

Интерактивность и иммерсивность как особенность современного художественного синтеза в дизайне города

Евстратова Т.А.¹

¹ Казанский государственный архитектурно-строительный университет,
г. Казань, Российская Федерация

Аннотация. В статье рассматриваются новые явления в городском дизайне – интерактивность и иммерсивность, формирующие одну из ключевых особенностей художественного синтеза в организации предметно-пространственной среды. Целью статьи является изучение цифровых феноменов – интерактивности и иммерсивности – в искусстве и их проявлений во взаимодействии с дизайном современного города на примере различных форм художественного синтеза.

Ключевые слова: иммерсивность, интерактивность, формы художественного синтеза, дизайн города, цифровое искусство.

Для цитирования: Евстратова Т.А. Интерактивность и иммерсивность как особенность современного художественного синтеза в дизайне города // Архитектура. Реставрация. Дизайн. Урбанистика, 2024, 2 (4), с. 107-113

Interactivity and immersiveness as a feature of modern artistic synthesis in city design

Evstratova T.A.¹

¹Kazan State University of Architecture and Engineering,
Kazan , Russian Federation

Abstract. The article considers new phenomena in urban design - interactivity and immersiveness, which form one of the key features of artistic synthesis in the organization of the subject-spatial environment. The purpose of the article is to study digital phenomena - interactivity and immersiveness - in art and how they manifest themselves in interaction with the design of a modern city, using the example of various forms of artistic synthesis.

Keywords: immersiveness, interactivity, forms of artistic synthesis, city design, digital art

For citation: Evstratova T.A. Interactivity and immersiveness as a feature of modern artistic synthesis in city design // Architecture. Restoration. Design. Urban science, 2024, 2 (4), p. 107-113

1. Введение

XXI в. ознаменовался прорывом в сфере новейших компьютерных технологий, в частности, виртуальных, которые оказали мощное влияние на изменение традиционного образа городской среды и уклада жизни современного человека в целом. Компьютерное искусство, также известное как цифровое, с каждым годом все активнее вступает в синтез с произведениями традиционных видов искусств (живопись, скульптура и пр.). На цифровой основе возникают такие формы художественного синтеза, как различные виды интерактивных инсталляций, новые формы стрит-арта,

медиа среда и пр. Все это так или иначе приводит к диалоговому общению в системе: городская среда – художественный синтез – человек. Так, городская среда оказывается все больше вовлечена в процесс цифровизации, в ней предполагается наличие элемента «коммуникации», который расширяет возможности участия зрителя, делая его активным соучастником творческого процесса и предоставляя больше возможностей для выбора. «Живые» интерактивные предметы становятся обязательной составляющей современных представлений о комфорте городского пространства [1].

Целью статьи является изучение этих цифровых феноменов – интерактивности и иммерсивности – в искусстве, и их проявлений во взаимодействии с дизайном современного города на примере различных форм художественного синтеза.

2. Методы

Исследование базируется на методе сравнительного анализа: сопоставлении явлений интерактивности и иммерсивности с рассмотрением присущих им качеств, а также выявлением ряда форм художественного синтеза, представляющих эти явления в качестве особенности художественного синтеза в дизайне современного города.

3. Материалы и обсуждение

Предметно-пространственная среда города оказывается все больше вовлечена в процесс цифровизации, в ней предполагается наличие диалога как основного элемента «коммуникации» между технологиями и человеком [2]. Современное общество все больше нуждается в более информативной и насыщенной среде с ее художественным переосмыслением [3]. Именно интерактивность является одним из определяющих признаков постиндустриального дизайна, она находит распространение во многих областях современной человеческой деятельности (элементы средств массовой информации, сфера услуг, навигация и пр.) [1]. Интерактивность (от англ. «interaction» – «взаимодействие») как особенность художественного синтеза, в свою очередь, делает зрителя соучастником творческого процесса. В городской среде интерактивность оказывает влияние на формирование новых форм художественного синтеза, которые дополняются искусствами, основанными на новейших аудиовизуальных, проекционных, кинетических и других технических средствах [4]. В современном искусстве инсталляционные формы являются одними из самых востребованных и часто используемых в работах художников во всём мире, что обусловило появление многих разновидностей инсталляций [5]. Так, интерактивность в современных формах художественного синтеза нашла отражение в фасадных инсталляциях, видеоинсталляциях, кинетических и цифровых инсталляциях (например, запрограммированных с определенным алгоритмом), уличной мебели,

игровых пространствах и пр., которая проявляется как на уровне отдельных предметов и предметных комплексов, так и предметно-пространственной среды в целом [6].

Ярким примером интерактивности форм художественного синтеза стала инсталляция «JEM» от Eness для миксования треков в Австралии (рис.1-1). С такой инсталляцией прохожие могут самостоятельно создавать музыку, даже если они раньше этого никогда не делали. Чтобы замиксовать собственный трек, нужно зайти внутрь инсталляции, которая переливается LED-диодами, и начать танцевать. Электронные треки вместе с изменениями ритмов музыки и подсветки подстраиваются под движения людей. Авторы проекта, обращаясь к концепции игры, ищут непосредственный контакт со зрителем, создавая дополнительную социальную привлекательность объекту и новый уровень открытости [7].

Некоторые интерактивные проекты не обязательно являются цифровыми. Кинетико-интерактивный «Триумфальный павильон» в Лондоне от Five Line Projects является именно такой, нецифровой, инсталляцией (рис.1-2). Он представляет собой исследование потенциальной энергии, которое запускается от воздействия не него человеком. Автор вдохновлен детской игрушкой – вертушкой, образующей целую систему. Вращение каждого колеса вертушки приводит в движение соседнее колесо, таким образом, что действие одного человека запускает цепную реакцию, объединяя тем самым незнакомых друг другу людей [8].



Рис.1. Интерактивность в формах художественного синтеза.

1 - Инсталляция «JEM» для миксования треков в Брисбене, Eness, 2018. (Источник: [https://www.covetedition.com/news/most-wonderful-outdoor-art-installations-that-you-must-visit-in-2018/?php%20%20echo%20links\[i\];%20?](https://www.covetedition.com/news/most-wonderful-outdoor-art-installations-that-you-must-visit-in-2018/?php%20%20echo%20links[i];%20?)). 2 - Кинетико-интерактивный «Триумфальный павильон» в Лондоне, Five Line Projects, 2016. (Источник: <https://sxteh.ru/londonskij-pavilon-iz-vertushek-samopodderzhivayushhayasya-konstruktsiya-s-podvizhnymi-detalyami-iz-bambuka.html>)

Иммерсивность, как новая форма интерактивного искусства, становится трендом последних лет и, выходя за пределы «интерьерной среды», создаёт новые отношения между средой и потребителем. Иммерсивность (от англ. «immersive» – создающий эффект присутствия, погружение) в искусстве – это средство восприятия художественного пространства, в котором происходит эффект полного погружения зрителя в искусственно созданную среду. В отличие от интерактивности, иммерсивность не требует активного участия и контакта, действует не локально, а «поглощает» человека полностью, создавая тем самым новое пространство, с которым человек становится одним целым. Иммерсивная среда во время пребывания в ней способна менять сознание зрителя, благодаря эмоционально-чувственному восприятию смоделированная среда кажется реальной [9]. Художниками-пионерами в сфере иммерсивного искусства можно считать японский коллектив TeamLab и французского художника Шевалье М.

Результатом художественного синтеза иммерсивного искусства, ландшафтного дизайна, инсталляционного искусства, светового искусства, саунд-арта, компьютерного и кинетического искусств, стали иммерсивно-интерактивные инсталляции (среда). В качестве примера можно привести ряд инсталляций в одном из «Трёх великих садов» в Японии от коллектива TeamLab (рис.2-1). Компания, специализирующаяся на создании иммерсивных инсталляций в интерьерах, создала первую иммерсивную выставку в экстерьере. Произведения искусства трансформируются под влиянием ветра, дождя, а также движений людей, делая окружающую среду и зрителей частью произведений [10].



Рис.2. Иммерсивность в формах художественного синтеза.

1 – Инсталляции в «Трёх великих садах» в Киото, TeamLab, 2019. (Источник: <https://www.teamlab.art/pt/press/designboom190710/>). 2 - Виртуальные цветочные ковры в Рабате, Шевалье М., 2022. (Источник: <https://miguel-chevalier.com/>)

Сегодня иммерсивность может проявляться не только в виде пространственных объектов, дополненных различными эффектами, но и в качестве плоскостных светоцветовых композиций. В таком случае взаимодействующими компонентами становятся дизайн города, световое искусство, саунд-арт и компьютерное искусство (digital-art), net-art и оптическое искусство, образуя новую форму художественного синтеза – AV мэппинг-перформанс. Все это можно увидеть в работах Шевалье М., который поддерживает принципы вышеупомянутого японского коллектива и в своих произведениях стремится создать связь городской среды с современным искусством и природными мотивами. Так, в г. Рабат – культурной столице Африки 2022 г. – в рамках фестиваля цифровых искусств TIFAWT-Rabat Digital Arts художник создал серию светящихся виртуальных цветочных ковров (рис. 2-2). Благодаря компьютерной программе цветы разных размеров, расцветок и форм взаимодействуют со зрителем, затем случайным образом «рождаются, распускаются и умирают», что создает постоянно меняющуюся виртуальную среду [11].

4. Заключение

При рассмотрении интерактивности и иммерсивности как особенностей художественного синтеза были выявлены следующие формы: цифровые интерактивные и кинетико-интерактивные инсталляции, иммерсивно-интерактивная среда (иммерсивно-пространственные инсталляции) и AV мэппинг-перформанс, которые проявляются в городской среде, в большей степени, на уровнях предметных и архитектурных форм, а также городских пространств. В этих формах художественного синтеза можно выделить ряд определенных качеств, трансформирующих городскую среду и присущих каждому из явлений. В интерактивных формах – многофункциональность и адаптивность, в иммерсивных формах художественного синтеза – мультисенсорность и перформативность, а объединяющим качеством стала инклюзивность – как стремление вовлечь и интегрировать всех людей и группы в происходящее действие.

Список литературы

1. Михайлов С. М. Интерактивность как определяющий признак дизайна постиндустриального общества // Дизайн-ревю. – 2010. – № 1-4. – С. 6-23. – EDN PNHFAP.
2. Кириченко Е. И. Цифровое искусство: способ коммуникации или средство новой художественной образности? // Научное обозрение. Международный научно-практический журнал. – 2018. – № 1. – С. 14. – EDN YPPMRT.

3. Михайлова А. С., Валиуллина А. Р. Интерактивные объекты дизайна в пространственной среде города // Дизайн-ревью. – 2011. – № 1-2. – С. 94-99. – EDN PHIAJP.

4. Евстратова Т.А., Кулеева Л.М., Куприянов В.Н., Малахов С.А., Михайлов С.М. Современные тенденции в области художественного синтеза в архитектуре и дизайне города// Известия Казанского государственного архитектурно-строительного университета. – 2023. – № 2(64). – С. 101-112. – DOI 10.52409/20731523_2023_2_101. – EDN XQBZOK.

5. Деникин А. А. Иммерсивные и интерактивные художественные стратегии в видеоинсталляциях и видеоэнвайронментах // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. – 2008. – № 4-2. – С. 101-104. – EDN KUHXLN.

6. Прохоров С. А. Шадулин А. В., Прохоров Н. С. Электронные технологии и художественная составляющая в проектировании интерактивного дизайна архитектурной среды // Манускрипт. – 2018. – № 5(91). – С. 134-137. – DOI 10.30853/manuscript.2018-5.30. – EDN USBTFG.

7. JEM // URL: <https://www.eness.com/> (дата обращения: 20.07.2024).

8. Лондонский павильон из вертушек // URL: <https://cargocollective.com/fivelineprojects> (дата обращения: 20.07.2024).

9. Воронкова Э. А. Иммерсивность в искусстве: определение и характеристики // Инновационные аспекты развития науки и техники: Сборник избранных статей IV Международной научно-практической конференции, Саратов, 29 января 2021 года. – Саратов: Научная общественная организация «Цифровая наука», 2021. – С. 139-142. – EDN BLJBSW.

10. Оцифрованный объект Всемирного наследия Тодзи // URL: <https://www.teamlab.art/> (дата обращения: 25.07.2024).

11. Сила цветов 2023 // URL: <https://miguel-chevalier.com/work/flower-power-2023> (дата обращения: 25.07.2024).

References

1. Mikhailov S. M. Interactivity as a defining feature of the design of a post-industrial society // Design Review. – 2010. – No. 1-4. – P. 6-23. – EDN PHHFAP.

2. Kirichenko E. I. Digital art: a way of communication or a means of new artistic imagery? // Scientific review. International Scientific and Practical Journal. – 2018. – No. 1. – P. 14. – EDN YPPMRT.

3. Mikhailova A. S., Valiullina A. R. Interactive design objects in the spatial environment of the city// Design review. – 2011. – No. 1-2. – P. 94-99. – EDN PHIAJP.

4. Evstratova T.A., Kuleeva L.M., Kupriyanov V.N., Malakhov S.A., Mikhailov S.M. Modern trends in the field of artistic synthesis in architecture and design of the city// The news of Kazan State University of Architecture and

Engineering. – 2023. – № 2(64). – P. 101-112. – DOI 10.52409/20731523_2023_2_101. – EDN XQBZOK.

5. Denikin A. A. Immersive and interactive artistic strategies in video installations and video environments // Bulletin of the Vyatka State University for the Humanities. - 2008. – No. 4-2. – P. 101-104. – EDN KUHXLN.

6. Prokhorov S. A., Shadurin A.V., Prokhorov N. S. Electronic technologies and the artistic component in the design of interactive design of the architectural environment // Manuscript. – 2018. – № 5(91). – P. 134-137. – DOI 10.30853/manuscript.2018-5.30. – EDN USBTFG.

7. JEM // URL: <https://www.eness.com/> (date of access: 20.07.2024).

8. The London pavilion of turntables // URL: <https://cargocollective.com/fivelineprojects> (date of access: 20.07.2024).

9. Voronkova E. A. Immersivity in art: definition and characteristics // Innovative aspects of the development of science and technology: A collection of selected articles of the IV International Scientific and Practical Conference, Saratov, January 29, 2021. – Saratov: Scientific public organization «Digital Science», 2021. – pp. 139-142. – EDN BLJBSW.

10. Digitized Toji World Heritage Site // URL: <https://www.teamlab.art/> (date of access: 25.07.2024).

11. Flower power 2023 // URL: <https://miguel-chevalier.com/work/flower-power-2023> (date of access: 25.07.2024).