні живого інтерактивного середовища на основі комплексу зібраної інформації, яка також в свою чергу має стати динамічним архівом що постійно оновлюється.

Цей віртуальний інтерактивний простір має включати в себе усі природні зони України різних типів. Цей простір має дуже детально відтворювати параметри та стан тієї чи іншої природної зони. Це дає змогу спекулювати на тему майбутнього цих територій і усієї країни та світу загалом. Це дасть змогу відтворювати цифрову еволюцію цих просторів знаходити нові організми та ландшафти на основі навченого штучного інтелекту який аналізує та пристосовує ці середовища до різноманітних умов існування. Такий підхід дозволить віднайти стани цих середовищ які не доступні для інших методологій.

Також через інтерактивність і загальний доступ до майбутньої платформи до створення нових еволюційних прототипів може долучитись будь хто. Це дасть швидкий розвиток системи, поповнення баз даних та незліченну кількість варіантів майбутнього бачення територій України.

Візуальні та тематичні референси:

Evolved Virtual Creatures
Karl Sims, 1994

Everything is a simulation game developed by artist David O'Reilly.

