БАНДОРИНА К.В.

Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная
академия им. А.Л. Штиглица
E-mail: profreaders@gmail.com

ВЛИЯНИЕ ЦИФРОВОЙ СРЕДЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ НОВОГО ОБРАЗА СОВРЕМЕННОГО ИНТЕРЬЕРА

Аннотация. Современные цифровые технологии задают новый вектор в формировании и развитии эстетики и стиля дизайн мебели и интерьера. Эксперименты в виртуальном пространстве, создание моделей цифрового «предметного дизайна» определяют формы и цветовые палитры, образный строй интерьеров настоящей реальности. 3d-технологии, motion-дизайн, nft-дизайн находят материальное выражение, как в цветовом решении предметов, стилистике и формообразовании, таким образом, создавая новую эстетику реального мира. Создание новой виртуальной реальности в формате соцсетей обеспечивают максимальную востребованность nft-мебели и интерьеров среди потребителей. Важно определить уровень влияния инновационных цифровых методов в формировании единого стиля интерьеров и мебели, а также оценить силу и востребованность традиционных стилей в виртуальной среде будущего.

Ключевые слова: nft-искусство, дизайн мебели, дизайн интерьера, виртуальная реальность

В начале 2021 года онлайн-торговая площадка NiftyGateway провела аукцион под названием The Shipping, на котором десять предметов виртуальной мебели от графического дизайнера Андреса Райзингера были проданы как NFT (или не взаимозаменяемые токены, зашифрованные блокчейном) – первые в своем роде. Они принесли дизайнеру 450 тысяч долларов за 10 минут. В этом году Райзингер реализует визуализации некоторых кибер-предметов, таких как его кресло Hortensia (впервые создано в 2018), в физические объекты. Кресло Hortensia, изначально являясь продуктом 3D-рендеринга стало «вирусным» проектом в социальных медиа (рис. 1). Несмотря на то, что кресло еще не существовало в реальном мире, его успех вызвал множество запросов. Reisinger & Esquiй искали способ превратить стул в реальный продукт. Они успешно выпустили ограниченную серию, но хотели, чтобы кресло Hortensia стало широкодоступным, то есть настоящим дизайн-продуктом, выпускаемым массово, тиражно и промышленным способом. Первоначально это казалось практически невозможным, стул называли «стул, который невозможно сделать». Вместе с текстильным дизайнером Джулией Эске и

голландским брендом Moooi, они создали совершенно новый производственный процесс изготовления мягкого кресла. Получившаяся в результате техника основана на сборке отдельных модулей – длинных полос ткани с зубчатыми краями, которые вырезаются лазером из полиэстера, а затем собираются вместе в модули. Каждый из них имеет 40 отдельных лепестков, а стул состоит примерно из 500 модулей, прикрепленных к деревянному каркасу. Дизайнер кресла Hortensia Андрес Райзингер считает, что, если позволить процессу проектирования руководствоваться процессом рендеринга, а не просто использовать технологию для визуализации существующих идей, может сформироваться новая методология дизайн-проектирования. «Работая только в физическом мире, вы ограничены его границами и начинаете думать только об объектах, которые можно легко развить», – сказал он. «Это очень распространенная ошибка на рынке, чтобы не усложнять производство» [1].

Обращаясь к другим виртуальным моделям мебели Райзингера, мы можем найти определенную их взаимосвязь с работами других дизайнеров (рис. 2). В частности, новая модель

кресла дизайна Патрисии Уркиолы под названием Dudet для итальянского мебельного бренда Cassina, стилистически, образно и даже линейно напоминает nft-мебель Райзингера. Кресло имеет изогнутую форму, состоящую из

трех элементов: сиденье и две ножки-основания, которые сгибаются вверх, переходя в подлокотники и спинку. Варианты цветовой палитры реального кресла Dudet вдохновлены цветами цифрового искусства (рис. 3).

Рис. 1. Кресло Hortensia Reisinger Andres & Reisinger Studio

Fig. 1. Armchair Hortensia Reisinger Andres & Reisinger Studio

Рис. 2. NFT-мебель Reisinger Andres & Reisinger Studio

Fig. 2 NFT furniture Reisinger Andres & Reisinger Studio

Рис. 3. Кресло Dudet, дизайн Патрисия Уркиола для Cassina
Fig. 3. Armchair Dudet, designed by Patricia Urquiola for Cassina

Борьба за «видимость» в интернет-пространстве всех продуктов дизайна, вызвало к трендам локальную неоновую и флуоресцентную палитру. Одновременное возрождение стиля дизайна 1980-х годов в сегодняшней моде, подтвердило новый виток использования искус-

ственных неонов для привлечения внимания зрителей и придания дизайну коммерческого образа. Неоновые цвета по своей сути и происхождению – это чрезвычайно яркие версии основных и вторичных цветов, таких как синий, красный, зеленый, желтый и фиолетовый. Цве-

товые круги традиционных художников, предшествовавшие XX веку, не включают неоновых цветов из-за того, что эти сверхяркие пигменты были созданы позже с использованием химических методов в XX веке. Сам по себе химический элемент газ неон производит только красно-оранжевый цвет, но понятие «неон» может применяться к широкому спектру флуоресцентных и сверхярких цветов. Три из этих ярких оттенков – UFO Green, Plastic Pink и Proton Purple – были названы ресурсом Shutterstock самыми быстро-растущими в популярности в 2019 году, и самими востребованными (по статистике скачивания и поисковых запросов) в веб-дизайне, фотографии и графике, а в 2021 году – в моде, предметном дизайне. Неоновые цвета перенимают некоторые психологические черты родственных им цветов. Электрический синий может казаться спокойным и умиротворяющим, также, как и чистый синий, в то время как неоновый розовый проявляет веселые и игривые характеристики розового. Однако, в то время как чистый зеленый цвет ассоциируется с ростом и окружающей средой, искусственность неоновой зеленой цвета лишает его этого важного смысла. Современный зеленый неон больше напоминает химические вещества или цифровой код, вдохновленный фильмом «Матрица».

Дизайн-инструментарий современного креатора обновляется в том числе благодаря обращению к новой реальности – цифровой и виртуальной, которая диктует свои правила визуального восприятия предметов. «С 3D-инструментами нет ограничений. Они дают мне свободу конструировать все, что я могу представить, без проблем материи или развития, и это помогает мне разрабатывать непредсказуемые процессы». – говорит Андреас Райзингер [7].

И действительно, по своей сути мебель предназначена для человеческого тела, и при проектировании предметного ряда дизайнер строго следует антропометрическим данным и принципам эргономики. Мебель формата NFT может быть спроектирована как арт-объект и не соответствовать физическим параметрам реального человека, ведь все 3D объекты будут существовать в параллельной реальности – в метавселенной. «Метавселенная – это цифровой мир, который живет рядом с нашим, физическим и позволяет нам жить, работать и играть вместе друг с другом», – сказал Вейр-МакКолл, менеджер по развитию бизнеса Epic Games, имеющий

опыт работы в области архитектуры и технологий [2] Основой этой Метавселенной и станут предметы, спроектированные токено-дизайнерами – так называемые цифровые близнецы (это клоны реальных объектов и систем). Таким образом, цифровые технологии революционизируют способ работы архитекторов и дизайнеров.

Тем временем такие дизайнеры Instagram как Николас Бейкер и цифровой художник Алексис Христодулу, выпускают собственную мебель NFT (рис. 4). Так Николас Бейкер предлагает пользователям участвовать в создании дизайна мебели NFT. «Традиционно в дизайне конечной целью было создание окончательного дизайна. Но я думаю, что даже до NFT это ставилось под сомнение с появлением социальных сетей, онлайн-блогов и достижений в области программного обеспечения для рендеринга. Теперь любой может легко создать гиперреалистичный рендеринг и опубликовать его в Интернете. Это само по себе имеет определенную ценность, но, очевидно, производство физического продукта может иметь большее влияние» [3].

В августе 2021 года аукционный дом Christie's запустил свой первый специализированный аукцион NFT Design в партнерстве с американским дизайнером Мишей Каном. Дизайнер разработал для аукционного дома серию из десяти анимаций NFT с причудливыми юмористическими названиями, такими как «A Ride on a Slug's Back» и «Nippers Last Grasp» Эти разноцветные и фантастические цифровые объекты охватывают целый ряд предметов коллекционного дизайна – от люстр до вешалок, от бра до консолей (рис. 5). Каждый из десяти лотов состоит из уникальной 3D-модели, представленной в виде файла FBX, вместе с соответствующим видео в формате MP4, показывающим объект, вращающимся на пьедестале. В отличие от предыдущих произведений искусства, основанных на NFT, покупатель каждой партии получает возможность печатать на 3D-принтере материальные образцы модели столько раз, сколько он захочет. Кроме того, он может заказать одну копию модели, сделанную в ателье Кана, что позволяет дизайнеру следить за отделкой, нанесением краски и каждой деталью. Таким образом, работа «цифрового дизайнера» приобретает уже новое проектное задание – техническую возможность реализации в материале виртуального объекта.

Рис. 4. NFT-кресло VR, дизайн Николас Бейкер
Fig. 4. NFT VR chair, design by Nicholas Baker

Рис. 5. Дизайн Миша Кан
Fig. 5. Designed by Misha Kahn

В тоже время, бренды, выпускающие мебель, уже ориентируются не только на эстетику nft-дизайна, но и на использование цифрового патентования уникальности авторских предметов дизайна. Savio Firmino, итальянская компания, показала на Миланской мебельной выставке Salone del Mobile 2021 новых важных проекта, связанных с будущим. Cityng – коллекция из 16 стульев, напоминающих о самых знаменитых памятниках, это первая коллекция мебельного сектора, которая полностью отслеживается и сертифицируется через технологию блокчейна (рис. 6). «Помимо чисто технологического аспекта и изменчивости нынешней моды я бы хотел подчеркнуть культурное значение этого решения.

Дизайн всегда шел рука об руку с технологическими инновациями, и если оглянуться назад – на эпоху «Искусства и ремесел» и даже углубиться в историю, то можно увидеть, что множество направлений в искусстве и дизайне обязаны своим рождением научно-техническому прогрессу, – объясняет Козимо. – Мы уверены, что помимо формы мебельная продукция современна прежде всего потому, что она использует коды эпохи, в которую была создана. Именно поэтому невзаимозаменяемые токены (NFT) и блокчейн будут занимать все более важное место в мире дизайна» – заявил Казимо Савио, сын основателя компании [4].

Рис. 6. Проект Cityng. Savio Firmino

Fig. 6. Cityng project. Savio Firmino

Влияние цифрового искусства и виртуальной среды сказалось и на возрождении интереса к классике дизайна, визуально отвечающей эстетике фантазийного и игрового пространства. Так, например, по статистике Instagram, знаменитое зеркало UltraFragola (дизайн Этторе Соттсасс) стало самым популярным в фотографиях селфи, а также уже признано часто используемым в оформлении цифровых интерьеров виртуальной действительности (рис. 7). Мгновенно узнаваемое зеркало, благодаря дизайну рамы с волнистыми краями розового неоновой цвета, быстро стали

символом моды и статуса в цифровой фотографии – его образ мигрировал из материальной реальности в виртуальную.

И в этом примере мы можем наблюдать дуализм nft-тренда, когда возникает необходимость не только в создании новых объектов с новой эстетикой для виртуальной действительности, но и переиздание существующих материальных предметов дизайна в токен-предметы. Это связано с активным расширением так называемой «метавселенной» – новым форматом виртуальной реальности. «Цифровые близнецы – это

фундамент, на котором будет построена метавселенная», – «Цифровые близнецы – это клоны реальных объектов и систем. В этих цифровых мирах, которые мы собираемся создать, нам всем будет нужна репрезентация», – сказал

Вейр–МакКолл. «Это способ создания вашей цифровой копии, которая будет существовать в этих пространствах так же, как вы существуете в физическом».

Рис. 7. Зеркало UltraFragola, дизайн Этторе Соттсасс
Fig. 7. UltraFragola mirror, design by Ettore Sottsass

По мере того, как мета–реальность будет расширяться, как виртуальная реальность и экономика аватаров, NFT, станет одним из способов ведения бизнеса в метавселенной. «Самым поразительным для меня было то, что подавляющее большинство работ, продаваемых как NFT, отдает предпочтение эстетике над концепцией. Изображения астронавтов, плавающих вокруг фиолетовых пальм, и кибернетических роботов на флуоресцентных космических станциях, которые доминируют в ландшафте NFT, упиваются эстетикой, а не идеями. Это работы, которые мы традиционно считаем гораздо более близкими к иллюстрации или 3D–дизайну, чем к изобразительному искусству, но они продаются как изобразительное искусство – и достигают цен на изобразительное искусство» [5].

Создание «цифровых близнецов» в дизайне всего предметного ряда и даже интерьера, и архитектуры уже является практикой современности. Возможности, которые предлагает технология NFT, недавно были использованы для создания первого в истории рынка виртуальной недвижимости «Non Fungible Token House». «Mars House», так называется виртуальная собственность, «построенная» современной художницей Кристой Ким, проданная за 500 000 долларов за несколько дней. Виртуальный дом «Mars House» имеет минималистический образ с чистыми линиями, меблирован стеклянной мебелью и окружен цифровым «марсианским» ландшафтом (рис. 8). Дизайнер Ким сотрудничала с музыкантом Джеффом Шредером из группы Smashing Pumpkins, который написал экологический

саундтрек для презентации виртуальной собственности. Новый владелец «Mars House» получает уникальный файл проекта и сможет загрузить его в несколько иммерсивных трехмерных миров, чтобы испытать цифровое пространство через виртуальную реальность и дополненную реальность. По мнению дизайнера Кристи Ким, рынок недвижимости NFT станет параллельным реаль-

ному, а мебель в доме, по сути, может быть изготовлена в виде реальных копий от конкретных итальянских производителей стеклянной мебели. Таким образом мы можем подтвердить свою гипотезу о том, что еще одним видом проектной деятельности предметного дизайнера станет создание nft-мебели для виртуальных интерьеров.

Рис. 8. «Mars House», дизайн Криста Ким

Fig. 8 Mars House, design by Christa Kim

В контексте анализа влияния новых цифровых технологий виртуальной реальности на материальный предметный дизайн, можно обратиться к высказыванию nft-дизайнера Николаса Бейкера: «Я всегда стремлюсь экспериментировать с новейшими технологиями, чтобы увидеть, как они могут вписаться в мою дизайнерскую практику. Я думаю о том, сколько великих дизайнеров всегда использовали бы новейшие технологии своего времени. Вы думаете об Имсе (Чарльз и Рей Имс), который использовал формованную фанеру, или о Дитере Рамсе, он впервые использовал акрил в проигрывателе. Я думаю, что это важный урок для

любого дизайнера – использовать технологии и делать их красивыми» [3].

Предметы nft-мебели служат определенной цели: покупатели могут использовать их для заполнения своей цифровой среды, как в очень популярной видеоигре Minecraft, и некоторые визуализации в конечном итоге будут преобразованы в физические объекты. Уже имеющийся на сегодня опыт проектирования и продажи виртуального дизайна, демонстрирует, что NFT – место для инновационного дизайна, даже если они не схожи с эстетикой изобразительного искусства или предметного дизайна для реального мира.

Литература

1. Hahn Jennifer. Andrés Reisinger turns Insta-famous CGI render into real chair. URL: www.dezeen.com/2019/12/13/andres-reisinger-hortensia-chair-design. (дата обращения 20.10.2021)
2. Frearson Amy. Digital twins will act as "foundations of the metaverse" and allow people to move between real and virtual spaces. URL: (www.dezeen.com/2021/07/23/digital-twins-metaverse-david-weir-mccall-epic-games) (дата обращения 25.10.2021)

3. Barnard Louis. NFTs in design. Nicholas Baker. URL: www.thedesignedit.com/nfts-in-design-nicholas-baker. (дата обращения 20.10.2021)
4. Niali Patrick Walsh. Savio Firmino unveils chair collection inspired by architectural landmarks, underwritten by the Blockchain. URL: www.architect.com/news/article/150283586/savio-firmino-unveils-chair-collection-inspired-by-architectural-landmarks-underwritten-by-the-blockchain (дата обращения 20.10.2021)
5. Frankel Eddy. The digital diary. URL: <https://thedesignedit.com/virtual-art-and-digital-commerce/> (дата обращения 25.10.2021)

Информация об авторе

Бандорина Ксения Валерьевна, кандидат искусствоведения, доцент

E-mail: profreaders@gmail.com

Санкт-Петербургской государственной художественно-промышленной академии им. А.Л. Штиглица
Россия, 191028, Санкт-Петербург, Соляной переулок, 13

BANDORINA K.V.

Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design

E-mail: profreaders@gmail.com

THE EFFECT OF THE DIGITAL ENVIRONMENT ON THE FORMATION OF A NEW IMAGE OF A MODERN INTERIOR

***Abstract.** Modern digital technologies set a new vector in the formation and development of aesthetics and style in furniture and interior design. Experiments in virtual space, and the creation of digital "object design" models determine the forms, color palettes, and imagery of interiors of real reality. 3d technologies, motion-design, nft-design find material expression in the color scheme of objects, stylistics, and shaping, thus creating new aesthetics of the real world. The creation of a new virtual reality in the format of social networks ensures the maximum demand for nft-furniture and interiors among consumers. It is important to determine the level of influence of innovative digital methods in the formation of a unified style of interiors and furniture, as well as to assess the strength and relevance of traditional styles in the virtual environment of the future.*

***Keywords:** nft-art, furniture design, interior design, virtual reality*

References

1. Hahn Jennifer. Andrés Reisinger turns Insta-famous CGI render into real chair. URL: www.dezeen.com/2019/12/13/andres-reisinger-hortensia-chair-design. (date of application 20.10.2021)
2. Frearson Amy. Digital twins will act as "foundations of the metaverse" and allow people to move between real and virtual spaces. URL: (www.dezeen.com/2021/07/23/digital-twins-metaverse-david-weir-mccall-epic-games) (date of application 25.10.2021)
3. Barnard Louis. NFTs in design. Nicholas Baker. URL: www.thedesignedit.com/nfts-in-design-nicholas-baker. (date of application 20.10.2021)

4. Niali Patrick Walsh. Savio Firmino unveils chair collection inspired by architectural landmarks, underwritten by the Blockchain. URL: www.architect.com/news/article/150283586/savio-firmino-unveils-chair-collection-inspired-by-architectural-landmarks-underwritten-by-the-blockchain (date of application 20.10.2021)

5. Frankel Eddy. The digital diary. URL: <https://thedesignedit.com/virtual-art-and-digital-commerce/> (date of application 25.10.2021)

Information about the author

Ksenia V. Bendorina, Candidate of Art History, Associate Professor

E-mail: profreaders@gmail.com

Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design

13 Solianoi pereulok, Saint-Petersburg, 191028, Russia

© Бандорина К.В., 2021

Для цитирования:

Бандорина К.В. Влияние цифровой среды на формирование нового образа современного интерьера // Техническая эстетика и дизайн-исследования. 2021. Т. 3. №3. С. 15–23. DOI: 10.34031/2687-0878-2021-3-3-15-23

For citation:

Bendorina K.V. The effect of the digital environment on the formation of a new image of a modern interior. Technical Aesthetics and Design Research. 2021. 3(3). Pp. 15–23. DOI: 10.34031/2687-0878-2021-3-3-15-23

Контент доступен под лицензией Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)