

ДИЗАЙН ПРОСТОРОВО- ПРЕДМЕТНОГО СЕРЕДОВИЩА

УДК 747:069.53

Брижаченко Н.С.

Харківська державна
академія дизайну і мистецтва

КЛАСИФІКАЦІЯ МУЗЕЙНО- ЕКСПОЗИЦІЙНИХ ПРОСТОРІВ, ОРГАНІЗОВАНИХ ЗА ДОПОМОГОЮ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Брижаченко Н.С. Класифікація музейно-експозиційних просторів, організованих за допомогою використання інтерактивних технологій. В статті розглядаються особливості використання інтерактивних технологій в організації предметно-просторового середовища музейно-експозиційних комплексів. На основі вивчення теоретичних та практичних матеріалів автором виявлені класифікації музейно-експозиційних комплексів за різноманітними признаками: за тематикою експозицій; за аудиторією; за спеціальністю музею; за засобом взаємодії обладнання з загальним простором інтер'єру. В статті розглядаються приклади музейно-експозиційних просторів, інтер'єри яких було організовано за рахунок використання інтерактивних технологій.

Ключові слова: музейно-експозиційний простір; інтерактивні технології.

Брижаченко Н.С. Классификация музейно-экспозиционных пространств, организованных посредством использования интерактивных технологий. В статье рассматриваются особенности использования интерактивных технологий в организации предметно – пространственной среды музейно – экспозиционных комплексов. На основе изучения теоретических и практических материалов

автором выявлены классификации музейно-экспозиционных пространств по различным признакам: по тематике экспозиций; по аудитории; по специальности музея; по способу взаимодействия оборудования с общим пространством интерьера. В статье анализируются примеры музейно – экспозиционных пространств, интерьеры которых были организованы за счет использования интерактивных объектов.

Ключевые слова: музейно-экспозиционное пространство; интерактивные технологии.

Bryzhachenko N.S. Classification of museum and exhibition spaces, organized by the use of interactive technologies. The article considered the features of the use of interactive technologies in the organizations of the subject – spatial environment of the museum – exhibition complex. Based on the study of theoretical and practical material, the author identified the classification of museum and exhibition spaces on various features: on the subject of expositions in the audience, the specialty of the museum, by the process of interaction of equipment with a total interior space. The article analyzes examples of the museum – exhibition spaces, the interiors of which were organized by the use of interactive objects.

Keywords: museum and exhibition space; interactive technologies.

Постановка проблеми. Сучасні світові тенденції ставлять перед архітекторами та дизайнерами нові задачі при створенні музейних експозицій. Все більш популярним стає залучення відвідувачів у взаємодію з експонатами, а монолог екскурсовода і пасивний огляд експозиції перестають домінувати у процесі сприйняття музейних об'єктів. Досягнення сучасної техніки, широкі можливості інтерактивних технологій надали змогу реалізації концепції залучення відвідувачів у процес активної взаємодії з музейними експонатами.

Музейно-експозиційні комплекси як компоненти пізнання навколишнього середовища, грають важливу роль в процесі формування особистості кожної людини. В процесі пізнання навколишнього середовища людина використовує теоретичний і емпіричний методи дослідження. І. Кант писав: «Без сумніву, всяке наше пізнання починається з досвіду» [1:112].

Теоретичні та емпіричні методи пізнання виражаються в якості чуттєвого і раціонального відображення дійсності. Емпіричне пізнання базується на чуттєвому аспекті, а теоретичне – на реальних раціональних фактах. Емпіричне пізнання включає три основні форми, взаємопов'язані між собою: відчуття, сприйняття та уявлення. Методами емпіричного пізнання є спостереження, вимірювання та експеримент [3]. При застосуванні методів емпіричного пізнання відбувається:

- зменшення пасивної споглядальності;
- активізується діяльність дослідників;
- цілеспрямована робота з використання приладів, моделей та інших демонстраційних посібників [4].

Саме інтерактивні технології надають змогу реалізувати емпіричні методи дослідження, що застосовуються при організації музейно-експозиційних просторів.

Надійшла до редакції 10.10.2013

Інтерактивний формат музеїв та експозицій набуває поширення та розвитку. Серед відомих музеїв, де організація простору здійснюється шляхом використання інтерактивних технологій: «Еврика» у Хельсінкі; «Том Тітс Експеримент» у Стокгольмі; «Немо» в Амстердамі; «Зум» у Відні; «Музей науки і техніки» у Мадриді; «Лабіринтум», «Унікум», «Кідбург» та «Експериментаріум» в Росії; «Експлораторіум» в США та ін.. Крім того, існують європейські компанії, що створюють експозиції на основі інтерактивних технологій: Atelier Brunkner, Jangled Nerves, J. Mayer.

Недостатнє вивчення ролі інтерактивних технологій в дизайні музейно-експозиційних комплексів робить дослідження актуальним.

Метою роботи є визначення класифікації музейно-експозиційних комплексів, в організації предметно-просторового середовища, яких було використано інтерактивні технології.

Аналіз останніх досліджень.

Дослідження музею як феномену культури та інституційної формі, в якій реалізується специфічне музейне відношення людини до дійсності, присвячені праці філософа Н.Ф. Федорова, роботи музеєзнавців В.П. Грицкевича, В.Ю. Дукельського, Т.П. Калугіної, М.Є. Каула, С.В. Кіршиної, А.З. Крейна, Є.М. Мастєніці, Н.В. Нагорського, СВ. Пшеничної, З. Странско-го, К. Хадсона, Л.М. Шляхтина, Е.А. Шулєпова, Т.Ю. Юрєнева [8:3–5].

Проблеми наукового проектування музейної експозиції, її структура і сприйняття відвідувачами, відображені в дослідженнях З.А. Бонами, А.Ю. Вольковича, М.Б. Гнедовського, Ю.В. Зинов'євої, Р.Р. Клікса, В.В. Кондратьєва, С.С. Ланди, А.І. Михайлівській, Н. Нікішина, С.Т. Махліна, Т.П. Полякова, Е.А. Розєнблома, К.І. Рїздвяного та ін.. З сучасних російських дослідників проблемою організації та сприйняття музею сучасності займалися Щєпеткова І.А., Майстровська М.Т., Богородський С.В., Чєснокова М.Н. та ін.

Щєпеткова І.А. в своєму дослідженні розглядає формування музейного простору в умовах театралізації середовища, як форму взаємодії з відвідувачами [8:6].

У музеєзнавстві існує поділ музеїв залежно від їх профілю, який сьогодні більшою мірою відображає тематику музею, його суспільний статус і по відношенню до існуючої в ньому експозиції виявляється формальною ознакою. Російська дослідниця І.А. Щєпеткова вказує на визначення М.Є. Каула: «Сьогодні все наполегливіше проявляється тенденція, яка полягає в новому погляді на функціонування музею. Він стає не тільки сховищем меморіальних предметів, унікальних творів мистецтва, лабораторією для істориків різних галузей знання і підмогою в роботі викладачів, а також установою, яка дає можливість відвідувачу побачити предмети, явлені нам у первісному вигляді з далекого минулого, а й своєю «сценою», на якій силами дизайнерів «оживають» і по-своєму (музейними і технічними засобами) «інсценуються» історичні події, наукові відкриття, факти біографій знаменитих письменників, художників, режисерів, сюжети літературних творів і т.д. [7]».

Сучасний музей у своїй експозиційній практиці все далі йде від «музею-колекції» і все виразніше наближається до «музею-події» і «музею-субоття».

Все більшу увагу дослідників привертає спосіб подачі експозиційних матеріалів, вивчення проблем проектування музейної експозиції.

М.С. Каган вказував на те, що з середини ХХ століття відбувається рух до антропоцентристського типу культури, до культури гуманітарно орієнтованої. М.Н. Чєснокова в роботі «Еволюція експозиції як знакової системи» зазначає, що у сучасному світі з його технократією, урбанізмом, особливо насущною стає потреба людини в емоціях [7]. Ця потреба стимулює активний розвиток індустрії розваг, яскравим представником якої є музейно-експозиційні комплекси.

Основний зміст роботи.

Сьогодні при організації інтер'єрів музейно-експозиційних комплексів все частіше використовуються прийоми моделювання та принцип інтерактивності, привнесення в музейну експозицію специфічних виразних засобів, характерних для «мов» інших мистецтв і т.д.

Для аналізу специфічних рис музейно-експозиційних комплексів, в організації яких використовувались інтерактивні технології, необхідним є розгляд класифікації даних просторів за видами експозицій, наданої дослідницею М.Н. Чєсноковою:

- систематична (колекційна);
- ансамблева (ландшафтна як варіант використання цього методу експонування в природничо-наукових музеях);
- тематична, еволюційними формами розвитку якої є музейно-образна і образно-сюжетна [7].

Формування різних видів експонування відбувалось історично, тому існує еволюційна закономірність їх виникнення. У сучасному музеї різні види експонування співіснують і доповнюють одне одного. Систематичне експонування застосовується переважно в художніх музеях, а в музеях інших профілів поступається місцем експозиціям інших видів: у природничо-наукових музеях – ландшафтна, тематична; у історичних, літературних, мистецьких, театральних, музеях науки і техніки, промислових, і багато інших – ансамблева, тематична і її модифікації.

Дослідниця М.Т. Майстровська стверджує, що проблеми теоретичного осмислення загальних закономірностей експозиційного дизайну знаходяться у стадії становлення. Складність їх розробки пояснюється багатогранністю самого предмету – музейної експозиції, різноманітністю і специфікою її змісту і форми [2].

М.Т. Майстровська визначає функції музею:

1. Функція документування історико-культурних процесів.
2. Освітньо-виховна функція, пов'язана із загальноприйнятим уявленням про музеї як складової частини освітньої системи.
3. З інституту, який фіксує раніше досягнутий рівень суспільної свідомості, музей стає явищем культури, яке надає цьому рівню додаткову поступальну динаміку і вносить свій внесок до

процесу збагачення культури новими духовними цінностями, забезпечує її прогресивний розвиток.

Культуротворча функція орієнтована на практичну реалізацію інтелектуального потенціалу індивідуальних спрямувань тих, хто сьогодні приходить до музею. Основна реалізація цієї найважливішої функції здійснюється в створенні постійних експозицій і виставок, які є продуктом інтелектуальної творчості і видом нових духовних цінностей [2].

Проаналізувавши реалізовані проекти музейно-експозиційних комплексів, в організації яких використовувались інтерактивні технології, можна вивести класифікації даних просторів за різними ознаками.

За напрямками тематики експозиції розподіляються на:

- виставки наукового профілю («Лабіринтум», «Експериментаніум» (рис. 1), «Лунаріум» (рис. 2) [6], «Експлораторіум», «DARWINEUM» (рис. 3));
- виставки, присвячені природним процесам і явищам («Умникум» в Росії, «CERN | Universe of Particles» (рис. 4), «Ice Cube» павільйон Бельгії на виставці в Шанхаї);
- виставки, які присвячені соціальним процесам і різноманітній професійній діяльності людини («PARLAMENTARIUM» (рис. 5), «BMW Museum» (рис. 6), «German Film Museum», «Das Wunder von Bregenz» в Австрії, «Deutsche Telekom. Future zone» (рис. 7), «Dornier. Aerospace Museum» і «WerkStadt Dialog»).

За віковими градаціями аудиторії експозиції розподіляються на:

- дитячі комплекси. Музейно-експозиційні комплекси, які розраховані на дітей головною функцією (від 3 до 8 років).

Яскравим прикладом музею суто для дітей є «Children Rainbow Land» від німецької компанії Atelier Brunkner (рис. 8). Музей розраховано на дітей віком від трьох до шести років. Спеціальна постійна експозиція була створена в Шанхаї в музеї науки і техніки. У «Children Rainbow Land» відвідувачі можуть вийти за кордони їх природного середовища та дослідити різноманітні явища природи, навколишнього середовища і техніки. Інтер'єр музею побудовано на поєднанні кольорів веселки. Загальний простір музею поділено на шість тематичних зон: дитяча лабораторія, чарівний ліс, м'який луг, зоосад, місто Світла та весела студія. Вони досліджують кілька тем на різних інтерактивних установках за допомогою функцій пошуку, гри, розуміння і дії. Різнноманітні об'єкти інтерактивного мистецтва надають дітям змогу не лише розвивати уяву, а й мислення [9].

Музеї для дорослої аудиторії (від 14 до 35 років : «Експериментаріум» (рис.1), «Лінаріум» (рис. 2), «DARWINEUM» (рис. 3)).

Яскравим прикладом музею для даної вікової аудиторії є російський музей «Лунаріум», що знаходиться в Московському планетарії та складається з розділів «Астрономія і фізика» та «Осягнення космосу». В експозиції представлено понад вісімдесят експонатів, які в ігровій формі наочно демонструють різні фізичні закони і явища природи. Експозиція

розділу «Астрономія і фізика» відкриває неосяжний світ науки, де кожен експонат – наукова лабораторія, де кожен відвідувач може робити різноманітні експерименти: створювати штучні хмари і торнадо, генерувати електричну енергію, прокотитися на космічному велосипеді і дізнатися свою вагу на інших планетах. Експозиція «Осягнення космосу» оформлена у вигляді космічної станції з тематичними відсіками.

В «Лунаріумі» завдяки електронним інтерактивним установкам можна провести віртуальні спостереження в телескопи різних оптичних систем, врятувати планету від астероїдів, відправити послання інопланетянам, запустити повітряну і водневу ракети, дізнатися властивості невагомості і вакууму. Кожен експонат забезпечений експлікацією, яка допоможе отримати всю необхідну інформацію для самостійного знайомства з експонатами.

Простір інтер'єру музею «Лунаріум» побудовано за принципом контрастних співвідношень форм, кольорів та масштабів. Архітектура музею побудована на поєднанні простих лаконічних форм. В основі колористичного рішення – білий колір. Така архітектура є контрастною по відношенню до інтерактивних об'єктів експозицій та, водночас, створює нейтральний фон для їх сприйняття.

За спеціалізацією музейно-експозиційні комплекси діляться на:

- спеціалізовані. Даний тип музейно-експозиційного простору призначений для спеціалістів конкретної області знань, або для людей, які цікавляться якимись конкретними явищами, соціальними процесами або професійними тонкощами.

Яскравим прикладом є «BMW Museum» у Мюнхені, який було створено в контексті загальної реконструкції головного офісу компанії BMW. Нова концепція середовища базується на ідеї створення відчуття мобільності та постійного руху, що досягається шляхом використання пандусів, які опоясують простір музею. Ідея динамічного всеосяжного простору втілюється завдяки застосуванню білого кольору, розсіюючого штучного освітлення та відсутності великої кількості перегородок в оформленні середовища. В приміщенні музею використовуються три види інтерактивних об'єктів: 1) мультимедійні стіни (LED панелі та сатиноване скло), що є фоном для стаціонарних експонатів; 2) сенсорні екрани та панелі, на яких відвідувачі можуть знаходити необхідну інформацію. Також сенсорні панелі супроводжують стаціонарні експонати – розробки двигунів автомобілів, різноманітні деталі та власне автомобілі BMW; 3) кінетична скульптура, що приймає форму від площини до форми сучасного дизайну машин BMW. Ця скульптура стала найцікавішим акцентом в загальному просторі музею [9]. (рис. 6)

- музеї загального профілю. Такі музеї є найбільш чисельними. Вони розраховані на старшу вікову аудиторію. Осмислене сприйняття експонатів с позиції не лише гри з інтерактивними технологіями, а з позиції дослідження якогось цікавого питання, де інтерактивні елементи стають засобами отримання інформації.



Рис. 1. «Експериментаріум». Санкт-Петербург



Рис. 2. «Лунаріум». Москва



Рис. 3. «DARWINEUM». Росток

Рис. 4. «CERN | Universe of Particles». Женева



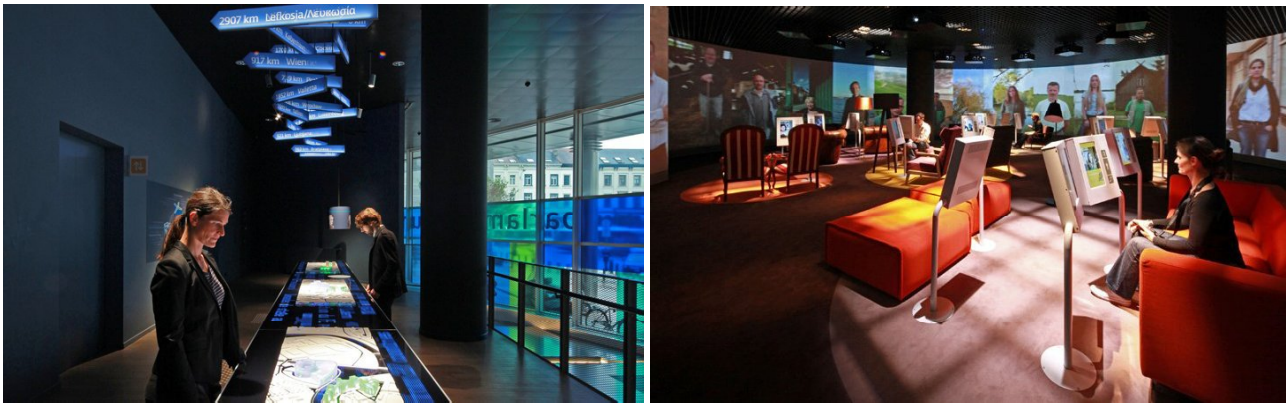


Рис. 5. «PARLAMENTARIUM». Брюссель

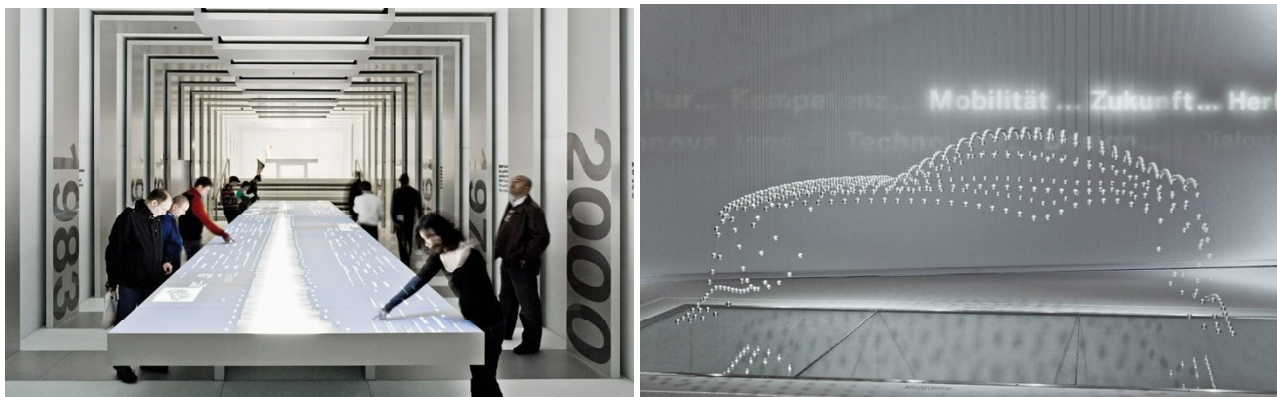


Рис. 6. «BMW Museum». Мюнхен



Рис. 7. «Deutsche Telekom. Future zone»

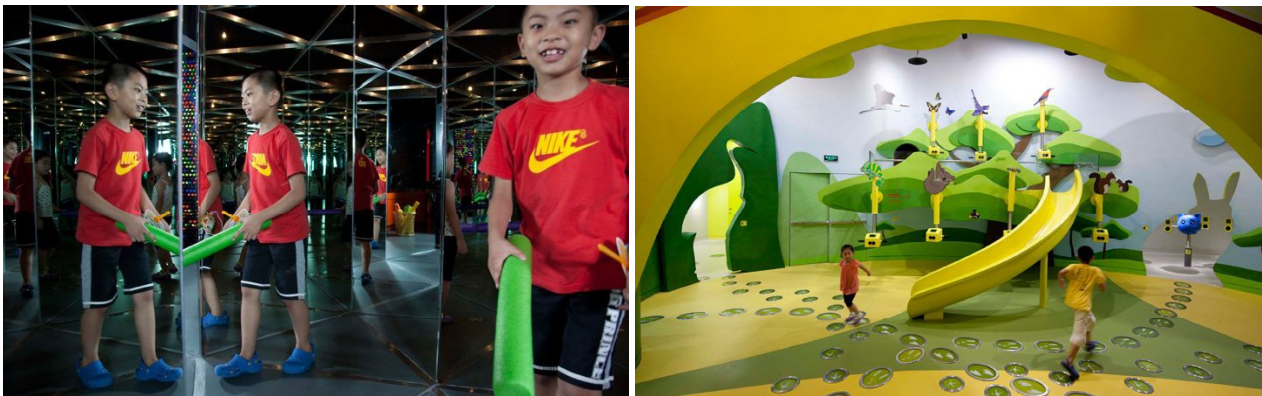


Рис. 8. «Children Rainbow Land»

Особливістю інтерактивних музеїв є те, що завдяки своїм властивостям інтерактивні експонати і об'єкти надають можливість безпосередньо ставити різноманітні досліди, наочно вивчати якісь явища природи, використовувати сучасні технології і, таким чином, пізнавати світ.

Об'єкти інтерактивного мистецтва, які застосовуються при створенні експозицій, можуть відкрити нові горизонти сприйняття різноманітного матеріалу для дорослих людей.

За способом взаємодії обладнання і простору музейно-експозиційних комплексів:

- експозиції, в яких обладнання є основним елементом експозиції (у музеях наукового профілю і музеях природознавства, де спеціально сконструйовані апарати, які імітують різноманітні природні явища). Обладнання, яке організує середовище, домінує над простором, який є нейтральним фоном (найчастіше чорним або білим) для кращого сприйняття експонатів («BMW Museum», «CERN | Universe of Particles», «German Film Museum», «Ice Cube» від компанії Atelier Brunkner, «Das Wunder von Bregenz», «Level Green» від J. Mayer H., «Лунаріум» та «Експериментаріум»).
- експозиції, в яких обладнання гармонійно доповнює загальний простір музейно-експозиційного приміщення («Children Rainbow Land», «DARWINEUM», «PARLAMENTARIUM» від компанії Atelier Brunkner, «Dornier. Aerospace Museum», «Deutsche Telekom. Future zone» від компанії Jangled Nerves).

В російських музеях «Лунаріум» та «Експериментаріум» використовують принцип організації простору на контрасті інтерактивного обладнання та загального середовища інтер'єру. Тональне та колористичне рішення простору цілком залежить від інтерактивних об'єктів. Гармонія середовища досягається шляхом додавання в загальний простір інтер'єру деталей та кольорових акцентів, що пов'язують простір з інтерактивними об'єктами.

В європейських інтерактивних музеях найчастіше використовується принцип гармонійного поєднання обладнання та загального простору приміщення. Обладнання та інтер'єр доповнюють одне одного та створюють єдину картину сприйняття середовища. Яскравими прикладами такої організації предметно-просторового середовища є музеї: «DARWINEUM», «CERN | Universe of Particles», «BMW Museum» та «Deutsche Telekom. Future zone».

Висновки. Автором вперше були розроблені класифікації інтерактивних музейно-експозиційних комплексів: за тематикою експозицій; за аудиторією; за спеціальністю; за засобом взаємодії обладнання з загальним простором інтер'єру. Мета роботи була досягнута.

В результаті роботи можна визначити особливості застосування інтерактивних технологій в організації предметно-просторового середовища музейно-експозиційних комплексів:

- загальною рисою для всіх інтер'єрів музейно-експозиційних комплексів є практично повна відсутність денного природного світла. Такий

прийом дозволяє більш виразно використовувати можливості інтерактивних технологій;

- відносно загального простору музейно-експозиційних комплексів, інтерактивні експонати можуть виступати на контрасті або на нюансі до загального простору інтер'єру. Контрастні співвідношення елементів загальної композиції надають інтер'єру виразності та яскравості (рис. 1-4, рис. 8, 9), а нюансні – надають цілісності та гармонійності загальному простору приміщень (рис. 5-7).;
- інтер'єр музейно-експозиційних комплексів, що створюються завдяки використанню інтерактивних технологій, найчастіше будується на основі асиметричної динамічної глибинно-просторової композиції. Такий тип композиції зумовлено динамічним характером інтерактивних експонатів, завдяки чому створюється єдність елементів простору.

Виступаючи як сховище продуктів духовного виробництва, культурних цінностей, інтелектуальних досягнень і творів, моральних норм, ідеалів, підсумків всіх видів творчої діяльності людини, сам музей стає культурно затребуваним об'єктом і, тим самим, виконує культуротворчу місію сучасного суспільства.

Література:

1. Канке В.А. Философия: Учебное пособие для студентов всших и средних специальных учебных заведений / Виктор Андреевич Канке — М.: Логос, 2001.— 272 с.
2. Майстровская М.Т. Композиционно-художественные тенденции формообразования музейной экспозиции: В контексте искусства, архитектуры, дизайна: автореф. дис. на соиск. науч. степ. доктор искусствоведения : спец. 17.00.06 «Техническая эстетика и дизайн» / М.Т. Майстровская. — 2002. — С. 3-13.
3. Методы познания мира [Электронный ресурс]: 2009.- С.3. — Режим доступа: http://labrip.com/dop_t1r19part2.html
4. Методы эмпирического познания [Электронный ресурс]: 2009. — С.5. — Режим доступа: <http://edu-support.ru/?statya=405>
5. Раннев В.Р. Интерьер / Валентин Романович Раннев. — М. Высшая школа, 1987. — 232 с.
6. Розова А. Интерактивные музеи в Петербурге: Лабиринтум, Умникум, Кидбург и другие [Электронный ресурс] / А. Розова // 2012. — С.4. — Режим доступа: <http://theoryandpractice.ru/posts/3901-interaktivnye-muzei-v-peterburge-labirintum-umnikum-kidburg-i-drugie>
7. Чеснокова М.Н. Эволюция музейной экспозиции как знаковой системы : автореф. дис. на соиск. науч. степ. канд. культурологии : спец. 24.00.03 «Музееведение, консервация и реставрация историко-культурных объектов» / М.Н. Чеснокова. — 2010. — С.3-8.
8. Щепеткова И. А. Театрализация музейного пространства как форма взаимодействия с посетителями : автореф. дис. на соиск. науч. степени канд. культурологии : спец. 24.00.03 «Музееведение, консервация и реставрация историко-культурных объектов» / И.А. Щепеткова. — Санкт-Петербург. — 2006. — 21 с.
9. Claudia Luxbacher. Atelier Brunkner [Электронный ресурс] / Claudia Luxbacher // 2008. — Режим доступа: <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/museums>