

Mets, Robert Sabuda's drawing machine project Drawmaton following the steps of Da Vinci, Styn Machine performances of Sam van Doorn, the Kinetic Drawing Machine From Station to Station by Olafur Eliasson, the kinetic sculpture titled ADA(analog interactive installation) by Bobinski, which she defines as a post-digital drawing machine or the Robotic Blood Printer performance by Ted Lawson during the Ghost in The Machine exhibition are all indicative of where we are today and provide an opportunity for a multi-layered interpretation.

These projects lead to the discussion whether we need to perceive the production or the machine itself or rather the machine's design process as art. On the other hand, it can also be observed that there is a divergence towards machines that produce deformed imagery or gestural language rather than machines designed to produce perfect drawings (Fig. 1).

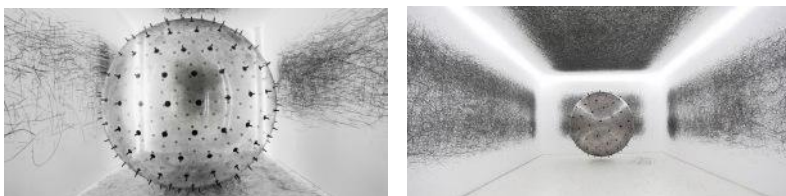


Fig. 1. Bobinski ADA (Analog Interactive installation)

In the light of the above mentioned examples, it is clear that the drawing machines designed in today's art practice no longer serve as aiding tools. What has now become the purpose is quite often the design of the machine, how it came out to be and its relation with the viewer. All phases of production using such machines have now become a process also involving the viewer. This design process is usually more prioritized than the drawing itself. So much so that the final drawing is perceived to be conducive to the creation of the drawing machine.

Полякова О.В.

Кандидат мистецтвознавства

Доцент кафедри дизайну інтер'єру і меблів

Київський національний університет технологій та дизайну

ІНТЕГРАЦІЯ ЗАСОБІВ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО КЕРУВАННЯ СЕРЕДОВИЩЕМ У ДИЗАЙН ЖИТЛА

Останні десятиріччя суттєво зросла кількість і якість електронних пристроїв, що стали сьогодні невід'ємною частиною

повсякденного життя людини. Все більше інноваційних технологій та обладнання впроваджуються в оселі та спосіб життя людей. Оснащення житла інтелектуальними технологіями впливає на його дизайн і сприйняття інтер'єру. Пристрої, обладнання та засоби керування ними стають частиною предметного оточення людини, і тому мають бути свідомо інтегровані у візуальне середовище помешкання.

В результаті аналізу літературних джерел визначено існування розрізнених точок зору на тлумачення концепції "розумного будинку" [1; 2; 3]. Це обумовило доцільність введення поняття "інтелектуально кероване середовище" (ІКС) житла – це сучасне житлове середовище, оснащене високотехнологічними пристроями під керуванням центрального комп'ютера, що здатні розпізнавати стан фізичного середовища та жителів, передбачати їх запити і реагувати відповідно до запрограмованих користувачем сценаріїв або приймаючи автономні рішення, а також впливати на простір фізично для підвищення комфорту, оптимізації споживання ресурсів, підтримки здоров'я і безпеки житла та мешканців.

Дослідження широкого асортименту технологій та обладнання ІКС, що на сьогоднішні є актуальними в оснащенні житла, дозволило виявити характерні ознаки їх системної взаємодії з візуальним оточенням та закономірності впливу на формування дизайну середовища [4]. Технологічне обладнання було згруповано за приналежністю до спільних категорій відповідно до сфери застосування в інтелектуально керованому помешканні: керування мікрокліматом, керування освітленням, керування безпекою, мультимедійне обладнання, керування електроживленням, обладнання з керування системами ІКС житла.

Аналіз основних груп сучасного технологічного обладнання, яке формує і наповнює інтелектуально кероване житло, показав, що місце розташування та вплив на естетику середовища найчастіше обумовлені функціональними, технічними та експлуатаційними вимогами до обладнання. Було виявлено три типи його зв'язку з візуальним середовищем житла, залежно від просторового розміщення та впливу на дизайн, що чинять функціональні дії обладнання або його зовнішній вигляд (Рис. 1).

ТИПИ ВПРОВАДЖЕННЯ ОБЛАДНАННЯ ІКС ЖИТЛА У ВІЗУАЛЬНЕ СЕРЕДОВИЩЕ		
ПОВНІСТЮ ПРИХОВАНЕ ОБЛАДНАННЯ	ЧАСТКОВО ПРИХОВАНЕ ОБЛАДНАННЯ	НЕПРИХОВАНЕ ОБЛАДНАННЯ
		
розміщується у технічних приміщеннях, нішах, меблях, огорожувальних поверхнях; безпосередньо не впливає на візуальне середовище; потребує передбачення місця розташування на етапі проектування	має приховані та проявлені у серці елементи обладнання; може бути інтегрованим стаціонарно або мобільно з'являється за командою; має незначний вплив на візуальне середовище, за дизайном наближається до характеристик оточуючих поверхонь	повноцінні об'єкти предметного середовища, що мають власний завершений дизайн; активно взаємодіють з візуальним оточенням; можуть композиційно та колористично доповнювати образ житла або виступати акцентними елементами

Рис. 1. Типи впровадження обладнання ІКС житла у візуальне середовище

Висновки. Інтелектуальне керування житловим середовищем дозволяє суттєво підвищити рівень життя та комфорту мешканців. Обладнання ІКС є невід'ємною частиною візуального середовища житла та чинить вплив на дизайн інтер'єру. В ході дослідження було розглянуто основні групи сучасного технологічного обладнання з керування ІКС. Було проаналізовано його зв'язок з візуальним середовищем – виявлено характерні типи розміщення та вплив на дизайн: повністю приховане обладнання, частково приховане обладнання та неприховане обладнання. При формуванні дизайн-концепції проектувальнику важливо зважати на можливий тип розміщення обладнання та свідомо використовувати композиційний підхід у його впровадженні в інтер'єр.

ЛІТЕРАТУРА

1. Cook D. J. How smart is your home? // Science, 335 (6076). – 2012. – pp. 1579-1581.
2. Harper R. (Ed.). Inside the Smart Home. – Springer Science & Business Media. – 2003.
3. Mohammadi M. M., Hammink C. J. Standards for Smart Living: A Historical Overview. Handbook of Smart Homes // Health Care and Well-Being. – 2017. – 395 p.
4. Полякова, О. В. Художньо-образні засади дизайну інтелектуально керованого житлового середовища [Текст] : дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.07 – Дизайн. – Київ : КНУТД, 2018. – 210 л.