



INTERNI

ЖУРНАЛ ОБ АРХИТЕКТУРЕ, ДИЗАЙНЕ, ИНТЕРЬЕРАХ. ИЗДАЕТСЯ В РОССИИ С 2007 ГОДА
Выпуск 16...№2 – 2010



Drink

Бритва

Птичка

Фрактал

Линейка

Часы

Кнопка компьютерная

Кнопка канцелярская

Авторучка

Ряд Фибоначчи

Очки

Тема номера

КУХНЯ ДИЗАЙНА

Bento box

Лабиринт

Карандаш

Лезвие

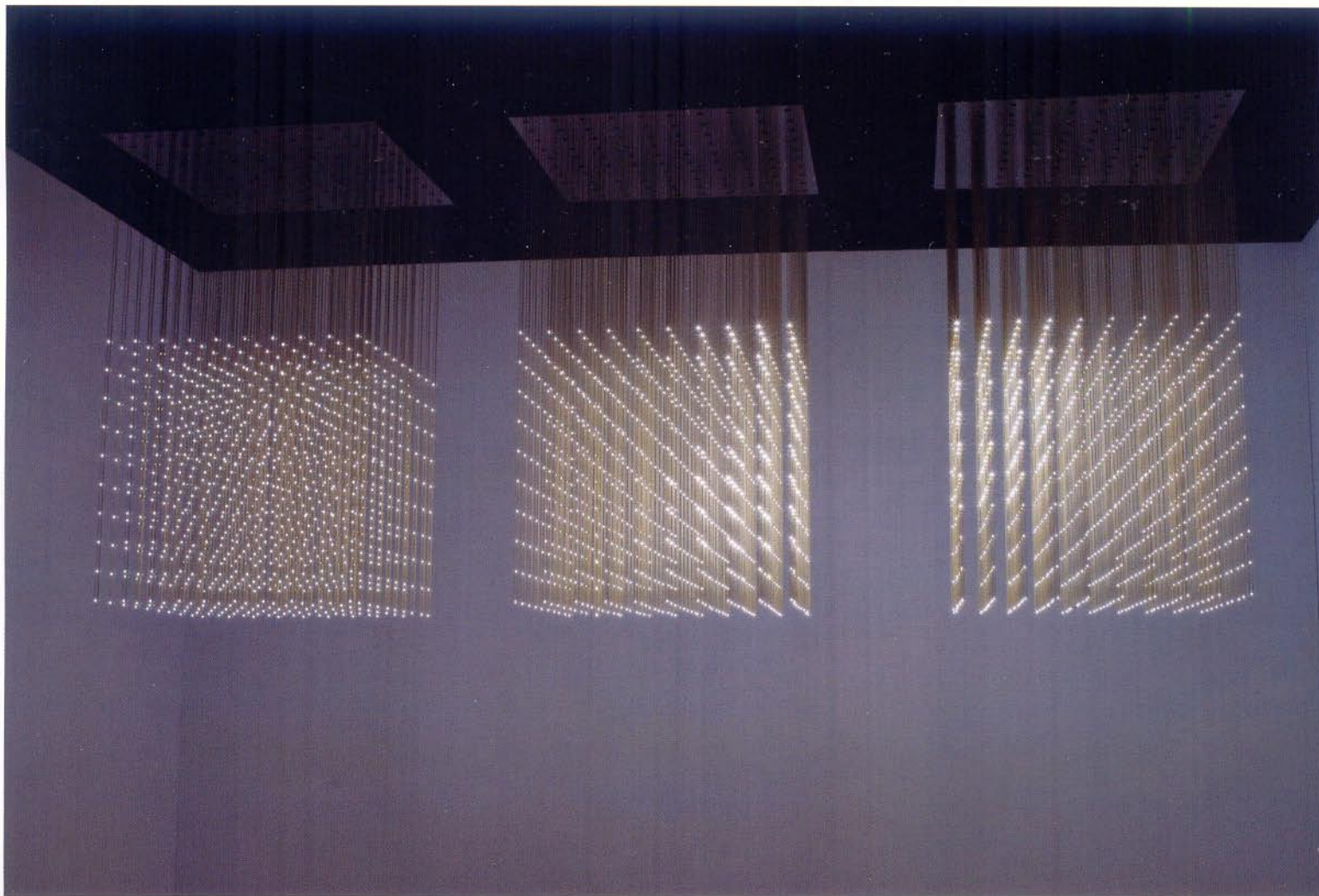
Модуль

Циркуль

684, 4181, 6765, 10946, 1711, 28657, 46368, 75025, 121393, 196418, 317811, 514229, 832040

АНАЛИТИКА

Кинетика и жизнь: дизайнеры и художники заставляют вещи обратить на нас внимание



rAndom International

Проект Swarm Light английского бюро rAndom International, 2010 г.: люстра из медных стержней, на которых закреплены светодиоды. По комнате расставлены микрофоны, которые улавливают звуки: например, шагов и голосов зрителей. Эта информация используется микропроцессорами, управляющими светодиодами, в соответствии со специально написанным для инсталляции алгоритмом.

Текст АЛЕКСАНДР ОСТРОГОРСКИЙ

Патриарх кинетического искусства, наш соотечественник **Наум Габо** был бы сейчас доволен. В 1920 году он провозгласил в своем «Реалистическом манифесте», критикуя искусство, «основанное на Абстракции, на Мираже», что только «реализация наших мироощущений в формах пространства и времени» может считаться актуальной формой искусства. Теорию

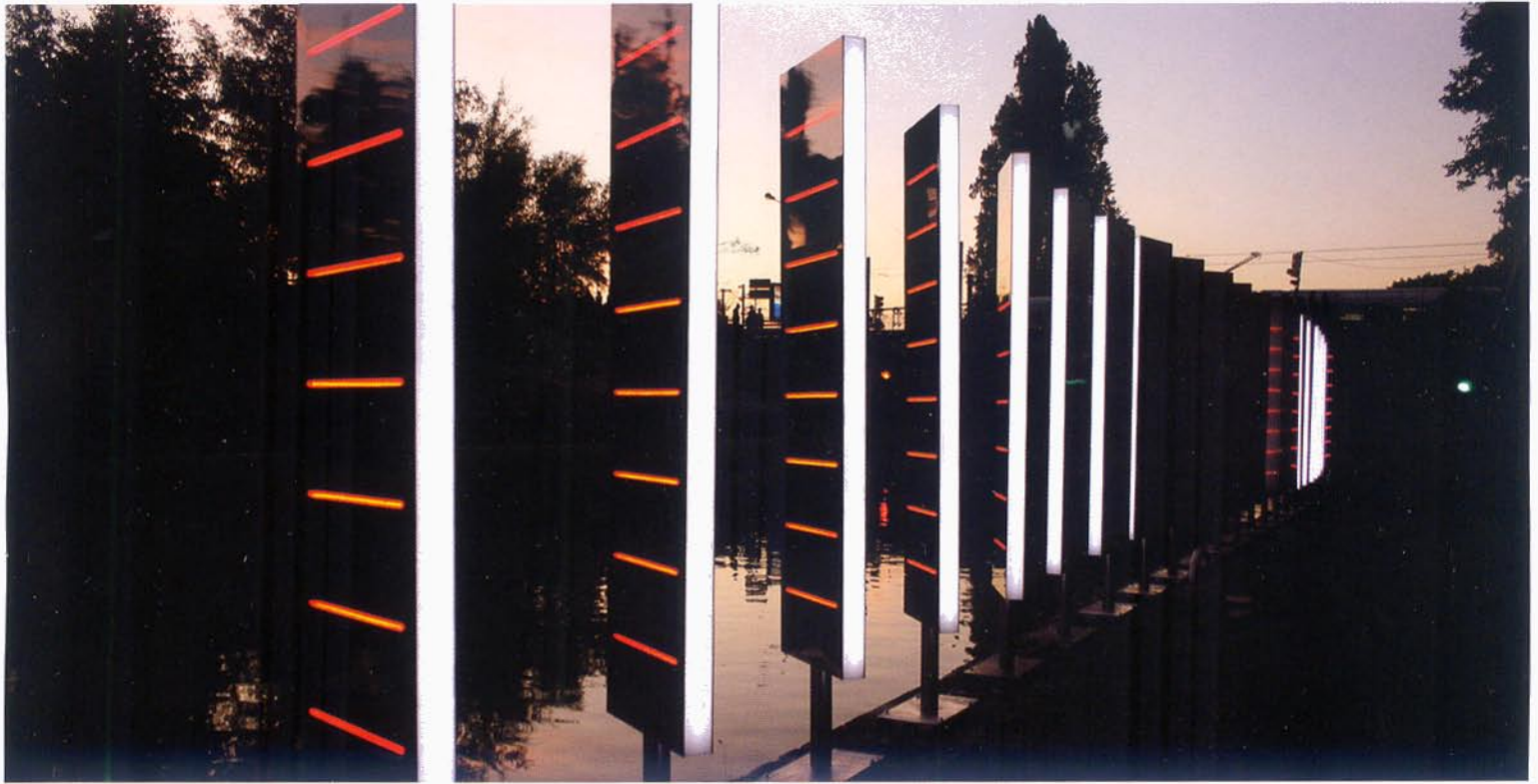
он подкреплял практикой: одна из его скульптур – «Кинетическая конструкция» – представляет собой вертикально стоящую металлическую полосу, которую заставляет вибрировать электромотор.

Все больше дизайнеров и художников почти буквально следуют по его стопам, создавая интерактивные произведения искусства или объекты дизайна: только в ход идут технологии куда более изощренные.



rAndom International

Музыкально-световая инсталляция Radius (rAndom International, 2010 г.) для клуба Home House.



LAB[au]

Инсталляция Binary Waves бюро LAB[au], Сен-Дени, 2008 г.: 32 панели вращаются и мигают, реагируя на движение людей, машин, поездов. Информацию о движении передают инфракрасные датчики.



Нобу Накагучи (Nobu Nakaguchi)

Серию из пяти классических кинетических скульптур сделал дизайнер Нобу Накагучи (Nobu Nakaguchi): каждая из них является метафорой человеческих качеств, например, неуклюжести.



EPFL • ECAL Lab

Дипломный проект Камиллы Шеррер (Camille Scherrer) с использованием технологии «дополненной реальности»: за читателем следит камера, а на экране картинки оживают, когда их касается рука.

Их объекты светятся, поворачиваются вокруг своей оси, издают звуки, но главное – откликаются на действия людей, прямо или косвенно обозначая наше присутствие и влияние на свет, звук, движение.

Пока большинство таких проектов – художественные акции, иногда рекламные. Но в них сегодня отрабатываются те технологии и формы взаимодействия человека и материального мира, которые завтра

станут рядовыми для дизайнеров. Чтобы понять, в каком направлении движутся эти эксперименты, можно попытаться классифицировать их по некоторым признакам, главный из которых характер взаимодействия со зрителем.

Тогда в одной группе окажутся проекты «генеративные» (от англ. generative – «производящий»), которые взаимодействуют с нами и с другими объектами внешней среды

автоматически, согласно некоторым алгоритмам. Такова, например, инсталляция *Binary Waves*, созданная бельгийским бюро LAB[au]. Дизайнеры установили три десятка панелей с восьмью лампочками на каждой в Сен-Дени, предместье Парижа, в сентябре 2008 года, где они и простояли месяц. Панели по-разному вращались вокруг своей оси и мигали лампочками в зависимости от того, кто и в какую сторону

проходил или проезжал мимо: поезд, автобус, автомобиль или пешеход. Управляли согласным движением панелей микропроцессоры, получавшие информацию от инфракрасных сенсоров, стоявших на улице.

Другой тип проектов – «пассивно» интерактивные. В них какой-то процесс или среда уже существует к моменту, когда рядом оказывается зритель, но они меняются с его приходом, и характер этих изменений