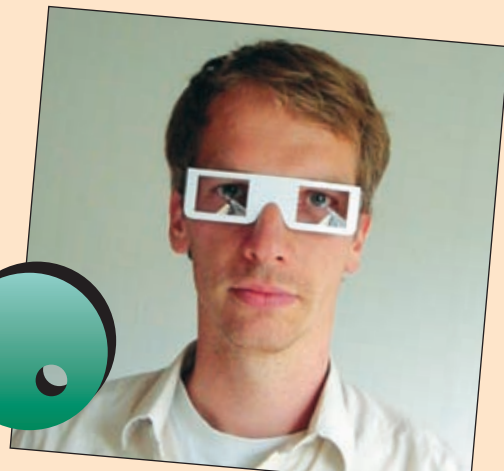


Александр ВАСНЕВ

В ИГРУ И ОБРАТНО



Я не боялся казаться смешным.
Это не каждый может себе позволить.
К/ф "Тот самый Мюнхгаузен"

Когда Арам Бартолл заходит в магазин, продавцы каждый раз почему-то готовы предоставить ему 100%-ную скидку на все товары

Первый раз Арам Бартолл появился на страницах нашего журнала в апреле. Вернее, появились два деревянных ящика с контерстрайковской карты de_dust, которые этот берлинский дизайнер воссоздал в реальной жизни и демонстрировал на улицах немецкой столицы. В июне мы связались с Арамом, чтобы узнать о причинах такого поступка, а также о пропавших текстурах, очках со встроенным автоматом Калашникова и почти вечном двигателе.

ПРОЕКТЫ

СPEECH BUBBLE

Презентация Speech Bubble состоялась во время вечеринки, организованной компанией Plazes. Каждый присутствующий мог составить послание, которое Арам при помощи лазерного принтера, прозрачных пленок и заготовленного в домашних условиях девайса превращал в облачка с речью, столь хорошо знакомые нам по множеству компьютерных игр. Самое смешное, что спустя пару недель подобная идея была использована во время пресс-конференции с участием Ангелы Меркель и Тони Блэра. "Все бы ничего, - пишет в своем блоге Арам, - только они не додумались до того, как поместить эти "облачка" над головами политиков. Кстати, кто-нибудь знает телефон главного дизайнера компании, которая была ответственна за это мероприятие?"



НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА:

Привет, Арам! Расскажи нам, с чего все началось? Тебе в детстве не давали играть в компьютерные игры, ты вырос и решил всем отомстить?

АРАМ БАРТКОЛЛ: Хороший вопрос. Началось все, наверное, с того, что в течение долгих лет я много занимался дизайном, создавал достаточно интересные вещи на компьютере в пору обучения в университете. Потом вдруг начали происходить печальные события: то один компакт-диск с моими работами потеряется, то другой перестанет читаться. Получается, что все сделанное просто-напросто пропадало без следа. И вот тогда меня заинтересовал вопрос смешения реальности и виртуальности, что, в общем-то, и положило начало серии новых работ. По сути, я продолжал делать то же, что и раньше, но только теперь передо мной стояла цель перенести мои труды из виртуального мира в реальный.

НИИ: Презентацию значительной части своих произведений ты устраиваешь прямо на улицах города. Скажи, куда чаще всего звонят простые прохожие, которые видят эти инсталляции, в скорую помощь или в полицию?

АБ: Реакция у всех разная. Например, в случае с теми же ящиками из de_dust могу сказать, что тех, кто знаком с играми, эта композиция очень сильно забавляет. Ну а с обычными берлинцами все еще интереснее. Издалека они не видят разницы между обычными ящиками и моими, и лишь подойдя ближе, замечают, что их поверхность - это распечатанная текстура из игры. По инерции люди продолжают идти, потом останавливаются, оборачиваются и некоторое время выглядят шокированными при виде этих пикселей, которые пришли в наш мир из мира компьютеров. А вооб-

ще, я думаю, мне надо провести опрос на эту тему.

НИА: Как реагируют на твоё творчество разработчики компьютерных игр?

АБ: О, тут была интересная история с теми же ящиками из de_dust. Со мной связался один американский программист, он написал: "Мне очень нравится ваш проект de_dust, он клевый. Кстати, знаете, я тот самый дизайнер, который делал все текстуры для карты de_dust из Counter-Strike". Было очень забавно с ним пообщаться. Получается, он как бы принес эти ящики из реального в виртуальный мир, а я вернул их обратно. Круг замкнулся.

НИА: Что-то мы все про ящики да про ящики... Давай, например, про очки поговорим. Те самые, что с автоматом Калашникова. Ты как-то обмолвился, что это своего рода твой ответ на дискуссию про насилие в играх, так? И если так, то не мог бы ты расшифровать, что именно хотел сказать с их помощью?

АБ: Вообще-то я не хочу вставать на чью-либо сторону в этом вопросе. Я сам геймер и думаю, что слишком много насилия в играх - не есть хорошо. И мои очки можно оценивать с двух позиций. Человек, который далек от игр, видит пару очков с приделанными автоматами, и это может навести его на мысль о переносе насилия из виртуального в реальный мир. Ну а для игрока это больше шутка, смысл которой в том, что мы очень хорошо разделяем эти два мира и не пойдем убивать людей, думая, что находимся в игре. Мы живем в двух реальностях, которые так непохожи друг на друга. И для меня лично эти очки - напоминание, насколько они различаются.

НИА: Вот смотрю я на твои очки и думаю, что на них можно было бы неплохо заработать. Что скажешь, Арам, откроем маленький "свечной" заводик?

АБ: На моем сайте в свободном доступе есть выкройка, при помощи которой такие очки можно сделать самому. Продавать? Меня больше интересует не те проекты, которые можно продавать, а те, которые можно выставлять, чтобы люди их оценивали, высказывали свое мнение.

НИА: Слушай, а что происходит с твоими композициями после выставок?

АБ: Храню их дома в подвале, чтобы они всегда были под рукой.

MISSING IMAGE

Эта майка является копией той "рубашки", которая оказывается на персонажах Second Life, когда по каким-то причинам происходит сбой при загрузке текстуры, отображающей вид той одежды, которая на са-

мом деле должна быть на виртуальном болванчике. В таком случае загружается дефолтная белая текстура со словами "Missing Image" (пропавшее изображение).



FIRST PERSON SHOOTER

Звезда нашей сегодняшней экспозиции - очки First Person Shooter. По словам Арама, его всегда очень забавлял тот факт, что рука с оружием в шутерах всегда маячит перед глазами и повторяет все движения головы, чего в настоящей жизни, разуме-

ется, не бывает. Это как бы твоя виртуальная рука, но при этом она не является продолжением твоего тела. Именно с учетом данного обстоятельства Арам создал эти очки, выкройку которых вы можете найти на нашем диске.



SPEED

Эти стрелки попали на улицы Берлина прямоком из Need for Speed Underground 2, в которой они использовались для создания границ гоночной трассы. Как говорит Арам, некоторые водители, завидев эту ин-

сталляцию, некоторое время чувствовали себя растерянными. В пресс-службе немецкой полиции нам отказались сообщить, увеличилось ли благодаря творчеству Арама количество ДТП на улицах города.



WOW

Чувствуешь неловкость при знакомстве с девушками на улицах? Воспользуйся этим изобретением Арама и твоя задача упростится на 50%. Кстати, шрифт является копией

того, что используется в World of Warcraft. Pdf-файл с образцами букв для самостоятельного изготовления подобной вещицы ищите на нашем диске.



Некоторые переделываю. Например, в случае с de_dust я хочу создать более масштабную инсталляцию, не с одним-двумя ящиками, а с целым десятком.

НИА: Большой у тебя должен быть подвал..

АБ: И не говори, соседи, вон, уже жалуются.

НИА: Я думал, что все эти улыбающиеся люди на фотографиях и есть твои соседи..

АБ: Какое там. В основном, это друзья, иногда волонтеры с выставок, которые помогали мне при монтаже. Наемных сотрудников у меня, кстати, нет.

НИА: Прием стирания границ между реальностями часто используется в рекламе. Твои работы в этой сфере еще не светились?

АБ: Было, но не по поводу компьютерных игр. Ко мне поступило несколько предложений по использованию моей последней задумки Speech Bubbles для оформления стендов на ярмарках.

НИА: Вопрос не совсем корректный, но какой свой проект ты считаешь лучшим?

АБ: Random Screen. Круто получилось. Мне придется очень постараться, чтобы сделать что-нибудь еще более крутое.

НИА: А худшим?

АБ: Было много вещей, которые я не выставлял. Худший будет из их числа.

НИА: Тут прошел слух, что у тебя напряженка со свободным временем, и играешь ты теперь редко. Есть ли шансы, что мы увидим в ближайшем будущем твою новую композицию, посвященную компьютерным играм?

АБ: В настоящий момент я подсел на Second Life, которая не совсем игра, и которую хардкорные игроки, мягко выражаясь, недолюбливают. Но, тем не менее, это тоже часть виртуального пространства. В данный момент я обдумываю новую идею и покажу плоды моих трудов в сентябре на выставке Ars Electronica.

НИА: Успехов тебе. Кстати, ты не планируешь посетить в этом году Games Convention?

АБ: Там будет представлен мой проект WoW, но буду ли я там лично - этот вопрос пока остается открытым. Весьма вероятно, что да.

НИА: Тогда до встречи!

АБ: Увидимся!

DE_DUST

Поскольку о проекте de_dust многое было сказано во время интервью, мы упомянем только об одной забавной детали, с ним связанной. Ящик изначально воспринимается, как некая емкость для хранения чего-либо. Однако ящик из того же Counter Strike - это объект, который используется как укрытие или плат-

форма, на которую можно запрыгнуть. Что интересно, люди, знакомые с играми, воспринимали ящики, сделанные Арамом именно в таком качестве (они залезали на них, прятались в их тени от солнца). Получается, что виртуальная реальность способна изменять свойства знакомых нам вещей.



RANDOM SCREENS

Лучшая, по мнению самого Арама, композиция действительно стоит того, чтобы рассказать о ней подробнее, даже несмотря на то, что она не имеет никакого отношения к компьютерным играм. Работает эта система следующим образом. Определенное число хорошенько раздраченных банок из-под любимого пива помещаются в соответствующее количество отсеков. Главное при помощи проволоки сделать так, чтобы

каждая банка могла свободно вращаться вокруг своей оси. Внутри банок помещаются маленькие свечки.

Теперь, если зажечь эти свечи, банки начнут вращаться со скоростью напрямую связанной с интенсивностью горения, и в зависимости от этого будет меняться освещенность отсеков, закрытых непрозрачным, но пропускающим свет материалом. Вроде бы все просто, но в динамике выглядит впечатляюще.



DIY

Право слово, жаль, что день святого Валентина и 8 марта уже прошли, а то какой бы шикарный подарок можно было бы преподнести любимой девушке. Если, конечно, предварительно посадить ее на The Sims. Впрочем, через какие-то полгода тема женских праздников снова будет актуальной, поэтому не забудьте скопировать выкройку зеленого поплавка с нашего диска.



SILVERCELL

За вами следят? Инопланетяне, секретные службы и прочие секты отслеживают ваше местонахождение по сигналу мобильного телефона? Специально для параноиков Арам придумал особый чехол, сделанный из покрытой серебром полиамидной ткани, которая глушит сигнал сотового и не позволяет определить местонахождение его владельца. Тоже не про игры, но забавно.

