

Е. Д. ЕНЮТИНА

ИНТЕРАКТИВНЫЕ АРТ-ОБЪЕКТЫ КАК СИСТЕМЫ АТТРАКТОРОВ ГОРОДСКОЙ СРЕДЫ

INTERACTIVE ART OBJECTS AS SYSTEMS OF ATTRACTORS OF THE URBAN ENVIRONMENT

Исследуется возможность применения арт-объектов в качестве системы аттракторов городской среды. Представлены результаты исследований возможности влияния интерактивных арт-объектов через художественно выразительные средства на восприятие и формирование современного городского пространства. Результаты исследования позволяют сделать вывод, что у общества с каждым годом повышается спрос на высокохудожественную среду. Размещение интерактивных арт-объектов в городской среде оправдывает себя с экономической точки зрения, способствует формированию и развитию эстетического вкуса населения, позволяет обратить внимание граждан на социально значимые темы.

Ключевые слова: арт-объект, художественный подход, городская среда, интерактивность, аттрактор, дизайн среды

Одним из важных критериев оценки качества и функциональности городского пространства является применение системы точек притяжения – аттракторов, которая обеспечивает насыщение различными новыми функциями городскую ткань. Можно провести аналогию с фрактальной системой, которая обязательно характеризуется наличием аттрактора. Тогда понятие «аттрактор» в контексте городской среды может рассматриваться как «пространственный», «временной» или «пространственно-временной» [1, 2].

Современной городской среде часто не хватает стимулирующих или вдохновляющих пространств и объектов для взаимодействия с окружением. В этом контексте интерактивные арт-объекты могут повысить интенсивность общественной жизни путем создания определённой атмосферы вовлечённости в происходящее и взаимодействия с городским пространством [3, 4]. Основная цель таких художественных вмешательств заключается в том, чтобы дать людям возможность через активное участие в интерактивной игре привлечь их внимание к происходящим изменениям в социальной сфере, экологии, экономике и т. д.

Так, в 2014 г. канадский дизайнерский коллектив Les Astronautes выиграл конкурс фести-

The possibility of using art objects as a system of attractors of the urban environment is investigated. The results of research on the possibility of the influence of interactive art objects through artistic means on the perception and formation of modern urban space are presented. The results of the study allow us to conclude that the demand of society for a highly artistic environment is steadily growing. The placement of interactive art objects in an urban environment justifies itself from an economic point of view, contributes to the formation and development of the aesthetic taste of the population, allows citizens to draw attention to socially significant topics.

Keywords: art object, artistic approach, urban environment, interactivity, attractor, environment design

валя публичного искусства Les Passages Insolites на создание арт-объекта в пространстве между двух ограничивающих поверхностей соседних зданий (рис.1). По всей длине прохода были смонтированы деревянные панели с отверстиями, через которые продели сотни розовых и оранжевых аквапалок для бассейна. Схема раскладки была разработана с помощью программного обеспечения Grasshopper и Rhino.

Контраст с историческим окружением помог людям заново открыть для себя это место. Большое количество цветных аквапалок создали сверхъестественную атмосферу, переносящую в совершенно другой мир. Посетители, проходившие сквозь инсталляцию, могли взаимодействовать с пространством.

Основные принципы использования интерактивных арт-объектов в формировании городских пространств

Необходимо учитывать особые предпосылки, которые влияют на успех того или иного арт-объекта в городской среде: характер пространства, социальная атмосфера, культурная среда, расположение инсталляции в пространстве, доступность инсталляции и ее окружение, взаимосвязь между инсталляцией и другими

архитектурными объектами [5]. Не менее важным условием является время, отведенное для индивидуального восприятия и активного участия в конкретном сценарии [6].

Огромную популярность в мире приобрели интерактивные арт-объекты, в разработке которых применяются *принципы использования новых технологий цифровых изображений для повышения аттрактивности среды* [7]. Продвижение инновационных технологий значительно способствует вовлечению общественности. Непредсказуемые визуальные эффекты, более интеллектуально сложные схемы представляют собой наиболее привлекательные интерактивные инсталляции для привлечения внимания [8, 9]. Именно поэтому работа Антонина Фурно «Граффити из воды и света» во Франции завоевала популярность во многих странах мира (рис. 2). Светодиоды встроены в чувствительную к влаге поверхность, окруженную медной лентой, которая действует как проводник, когда на нее попадает вода. Любой желающий может рисовать на стене кистью, распылителем или даже просто влажными пальцами. Как только вода испаряется, свет гаснет и остаётся «чистый холст» для кого-то другого.

Формирование интерактивных арт-объектов часто основывается на *принципе сценарного подхода к формированию среды («среды-события»)* – явления временного, происходящего в момент проведения разного рода мероприятий, разработанных по сценарию, с привлечением зрителей и применением необходимого

оборудования [10]. В данном случае необходимо учитывать композиционные особенности объекта проектирования, специфику процессов происходящего действия и необходимое для этого техническое оснащение.

Примером может служить разработанный в 2018 г. дизайнерами Карсон Сметс, Ноа Юнс и Дженни Хизер интерактивный арт-объект «Нейронная аллея» (рис.3). В переулке на торцах зданий по обе стороны были размещены «холсты» с разноцветными деревянными кубиками, имитирующими пиксели. Прохожие взаимодействовали с инсталляцией, переставляя «пиксели»: создавали различные изображения, оставляли друг другу послания, фотографировались на её фоне и даже проводили различные мероприятия (устроивали прием Санта-Клауса, временный кинотеатр, делали предложения руки и сердца и т. п.). На протяжении шести месяцев камеры фиксировали происходящие события. Затем оцифрованный каталог был доступен для общественности в режиме онлайн.

Не меньший интерес представляют собой интерактивные арт-объекты, при разработке которых применяется *принцип провокации в дизайне архитектурной среды*. Для «возбуждения» активности общества, привлечения внимания к существующим проблемам, мотивации субъектов к преодолению сложившихся стереотипов применяются различные провокационные приемы, переосмысленные и реализованные через художественно выразительные средства.



Рис. 1. Интерактивный арт-объект дизайн-коллектива Les Astronautes. Канада. 2014 год.

Источник: <https://www.dezeen.com/2014/10/13/les-astronauts-delirious-frites-pool-noodles-installation-quebec/> (дата обращения: 10.02.2023)

Таким образом, архитекторы и дизайнеры в своих работах часто заявляют об экологических, экономических, политических и других проблемах. Чтобы привлечь внимание управляющих органов г. Остина в штате Техас к сохранению общественных пространств в центре города и препятствовать высотной застройке, которая изменит характер и масштаб город-

ской структуры, архитекторы Дэн Читам и Мишель Тарсни создали интерактивную инсталляцию под названием «20 футов в ширину» (рис. 4). Своей работой они хотели подчеркнуть особенность места, показать его утилитарную красоту и изменить восприятие пространства.

Авторов на создание проекта вдохновило детское рукоделие: цветная бечевка «связыва-



Рис. 2. Интерактивный арт-объект «Граффити из воды и света». Автор Антонин Фурно. Франция. 2012 год.
Источник: <https://medium.com/interviews-and-articles-on-art-public-spaces/enhancing-our-outdoor-spaces-through-interactive-public-art-1ce2b674eb43> (дата обращения: 25.02.2023)



Рис. 3. Интерактивный арт-объект «Нейронная аллея».
Авторы: К. Смэтс, Н. Юнс, Д. Хизер. США. 2018 год.
Источник: <https://www.synthetic.space/synthetic/neural-alley/> (дата обращения: 13.02.2023)

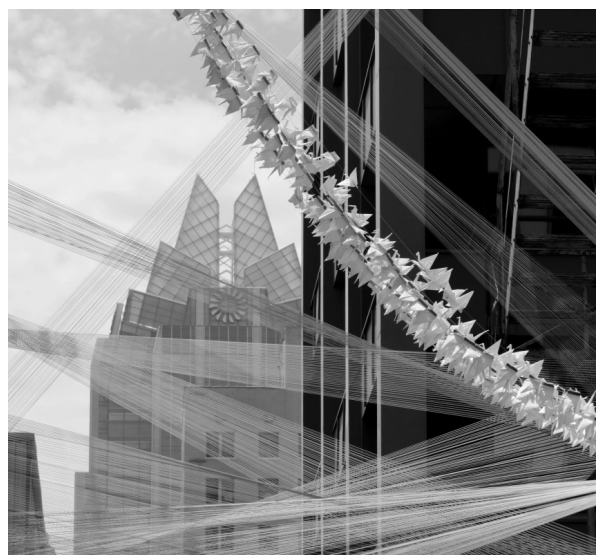


Рис. 4. Интерактивный арт-объект «20 футов в ширину».
Авторы: Д. Читам и М. Тарсни. США. 2013 год.
Источник: <https://www.artallianceaustin.org/20ft-wide> (дата обращения: 13.02.2023)

ет» архитектурные элементы, создавая лёгкость и невесомость, а ещё сильнее этот эффект подчёркивают фигурки бумажных журавлей, выполненные вручную местными детьми. Идея была взята из древней японской легенды, в которой говорится о том, что у того кто сложит тысячу журавликов-оригами исполнится его желание. Возникшие цветные слои изменили форму пространства и обеспечили постоянно меняющуюся перспективу по мере продвижения в нём. Вместе эти элементы закладывают новую основу для жизнедеятельности людей.

Архитекторы хотели вдохновить жителей быть творческими и смелыми, а также простимулировать и поддержать социальное и эмоциональное развитие молодежи посредством вовлечения в интерактивное взаимодействие с городским пространством. Таким образом, удалось привлечь внимание к этому месту, способствовать обсуждению его роли в городском пространстве, создать новые возможности для его использования.

Особенности размещения интерактивных арт-объектов в архитектурном пространстве

Размещение арт-объектов в городском пространстве способствует его гармонично эстетическому развитию. По местонахождению в структуре города их можно разделить на объекты для камерных малых пространств, для коллективных пространств, для общественных пространств, предназначенных для мегапространств (площадей, больших обозримых пространств города) [11].

В связи с тем, что интерактивные арт-объекты в большей степени рассчитаны на контакт и осмотр с близкого расстояния, то предпочтительно выбирать для размещения камерные пространства по типу «ниша» («карманное» пространство, ограниченное с трех сторон) или «угол» (пространство сформировано двумя пересекающимися поверхностями) [11,12].

Соблюдение условий наилучшего восприятия интерактивного арт-объекта является одним из важнейших требований при размещении в городской среде [13]. В исследованиях метода моделирования открытых архитектурных пространств в городской среде Е.О. Смоленская делает акцент на значимости большинства мест «только в той мере, в которой мы их воспринимаем. Каждый объект, нами воспринимаемый, существует как во времени, так и в пространстве. Объект редко может быть охвачен с одной точки зрения во всей своей полноте, и воспринимается он скорее посредством потока впечатлений» [14].

Интерактивные арт-объекты выступают как аттракторы в городской среде и служат ориентирами. Благодаря грамотному размещению интерактивных арт-объектов в пространстве формируются «места притяжения», создаются определенные опорные и видовые точки [15]. Архитектор или дизайнер с помощью художественно-выразительных средств может контролировать траекторию движения и взгляда человека, менять визуальные границы, влиять на формообразование пространства [16].

Вывод. Двустороннее взаимодействие между арт-объектом и общественностью является важным атрибутом интерактивного искусства, отличающего его от других форм. Интеграция художественной концепции в городскую среду поможет человеку развить художественное мышление, положительно повлиять на психологическое состояние, создать новую систему ценностей, изменить образ мышления и поведения [16]. Для гармоничного и устойчивого развития общества необходимо создать высококачественную среду обитания. Интерактивные арт-объекты, в отношении общего развития культурного состояния общества, способны выполнять ряд различных функций: воспитательную, знаковую, постановочную, рекреативную, познавательную и др.

Так, применение художественных средств при проектировании городской среды даёт возможность воспитать в зрителе чувство прекрасного и приобщить его к ценностям культуры, способствует воспитанию вкуса и повышению интеллектуального уровня. Интерактивный арт-объект как аттрактор способен притягивать большое количество людей, позволяет быстрее приспособиться и адаптироваться в новой городской среде, лучше ориентироваться, создать психологически благоприятную среду [17]. Сегодня современное общество всё больше нуждается в создании высокохудожественной среды, разработке информативного и функционального городского пространства, что, как показывает время, оправдывает себя с экономической точки зрения.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Монахова Л. П. Стилевые приоритеты и культура повседневной реальности в проектном мышлении второй половины XX века // Проблемы дизайна-6. М.: НИИ теории и истории изобразительных искусств РХИ, 2011. С. 56–57.
2. Urbanowicz K., Nyka L. Media architecture and interactive art installations stimulating human involvement and activities in public spaces // CBU International conference on innovations in science and education. 2016. P. 591–596. DOI:10.12955/cbup.v4.819.

3. Витюк Е. Ю. Городская среда как арт-объект // Вестник Томского государственного университета. 2012. № 364. С. 43–48. EDN PGPEEZ.
4. Yingting Z. Research on the Trend of Interaction Design in Public Art // Proceedings of the 6th International Conference on Arts, Design and Contemporary Education. 2020. P. 530–534. DOI:10.2991/assehr.k.210106.103.
5. Ефимов А.В. Дизайн архитектурной среды. М.: Архитектура-С, 2004. 504 с.
6. Куклев Н. А., Цибер Л.Б. Арт-объекты в современной городской среде как театральное пространство диалога // Традиции и инновации в строительстве и архитектуре. Архитектура и дизайн : сборник статей [Электронный ресурс] / под ред. М.В. Шувалова, А.А. Пищулева, Е.А. Ахмедовой. Самара: СамГТУ, 2018. С. 281–284. EDN VKSAXW.
7. Енютина Е. Д. Особенности художественного подхода к формированию современной городской среды: дис. ... канд. арх. Н.Новгород, 2015. 200 с.
8. Щепетков Н.И. Световой дизайн города. М.: Архитектура-С, 2006. 320 с.
9. Фарсинг С. Искусство. Всемирная история. М.: Магма, 2014. 576 с.
10. Шимко В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды. М.: Архитектура-С, 2006. 384 с.
11. Крашенинников А.В. Жилые кварталы. М.: Высш. шк., 1988. 87 с.
12. Медведев М.А. Взаимодействие интерактивных арт-практик с городской средой // Академический вестник УРАЛНИИПРОЕКТ РААСН. 2010. № 2. С. 81–84.
13. Смоленская Е.О. Архипространства в системе современного урбанизированного города // Градостроительство и архитектура. 2011. Т.1, № 1. С. 16–20. DOI: 10.17673/Vestnik.2011.01.3.
14. Смоленская Е.О. Метод моделирования открытых архитектурных пространств в городской среде (на примере города Самары): дис. ... канд. арх. Н.Новгород, 2004. 200 с.
15. Неведов В.А. Городской ландшафтный дизайн. СПб.: Любавич, 2020. 320 с.
16. Ожегов С.С. История ландшафтной архитектуры. М.: Архитектура-С, 2004. 100 с.
17. Гельфонд А.Л., Дуцев М.В. Архитектурно-художественный синтез как средство диалога // Приволжский научный журнал. 2010. № 4 (16). С. 147–153.
18. Михайлов С.М. Дизайн городской среды как вид синтетической деятельности. Исторический аспект // Дизайн Ревю. 2011. № 1. URL: <https://design-review.net/index.php?id=219&number=1&show=article&year=2009> (дата обращения: 05.05.2023).
19. *i istorii izobrazitel'nyh iskusstv RAH* [Design-6 issues. M.: Research Institute of Theory and History of Fine Arts of the Russian Academy of Arts], 2011, pp. 56–57. (in Russian)
20. Urbanowicz K., Nyka L. Media architecture and interactive art installations stimulating human involvement and activities in public spaces. CBU International conference on innovations in science and education. 2016. P. 591–596. DOI:10.12955/cbup.v4.819
21. Vityuk E. Yu. Urban environment as an art object. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Tomsk State University], 2012, no. 364, pp. 43–48. (in Russian)
22. Yingting Z. Research on the Trend of Interaction Design in Public Art. Proceedings of the 6th International Conference on Arts, Design and Contemporary Education. 2020. P. 530–534. DOI:10.2991/assehr.k.210106.103
23. Efimov A.V. *Dizajn arhitekturnoj sredy* [Architectural Environment Design]. Moscow, Architecture-C, 2004. 504 p.
24. Kuklev NA, Tsiber LB Art objects in a modern urban environment as a theatrical space of dialogue. *Tradicii i innovacii v stroitel'stve i arhitekture. Arhitektura i dizajn: sbornik statej* [Traditions and innovations in construction and architecture. Architecture and Design: A Collection of Articles]. Samara, SamGTU, 2018, pp. 281–284. (In Russian).
25. Enyutina E.D. Osobennosti hudozhestvennogo podhoda k formirovaniyu sovremennoj gorodskoj sredy. Cand. Diss. [Features of the artistic approach to the formation of a modern urban environment. Cand. Diss.]. Nizhny Novgorod, 2015. 200 p.
26. Shepetkov N.I. *Svetovoj dizajn goroda* [City Light Design]. Moscow, Architecture-C, 2006. 320 p.
27. Farsing S. *Iskusstvo. Vsemirnaya istoriya* [World History]. Moscow, Magma, 2014. 576 p.
28. Shimko V.T. *Arhitekturno-dizajnerskoe proektirovanie gorodskoj sredy* [Architectural and design design of urban environment]. Moscow, Architecture-C, 2006. 384 p.
29. Krashenninikov A.V. *Zhilye kvartaly* [Residential quarters]. Moscow, Higher school, 1988. 87 p.
30. Medvedev M.A. Interaction of interactive art practices with the urban environment. *Akademicheskij vestnik URALNIIPROEKT RAASN* [Academic Bulletin URALNIIPROEKT RAASN], 2010, no. 2, pp. 81–84. (in Russian)
31. Smolenskaya E.O. Archiprospace in the system of modern urbanized city. *Gradostroitel'stvo i arhitektura* [Urban Planning and Architecture], 2011, vol. 1, no. 1, pp. 16–20. (in Russian) DOI: 10.17673/Vestnik.2011.01.3
32. Smolenskaja E.O. *Metod modelirovaniya otkrytyh arhitekturnyh prostranstv v gorodskoj srede (na primere goroda Samary)*. Cand. Diss. [The method of modeling open architectural spaces in an urban environment (using the example of the city of Samara). Cand. Diss.]. Nizhny Novgorod, 2004. 200 p.
33. Nefedov V.A. *Gorodskoj landshaftnyj dizajn* [Urban landscape design]. St. Petersburg, Lubavić, 2020. 320 p.

REFERENCES

1. Monakhova L.P. Style priorities and culture of everyday reality in project thinking of the second half of the 20th century. *Problemy dizajna-6*. M.: NII teorii

16. Ozhegov S.S. *Istorija landshaftnoj arhitektury* [History of Landscape Architecture]. Moscow, Architecture-C, 2004. 100 p.

17. Gelfond AL, Dutsev M.V. Architectural and artistic synthesis as a means of dialogue. *Privolzhskij nauchnyj zhurnal* [Volga Scientific Journal], 2010, no. 4(16), pp. 147–153. (in Russian)

18. Mikhailov S.M. Urban environment design as a type of synthetic activity. Historical aspect. *Dizajn Revju* [Design Revue], 2011, no. 1. Available at: <https://design-review.net/index.php?id=219&number=1&show=article&year=2009> (accessed 05 May 2023).

Об авторе:

ЕНЫУТИНА Екатерина Дмитриевна

кандидат архитектуры, доцент кафедры дизайна
Самарский государственный технический университет
443100, Россия, г. Самара, ул. Молодогвардейская, 244
E-mail: e.enutina@mail.ru

ENYUTINA Ekaterina D.

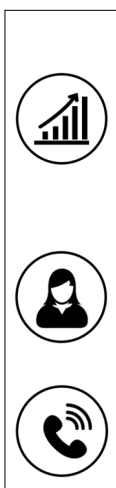
PhD in Architecture, Associate Professor
of the Design Chair
Samara State Technical University
443100, Russia, Samara, Molodogvardeyskaya str., 244
E-mail: e.enutina@mail.ru

Для цитирования: Енютинa Е.Д. Интерактивные арт-объекты как системы аттракторов городской среды // Градостроительство и архитектура. 2023. Т. 13, № 4. С. 139–144. DOI: 10.17673/Vestnik.2023.04.18.

For citation: Enyutina E.D. Interactive art objects as systems of attractors of the urban environment. *Gradostroitel'stvo i arhitektura* [Urban Construction and Architecture], 2023, vol. 13, no. 4, pp. 139–144. (in Russian) DOI: 10.17673/Vestnik.2023.04.18.



ЦЕНТР «ЭНЕРГОСБЕРЕЖЕНИЕ В СТРОИТЕЛЬСТВЕ»



Повышение энергетической эффективности зданий и сооружений и оптимизации работы систем отопления, вентиляции, горячего водоснабжения; исследование теплофизических характеристик строительных и теплоизоляционных материалов; разработка новых инженерных методов теплофизического расчёта строительных ограждающих конструкций; разработка нормативной документации по расчёту и проектированию строительных ограждающих конструкций

Юрий Серафимович ВЫТЧИКОВ

кандидат технических наук

443001, г. Самара, Молодогвардейская, 194
(846) 339-14-76, 339-14-55
git.2008@mail.ru