

УДК 7.01:069:747

Виноградова А.С.*Харьковская государственная академия
дизайна и искусств*

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПОХОД В ФОРМИРОВАНИИ СОВРЕМЕННОЙ ВЫСТАВОЧНОЙ ЭКСПОЗИЦИИ

Виноградова А.С. Интерактивный підхід у формуванні сучасної виставкової експозиції. У статті розглядаються сучасні виставкові експозиції з використанням інтерактивного підходу, який базується на взаємодії комунікаційних засобів і глядача. Інтерактивний підхід у формуванні виставкових експозицій різних країн і асоціацій розглядається через конкретні школи, студії, архітекторів і дизайнерів. Розгляд у статті різних дизайнерських позицій з проектування виставкових експозицій дає уявлення про існування різних дизайнерських шкіл, життєвих поглядів і підходів.

Ключові слова: інтерактивний підхід, виставкова експозиція, комунікаційні засоби.

Виноградова А.С. Интерактивный поход в формировании современной выставочной экспозиции. В статье рассматриваются современные выставочные экспозиции с использованием интерактивного подхода, который строится на взаимодействии коммуникационных средств и зрителя. Интерактивный подход в формировании выставочных экспозиций разных стран и ассоциаций рассматривается через конкретные школы, студии, архитекторов и дизайнеров. Рассмотрение в статье различных дизайнерских позиций по проектированию выставочных экспозиций дает представление о существовании различных дизайнерских школ, жизненных мировоззрений и подходов.

Ключевые слова: интерактивный подход, выставочная экспозиция, коммуникационные средства.

Vynogradova A. Interactive approach in formation of the modern exhibition. The article considers the modern exhibitions using the interactive approach, which is based on interaction of the communication media and the audience. The interactive approach in formation of exhibition exposition of the different countries and associations is considered through specific schools, studios, architects and designers. Consideration of various design positions of the exhibition design gives concept about existence of various design schools, vital outlooks and approaches.

Keywords: interactive approach, exhibition, communication media.

Надійшла до редакції 03.10.2013

© Виноградова А.С., 2013

Постановка проблемы. В нашем веке, веке высоких технологий и инноваций, все большее значение приобретает информация и средства ее осмысления. Характерная особенность данного периода истории в том и заключается, что информацию мы изменяем и обрабатываем совсем новыми способами и намного быстрее. Информационная проблематика стала наиболее острой и актуальной в условиях современности, когда в результате «компьютерной революции» функции передачи и хранения информации фактически переданы машинам и разнообразному техническому оборудованию.

Современный художественный мир пытается разными способами реализовать идею нового пространства с протекающими в нём многочисленными процессами. Одним из таких средств формирования выставочного пространства является интерактивный дизайн, который способствует появлению новых типов пространств, таких как коммуникационное, развивающееся, интерактивное и др. Идея интерактивности становится основной в творчестве современных архитекторов и дизайнеров.

Анализ последних исследований и публикаций. В специализированной литературе, которая непосредственно связана с вопросами интерактивного дизайна, анализу поддается значительный по объему материал, где отдельные специфические вопросы, как, в частности, элементы интерактивного дизайна, имеют обобщающий характер. Наиболее основательно эта проблема рассмотрена в книге Дэна Саффера «Designing for interaction. Creating Innovative Applications and Devices» [4], где автор подробно рассматривает элементы интерактивного дизайна и взаимодействие человека с оборудованием.

Ассоциация интерактивного дизайна «Interaction Design Association» [2], имея свой электронный ресурс, постоянно делится статьями зарубежных авторов, в которых освещаются основополагающие принципы работы интерактивного оборудования.

Практическое руководство «Дизайн выставок» американских авторов Яна Лоренца, Ли Скольника и Крейга Бергера [5] является одним из самых последних работ дизайнеров-практиков в сфере выставочного дизайна. В книге рассматривается современный подход к проектированию выставок, начиная от разработки концепции и заканчивая использованием ультрасовременных технологий в дизайне, в том числе и интерактивных.

Целью работы является рассмотрение современных выставочных экспозиций с использованием интерактивного подхода.

Основное содержание. Вопрос взаимодействия человека и окружающей его природной или искусственной среды был актуален на протяжении всего периода развития цивилизации [2]. Вопрос взаимодействия выставочной экспозиции и зрителя всегда требовал определенного подхода в проектировании. На сегодняшний день развитие современной техники и научной мысли расширяет поле деятельности дизайнера-проектанта и дает новые возможности в проектируемых подходах.

Интерактивный подход строится на взаимодействии коммуникационных средств и зрителя. В данном случае, зритель выступает в роли пользователя информации, а средства коммуникации как часть выставочной экспозиции – носителями передаваемой информации.

В данной работе предлагается рассмотреть различные примеры интерактивного подхода в современных выставочных экспозициях. Представленные в данной работе выставочные экспозиции определенных фирм были отобраны благодаря стремлению дизайнеров сломать традиции в дизайне и организации

выставок. Представленные работы демонстрируют разнообразие дизайна от маленьких показов до крупномасштабных проектов. Потому в данной работе предлагается рассмотреть интерактивный подход в формировании выставочных экспозиций разных стран и ассоциаций через конкретные школы, студии, архитекторов и дизайнеров.

Дизайн-студия Lee H. Skolnik Architecture в сотрудничестве с Design Partnership 16 октября 2008 года представили проект 14 интерактивных выставочных залов, которые расположились в производственном здании лаборатории Sony Wonder Technology Lab [5,



Рис.1 Экспозиционная лаборатория Sony Wonder Technology Lab, Нью-Йорк.



Рис. 2 Выставка «The Manchester United Experience», Макао



Рис.3 Выставка «Universe of Particles», Женева

с.154]. Данный проект был оценен в 12 млн. долларов и расположен на двух этажах общей площадью 6200 квадратных метров (Рис.1).

Данный проект создан для маленьких посетителей и разработан для того, чтобы они могли понимать, как технологии позволяют им творить, общаться и сотрудничать друг с другом. Многие аспекты также обеспечивают исторический контекст для технологического развития, который быстро меняется в современном обществе.

Дизайнерская концепция этой корпоративной выставки состояла в соединении образовательного, развлекательного и технологического аспектов в интерактивный опыт, который побуждает посетителей к творчеству в ходе ознакомления с инновационными цифровыми технологиями. Поставленный Sony акцент на построение сетевой цифровой среды с неограниченным доступом к содержимому привел к появлению дизайнерского языка, в котором основной упор делался на гибкость, связность и персонафицированность.

Китайские специалисты, объединившись с британскими дизайнерами, в 1982 году сформировали дизайн-студию под названием MET Studio.

В 2011 году MET Studio в Китае (в Макао) завершила выставку, посвященную самому известному, на сегодняшний день, футбольному клубу Manchester United [3, с. 70].

Алекс МакКейк говорил о том, что цель данной выставки объединить как болельщиков и зрителей футбола, так и простых мирян (Рис.2).

Посетителям предлагается интерактивный маршрут по экспозиции, который охватывает и историю клуба, и интерактивные комнаты, где можно поиграть с виртуальными игроками команды и узнать какими навыками должен обладать игрок клуба. Для этого в одном из залов располагаются закрытые зоны с искусственной травой и программным обеспечением.

При входе на выставку каждый посетитель проходит персонализацию, т.е. каждый получает электронную карту, которая используется в ходе экспозиции. На карте хранятся ваши баллы, которые вы получаете в ходе игр в интерактивных залах. По окончании экспозиции каждый может в шуточной форме узнать уровень своей квалификации.

Постоянная выставка немецкой фирмы «ATELIER BRÜCKNER» «Universe of Particles» (Вселенная частиц), 2010, Женева, Швейцария. Выставка располагается на первом этаже невероятного конференц-центра CERN (Европейская Организация Ядерных Исследований), Globe of Science and Innovation, и предоставляет посетителям захватывающие знания из мира элементарных частиц (Рис.3).

Сферическая выставка состоит из контентов, которые генерируются с нарративной комнатой. Они предлагают разнообразные возможности для получения информации и взаимодействия целевой группы. Благодаря этим контентам каждые полчаса проводятся видео рассказы о возникновении Вселенной. Также эта программа предоставляет возможности изменение цветового решения и общей атмосферы помещения. На выставке установлен дисплей, который предостав-

ляет удаленный доступ к информации, получаемой в режиме реального времени с Большого Адронного Коллайдера [1].

Мы видим, что в проектируемом решении студии, данная выставка имеет инновационный подход, которая отражает сочетание современных возможностей техники и дизайна.

Выводы. Рассмотрение различных дизайнерских позиций по проектированию выставочных экспозиций дает представление о существовании различных дизайнерских школ, жизненных мировоззрений и подходов, многогранности человеческой мысли.

Рассмотренные выставочные экспозиции известных дизайнеров и дизайн-студий показывают нам, насколько разнообразно можно использовать интерактивный подход в формировании выставочных экспозиций. Интерактивный подход в проектировании современных экспозиций один из наиболее популярных на сегодняшний день. Развитие высокотехнологических отраслей науки и техники дает широкие возможности использования технических достижений в выставочном дизайне.

Литература:

1. Atelier Brueckner [Электронный ресурс]. – Электр. Дан. – Atelier Bruckner – Stuttgart, 2012. – Режим доступа: <http://www.atelier-brueckner.com>
2. Interaction Design Association What is Interaction Design? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ixda.org/>
3. C. Broto. Art of Display: Culture Shows/ Carles Broto. – Barselona: Links, 2011. – 300 с.
4. Saffer, Dan. Designing for interaction. Creating Innovative Applications and Devices [Электронный ресурс]. – Электрон. Дан. – New Riders, 2007 – Режим доступа: <http://www.amazon.com/gp/product/0321643399?ie=UTF8&tag>
5. Лоренц Я. Дизайн выставок. Практическое руководство / Я. Лоренц, Л. Сколник, К. Бергер. – М.: Астрель, 2008. – 256 с.