

УДК 747

Зиміна С. Б.

канд. архіт., проф. кафедри

Основ архітектури та АП КНУБіА

ІНТЕР'ЄР НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ

Анотація: в статті розглядаються напрямки в розвитку інтер'єрів, для формування яких задіяні новітні технології: мультимедійні, інтерактивні, віртуальні та 3-Dтехнології. Пропонується ілюстративний ряд інтер'єрів до кожного з напрямків.

Ключові слова: інтер'єр, інтерактивна поверхня, мультимедійні, новітні технології, декоративна, розважальна, інформаційні функції.

Інтер'єри, що утворені завдяки використанню новітніх технологій не можуть вважатись стилем – це напрямок в сучасному дизайн-проекуванні. Пропонується класифікація інтер'єрів цього напрямку за ознаками технологічних підходів, функцій і засобів. (Рис. 1).

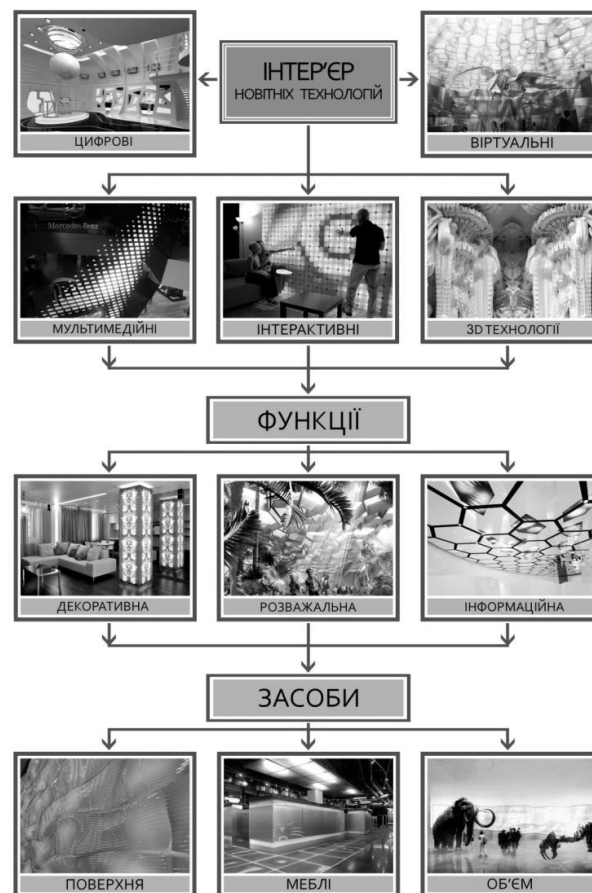


Рис. 1. Класифікація інтер'єрів новітніх технологій за різноманітним технологіям, функцією і засобами використання.

По суті, інтерактивні технології включаються в більш широке поняття – мультимедійних, які, в свою чергу, є частиною високотехнологічних цифрових технологій. Не вдаючись в технічні подробиці і різновиди мультимедійних технологій, розглянемо варіанти їх використання в інтер'єрі. Медійна поверхня змінює контури і колір абстрактного малюнку. Виникає уявлення того, що стіна хвилиобразно рухається, завдяки саме цьому декоративному ефекту інтер'єр салону з продажу автомобілів «Мерседес» збагачується і привертає увагу пішоходів навіть через вітринне скло. (Рис. 2 А).

Поверхня, що має мультимедійне оснащення, може мати і чисто декоративну функцію (рис. 2 Б), і декоративно-композиційну – виконуючи роль композиційного центру (рис. 2 В). Ну і, звичайно, рекламну. Вона може бути розташована на будь-якій поверхні: на стінах, підлозі, стелі, колонах і навіть на меблях. (Рис. 2 Г, Д). Інтерактивні поверхні можуть змінювати колір, насиченість світла і малюнок, реагуючи на дотик, голос, або просто рух на



Рис. 2 . А- Салон «Мерседес». Берлін; Б - мультимедійна поверхня на колонах, що має суто декоративну функцію; В –торгівельна зала при музеї Сваровські». Інсбрук, Австрі;. Г – мультимедійна поверхня на меблях і інтерактивна підлога і стеля; Д - інтерактивна дзеркальна стеля з інформаційною функцією.

відстані. Інтерактивна стеля, що направляє і інформує відвідувачів, наприклад виставковому комплексу. Скляна стеля - це лише половина концепту «ThePositiveFloor» від interfaceFLOR. Другу його половину становлять спеціальні екрани, спрямовані вгору, які будуть розташовуватися у верхній частині виставкових стендів. На екранах цих, за задумом авторів ідеї, будуть відображатися назви компаній, що беруть участь у виставці, якась інформація про них, презентаційні відеоролики. За допомогою подібних екранів можна транслювати і рекламу[4]. (Рис. 2 Д).

Ресторан MOJOCuisine (Тайвань) має унікальний інтерактивний дизайн інтер'єру. Столики ресторану замість звичайних стільниць обладнані сенсорними екранами, датчики яких дозволяють відкривати меню, оформляти замовлення, змінювати цифрову «скатертину», запитувати рахунок і оплачувати його, а ще грати в ігри, дивитися рекламні оголошення і багато іншого.[1] (Рис. 3).

До останнього часу ще ніхто не намагався використовувати технології тривимірного друку в архітектурі та мистецтві. Першими в цій справі виступили дизайнери Майкл Хансмейері Бенджамін Ділленберджер. Вони створили першу в світі кімнату, інтер'єр якої виготовлений за допомогою технологій тривимірного принтера. Інтер'єр кімнати відтворено в тривимірному друку в стилі бароко. Інсталяція містить мільйони дрібних деталей і поверхонь, виконаних з високою точністю, важить близько 11 тонн, має розміри 3.35 метра у висоту і 15.85 метра в ширину. Кімната була "надрукована" за допомогою дрібного піску, змішаного з матеріалом. В результаті, зовні структура стін не відрізняється від каменя-пісковика, мармуру або гіпсу [5]. (Рис. 4).

Бюро BIG запропонувало концепцію нового музею природознавства в Копенгагені. Замовником робіт виступили Міністерство енергетики та будівництва Данії і Копенгагенського університету. Головна ідея архітекторів - спроектовано не споруду і навіть не комплекс будівель, а рукотворний ландшафт площею 38 000 кв. м, який об'єднує території музею і Ботанічного саду в центрі данської столиці. Основний виставковий простір музею - це так званий зал Великого Китаю, розташований на першому підземному рівні. Тут, в приміщенні з другим світлом, будуть представлені скелети копалин і сучасних тварин, знайдені археологами і палеонтологами на території різних країн.[6].

Розглянемо можливості використання напряму віртуальних технологій. Музей може виставляти і віртуальні об'єкти, в 3Dтехнології, або голограми, наприклад, доісторичних тварин, що реконструйовані в первісному вигляді. (Рис. 5).



Рис. 3. Ресторан з інтерактивними поверхнями столів.



Рис. 4 . Інтер'єр у стилі Бароко з використанням новітніх технологій 3-Ддруку.



*Рис. 5 .
Проект інтер'єрів
природознавчого музею
в Копенгагені. Данія.*

У сучасному світі всі напрямки новітніх технологій тільки набувають розвитку. Прикладів використання мультимедійних і інтерактивних поверхонь досить багато, але вони носять стосовно інтер'єру так би мовити, фрагментарний характер застосування. Перспективи інтер'єру з використанням запропонованих новітніх технологій неосяжні. І людство, будемо сподіватись, використає ці можливості для подальшого розвитку дизайнерско-інтер'єрного мистецтва. Стаття не претендує на вичерпність інформації що до переліку всіх новітніх технологій, які можливо було б використати для підвищення виразності інтер'єру і, тим більше, до їх можливостей в засобах і прийомах застосування, однак, хотілось би розширити світ сприйняття і можливостей перед нашим юним поколінням, що йде нам на зміну.

Використані джерела.

1. <http://lazutin.com.ua/ru/intereryi-restoranov/interaktivnyiy-dizayn-restorana-mojo-icuisine.html>
2. <http://dizainmania.com/neobychnoe/interaktivnyj-dizajn-sten-v-magazine-detskoj-obuvi.html>
3. <http://www.novate.ru/blogs/080211/16776/> коридор в клеточку
4. <https://sites.google.com/site/oksanalaxtionova/tehnologii> інформаційний потолок
5. <http://www.vzavtra.net/stroitelnye-tehnologii/pervaya-v-mire-3d-pechatnaya-komnata-vypolnena-v-stile-barokko.html> 3D кімната
6. <http://surfingbird.ru/surf/boI3eB055> музей в Копенгагені

Аннотация

В статье рассматриваются направления в развитии интерьеров, для формирования которых задействованы новейшие технологии: мультимедийные, интерактивные, виртуальные и 3-D технологии. Предлагается иллюстративный ряд интерьеров к каждому из направлений.

Ключевые слова: интерьер, интерактивная поверхность, мультимедийные, новейшие технологии, декоративная, развлекательная, информационные функции.

Abstract

The article examines trends of interior development, which formed with involving new technologies: multimedia, interactive, virtual and 3-D technologies. Interior proposed several illustrations for each of the areas.

Keywords: interior, interactive surface, multimedia, new technologies, decorative, entertainment, information functions.

Zymina Svitlana

Interior of the modern technologies.