

УДК 747 : 725.1:004

Брижаченко Н. С.

Харківська державна
академія дизайну і мистецтв

ПІДХОДИ ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНУ ГРОМАДСЬКИХ ІНТЕР'ЄРІВ НА ОСНОВІ ВКЛЮЧЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ОБ'ЄКТІВ

Брижаченко Н. С. Підходи формування дизайну громадських інтер'єрів на основі включення інтерактивних мультимедійних об'єктів. Стаття присвячена дослідженню підходів формування інтерактивного предметно-просторового середовища на прикладі закордонних інтер'єрів громадського призначення, в рішенні яких було застосовано мультимедійні об'єкти. Це надало можливість виявити мультимедійні технічні засоби, до яких відносяться сенсорні об'єкти (панелі та блоки) та інтерактивні відеопроєкції, що спрямовуються на різноманітні площини. Аналіз формування інтер'єрів зазначених об'єктів дослідження дозволив встановити, що дизайн предметно-просторового середовища може здійснюватися на основі двох основних проектних підходів: художньо-образного та функціонально-утилітарного. Кожен з означених підходів реалізується через застосування мультимедійних технічних засобів та різних способів їх включення в структуру предметно-просторового середовища. Дослідження чисельних прикладів інтер'єрів громадського призначення надало можливість встановити, що саме мультимедійні технічні засоби є провідними у формуванні інтерактивного простору.

Ключові слова: інтерактивність, мультимедіа, художньо-образний підхід, функціональність.

Брижаченко Н. С. Подходы формирования дизайна общественных интерьеров на основе включения интерактивных мультимедийных объектов. Статья посвящена исследованию подходов формирования интерактивной предметно-пространственной среды на примере зарубежных интерьеров общественного назначения, в решении которых были применены мультимедийные объекты. Это позволило выявить мультимедийные технические средства, к которым относятся сенсорные объекты (панели и блоки) и интерактивные видеопроєкции, которые осуществляются на различные плоскости. Анализ формирования интерьеров указанных объектов исследования позволил установить, что дизайн предметно-пространственной среды может выполняться на основе двух основных проектных подходов: художественно-образного и функционально-утилитарного. Каждый из указанных подходов реализуется путем применения мультимедийных техни-

ческих средств и различных способов их включения в структуру предметно-пространственной среды. Исследование многочисленных примеров интерьеров общественного назначения позволило установить, что именно мультимедийные технические средства являются ведущими в формировании интерактивного пространства.

Ключевые слова: интерактивность, мультимедиа, художественно-образный подход, функциональность.

Bryzhachenko N. The approaches of the formation of public interiors design that are based on the inclusion of interactive multimedia objects. The article investigates the approaches of the formation of interactive object-spatial environment on the example of foreign interiors for public use that was formed by the implementation of the multimedia objects.

In the modern public interior design there is an increasingly common inclusion of various interactive objects. Such objects are different by the forms and shapes, create a vivid image and provide the functionality to the interior. The creation of the interactive object-spatial environment based on the use of technical innovations in design of environment that enables to form the overall structure interior as well as to create a substantive filling space. The analysis of existing theoretical studies showed that currently work with no detection of design approaches of the formation of the interactive interiors. That is why the problem needs a thorough research.

The study of foreign examples of public interiors allowed revealing two main approaches to the formation of interactive multimedia object-spatial environment: artistic-figurative and functionally-practical approaches. The artistic-figurative approach is based on the formation of object-spatial environment with emphasis on the creation of imagery and artistic expression interior. The functionally-practical approach helps to organize the object-spatial environment with domination of the functionality of the objects that fill the interior.

The analysis of foreign design practices showed that these approaches can be implemented through the design of enclosing surfaces or interior equipment. The formation of a bright image of the object-spatial environment through its focus on the artistic-figurative solution of the enclosing surfaces can be implemented by the interactive video projection of by the touch objects that enclose in the surfaces.

The interactive video projections on the plane of the enclosing surfaces are often used on the organization of various entertainment programs during promotions, presentations, installations etc. With the simultaneous use of interactive video projections on multiple surfaces in the interior creates the saturation of space of bright images. That is why the interactive video projections are used as a means of the creation of temporary interactive environment. The interactive video projections, carried out on several surfaces in object-spatial environment, form a dynamic space and, thanks of its visual effects, and become the compositional dominant in the space.

The integrated touch objects in the interior surface may be displayed in two ways: the integration of the LED blocks in a floor or the placement of the sensory panels on the walls.

The integration of LED panels on the walls plane aims to create the composite accents in object-spatial environment. However, the analysis of design practice revealed that the artistic-figurative space solution, which is aimed at emphasizing the enclosing surfaces, isn't a

common way of the environment formation. The scale of these structures and their high prices became the adverse factors of their implementation in the interior design. A common way of the formation of an artistic expression is the creation of the bright interior equipment with multimedia interactive technologies.

The aesthetic expressiveness and brightness of the image of the equipment can be realized through the use of interactive video projection and the implementation of sensory technologies.

The contemporary design practice shows that interactive video projections may be made on a stationary surface furnishing and the "cloudy" screens.

The introduction of interactive projections and sensory objects are important factors in the process of creating a bright image of public interiors. However, these media items aimed not only at forming medium of artistic expression, but also have a functional purpose, which is embodied in the formation of functionally-practical approach to the organization of the interior. The use of interactive objects just as functional interior components can be implemented in two ways: the establishment of functional interactive separately located equipment and the creation of the functional sensory planes segments on the enclosing surfaces.

As functional interactive separately located equipment in public object-spatial environment can be created by the use of touch panels (alone or integrated facilities located in stationary equipment) and interactive video projections, carried out on the interior equipment.

The analysis of design practice showed that the most common technique defined of the functional approach is the use of touch panels that are implement in the equipment of the object-spatial environment.

The research of numerous examples of public interiors provided an opportunity to determine what hardware media are leading in the formation of the interactive object-spatial environment.

The Research of international experience of forming an interactive object-spatial environment makes it possible to assert that media objects are important factors in the formation of distinct artistic and functional environments filled public buildings.

The analyses of the approaches to the interior formation allowed formulating the multimedia method of the formation of interactive public interior. According to the technology establishment and functioning of interactive objects, multimedia method is realized in the following ways: the creation of the interactive video projections on various surfaces; the use of the sensory systems (panels and blocks) in the organization of the subject-spatial environment.

Thus, we can conclude that the multimedia method can implement multimedia technical means and compositional methods built on two approaches: the artistic-figurative and functionally-practical approaches. The multimedia method became a fundamental principle in the process of the formation of the interactive subject-spatial environment.

Keywords: *interactivity, multimedia, artistic-figurative approach, functionality.*

Постановка проблеми. В дизайні сучасного громадського інтер'єру все частіше зустрічається включення різноманітних інтерактивних об'єктів в простір. Такі об'єкти по-різному формують простір, створюють яскраву образність приміщення та

надають функціональності. Створення інтерактивного предметно-просторового середовища ґрунтується на застосуванні технічних інновацій в дизайні середовища, що дає можливість формувати як загальну структуру інтер'єру, так і створювати предметне наповнення простору. Інтерактивні об'єкти, що є похідною від художніх експериментів і технічних засобів, стають повноцінними компонентами в організації предметно-просторового середовища.

Включення інтерактивних технологій в дизайн інтер'єру активно поширюється в країнах Західної Європи та Сполучених Штатах Америки. В роботах українських дизайнерів інтер'єру застосування інтерактивних технологій в організації предметно-просторового середовища громадських установ лише починається, та, найчастіше, відбувається в контексті включення функціонально-утилітарних об'єктів. Аналіз існуючих теоретичних досліджень засвідчив, що наразі відсутні роботи з вияву проектних підходів формування інтерактивного середовища громадських інтер'єрів. Саме тому поставлена проблема потребує ґрунтовного дослідження.

Зв'язок із науковими чи практичними завданнями. Дане дослідження знаходиться в рамках держбюджетних тем ХДАДМ: «Методологія інноваційного дизайну в контексті науково-технічного прогресу й глобальної економічної кризи» (№ державної реєстрації 0107U002131).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Для дослідження підходів формування інтерактивного предметно-просторового середовища, що базується на впровадженні мультимедійних об'єктів, необхідним став аналіз наукових праць, присвячених дослідженням інтерактивності. Серед науковців, що розглядали інтерактивність як феномен, історію розвитку інтерактивного мистецтва, його окремі напрямки та характерні риси, цікавими є роботи В. Богданова, Р. Вагнера, Г. Геворкяна, О. Грау, А. Деникіна, Т. Дрейера, Л. Солодовиченко, Е. Чичканова. Проте, для даного дослідження одними з найважливіших стали праці польського вченого-мистецтвознавця Рішара Ключинського. Його роботи в галузі мистецтвознавства найбільш повно присвячені розвитку, загальним характеристикам інтерактивного мистецтва, його специфіці [2]. На основі досліджень Р. Ключинського були виявлені технічні засоби, що формують інтерактивних зв'язок людини та об'єкту. Концепція того, що людина може стати співавтором твору мистецтва та не залежати від умовностей сталих класичних форм та змістів, є однією з основних ідей інтерактивного мистецтва. Сучасні технології, що застосовуються в медіа мистецтві, розширюють певні кордони як в засобах художньої виразності, так і в формі їх подачі. Саме тому важливим аспектом даного дослідження став розгляд праць, присвячених розвитку мультимедійних технологій, що застосовуються при створенні інтерактивних об'єктів. Питання теоретичні засади медіамистецтва та мультимедійних технологій стає головним в дослідженнях вітчиз-

няних теоретиків О. В. Бойчука, М. Л. Опалєва, С. В. Вергунова, О. Оленєва та ін. Серед російських науковців дане питання досліджували М. В. Демидова, І. Г. Єлінер, М. Філіпов, О. Г. Яцюк та ін.

Мета дослідження полягає у встановленні підходів формування інтерактивного інтер'єру громадських установ.

Виклад основного матеріалу дослідження. Дослідження закордонних прикладів інтер'єрів громадського призначення, в рішенні яких було застосовано мультимедійні інтерактивні об'єкти, дозволило виявити два основні підходи у формуванні предметно-просторового середовища, що базуються на використанні інтерактивних мультимедійних технологій: **художньо-образний підхід**, що засновується на формуванні предметно-просторового середовища з акцентуванням на створення образності та художньої виразності інтер'єру та **функціонально-утилітарний підхід**, який сприяє організації предметно-просторового середовища з домінуванням функціональності об'єктів, які наповнюють інтер'єр.

Аналіз закордонної дизайнерської практики засвідчив, що **художньо-образний підхід** у процесі формування дизайну інтер'єрів громадського призначення, в яких було застосовано мультимедійні інтерактивні об'єкти, може реалізовуватись через дизайн-рішення огорожувальних поверхонь та обладнання інтер'єру. Формування яскравого образу предметно-просторового середовища завдяки акцентуванню на **художньо-образному рішенні огорожувальних поверхонь** може реалізовуватись у вигляді **інтерактивних відеопроєкцій** та **суміщенні сенсорних об'єктів** з огорожувальними поверхнями.

Інтерактивні відеопроєкції, що відображаються на площини огорожувальних поверхонь, найчастіше застосовуються для організації різноманітних розважальних програм, при проведенні рекламних акцій, презентацій, інсталяцій тощо. При одночасному застосуванні інтерактивних відеопроєкцій на кілька поверхонь в інтер'єрі відбувається перенасичення простору яскравими динамічними зображеннями, тому не задіюється для простійної організації інтер'єру, а є засобом створення тимчасового інтерактивного середовища. Інтерактивні відеопроєкції, що здійснюються на декілька поверхонь в предметно-просторовому середовищі, формують динамічний простір та, завдяки насиченості візуальними ефектами, стають яскравими композиційними домінантами в просторі.

Вбудовані сенсорні об'єкти в огорожувальні поверхні інтер'єру можуть розміщуватись двома способами: сенсорні блоки, що інтегруються в підлогу або світлодіодні панелі, що розміщені на стінах.

Інтеграція світлодіодних панелей на площини стін спрямована на створення композиційних акцентів в предметно-просторовому середовищі. Прикладом суміщення інтерактивних світлодіодних панелей з огорожувальними поверхнями є дизайн інтер'єру одного з приміщень музею BMW

в Мюнхені, від архітектурної компанії *Atelier Brunkner* [3]. В рішенні виставкового залу музею були застосовані світлодіодні інтерактивні панелі, що встановлені на огорожувальних поверхнях. Завдяки масштабному впровадженню цих об'єктів, що займають всю площу стін експозиційного простору, та ахроматичній анімації, яка відображається на їх поверхнях, світлодіодні панелі виступають в ролі об'єднуючого елементу композиції предметно-просторового середовища.

Аналіз дизайнерської практики дозволив встановити, що художньо-образне рішення простору, яке спрямоване на акцентування огорожувальних поверхонь, не є розповсюдженим способом формування середовища. Масштабність конструкцій та їх коштовність стали несприятливими факторами в галузі застосування цих об'єктів в дизайні середовища. Більш розповсюдженим способом формування художньої виразності інтер'єру є створення яскравого обладнання, що оснащено мультимедійними інтерактивними технологіями.

Естетична виразність та яскравість образу обладнання може реалізовуватись завдяки застосуванню інтерактивних відеопроєкцій та впровадження сенсорних технологій.

Сучасна дизайнерська практики свідчить, що інтерактивні відеопроєкції можуть здійснюватись на поверхні стаціонарного обладнання інтер'єру та на «димові» екрани.

Яскравим прикладом, де створення інтерактивних відеопроєкцій формує образність предметно-просторового середовища, є інтер'єр ресторану «*Inato*» від англійської компанії *Blacksheep* (Великобританія, Лондон). Загальна площа ресторану, що спеціалізується на азіатській кухні, складає 310 м² [4]. Створення інтерактивних проєкцій на поверхні столів орієнтоване не лише на функціональність (створення інтерактивного меню), а є головним композиційним акцентом в інтер'єрі, що формується завдяки колористичному рішенню зображень, на поверхні столу. Для створення даних інтерактивних проєкцій над кожним столом встановлено конструкцію, в якій сховано програмно-апаратний комплекс, що передає зображення на площину. Ці конструкції мають вигляд об'ємних циліндричних форм, що за свою побудовою та характером поверхні контрастують з іншим стаціонарним обладнанням простору.

Іншим способом, що сприяє художній виразності та яскравості обладнання є створення проєкцій на «димові» екрани. Цікавим прикладом впровадження даного типу інтерактивного екрану є інтер'єр Міського музею Кракова, що відкрився у 2010 році [6]. У вхідній зоні музею, перед входом до експозиційної зали, встановлено «димовий» екран, на якому відображаються відеопроєкції, що демонструють фрагменти з історії міста. Відвідувачі, проходячи крізь цей екран, в самому початку експозиції «занурюються» в атмосферу даного предметно-просторового середовища. Також в дизайні інтер'єрів музею було застосовано різноманітні

інтерактивні мультимедійні екрани, які дозволяють відвідувачам віднайти потрібну інформацію про представлені експонати та наочно ознайомитись з представленими матеріалами.

Дослідження прикладів громадських інтер'єрів, в дизайні яких застосовуються мультимедійні інтерактивні об'єкти, надає можливість стверджувати, що впровадження сенсорних об'єктів є більш розповсюдженим, ніж застосування проєкційних систем. Можливо, це зумовлено тим, що для створення інтерактивних відеопроєкцій необхідна наявність програмно-апаратного комплексу, яке може створювати певні незручності монтажу в інтер'єрі. Проте, сенсорні об'єкти не потребують додаткових технічних засобів. Вони є самодостатніми, що зумовлює їх затребуваність та розповсюдженість в формуванні дизайну предметно-просторового середовища. Застосування таких сенсорних об'єктів в дизайні громадського інтер'єру формує його художню виразність, яка досягається завдяки виразності форм (контраст форм або масштабу інтерактивного обладнання та інтер'єру) та яскравість обладнання (виразність візуальних зображень на поверхні об'єктів).

Цікавим прикладом використання окремо розташованих сенсорних об'єктів, що стають головним чинником формування образу предметно-просторового середовища є дизайн інтер'єру виставкового залу конференц-центру «CERN» (Європейська Організація Ядерних Досліджень) від архітектурного бюро *Atelier Brunkner* (Женева, Швейцарія). Постійна виставка «*Universe of Particles*» («Всесвіт часток»), що знаходиться на першому поверсі конференц-центру, експонується в приміщенні радіальної форми загальною площею 420 м². Дана виставка присвячена питанням розвитку Всесвіту та знанням про елементарні частки. Мультимедійні стенди мають сферичну форму, що підтримують образне рішення інтер'єру. Огороджувальні поверхні виставкового приміщення оснащені великими мультимедійними екранами, на яких кожні півгодини відображаються відеоролики про виникнення Всесвіту. Оскільки стіни та стеля інтер'єру мають чорний колір, а обладнання та підлога — білий, то наявність великих мультимедійних екранів, на яких змінюються різноманітні відеозображення, формує колористичне рішення простору, що має динамічний характер [3].

Таким чином, можна зробити висновок, що впровадження інтерактивних проєкцій та сенсорних об'єктів стають важливими чинниками у процесі створення яскравого образу громадських інтер'єрів. Однак, зазначені мультимедійні об'єкти спрямовані не лише на формування художньої виразності середовища, а й мають і функціональне призначення, що втілюється у формуванні **функціонально-утилітарного підходу** в організації інтер'єру. Застосування інтерактивних об'єктів саме як функціональної компоненти інтер'єрів, може реалізовуватись двома способами: встановлення функціонального

окремо розташованого інтерактивного обладнання та створення функціональних сенсорних сегментів на площинах огорожувальних поверхонь.

В якості **функціонального інтерактивного окремо розташованого обладнання** в предметно-просторовому середовищі громадського призначення можуть використовуватись сенсорні панелі (окремо розташовані об'єкти або інтегровані в стаціонарне обладнання) та інтерактивні відеопроєкції, що здійснюються на обладнанні інтер'єру.

Аналіз проєктної практики засвідчив, що найбільш розповсюдженим прийомом втілення визначеного підходу є застосування сенсорних панелей, що стають функціональним обладнанням предметно-просторового середовища.

Цікавим прикладом формування предметно-просторового середовища з домінуванням саме функціональної складової інтерактивних об'єктів є інтер'єр морського музею «*Meerleben*» в м. Гамбурзі, Німеччина [5]. Виставковий простір даного музею побудовано за принципом доміанти предметної експозиції (головними експонатами є моделі історичних кораблів) з акцентним включенням інтерактивного обладнання у вигляді сенсорних панелей. Для формування центральної частини музею німецька компанія *Jangled Nerves* розробила інтерактивну установку, що складається з мультимедійного екрану та інтерактивної сфери. При обертанні сфери («Земної кулі») та натисканні на її поверхню, на екрані з'являються відеозображення, що відповідають місцевості на кулі. Окремою зоною в приміщенні музею є кімната, що оснащена стаціонарним обладнанням, до якого прикріплені сенсорні екрани. В даному випадку сенсорні панелі виконують суто функціональне навантаження — стають лише інформаційними стендами.

Застосування функціонального інтерактивного мультимедійного обладнання присутнє в інтер'єрі «Єврейського музею і центру толерантності» в Москві, який було відкрито у 2012 році в будівлі Бахметєвського гаражу — пам'ятки конструктивізму, що побудована К. Мельниковим і В. Шуховим [1]. Це перший російський інтерактивний музей. в організації якого були застосовані на лише великомасштабні кінематографічні елементи. а й великі інтерактивні мультимедійні екрани та проєкції. Сенсорні мультимедійні екрани інтегровані в модульні об'ємні елементи та являють собою інформаційні стенди. Художню виразність даного простору було сформовано завдяки контрастному поєднанню темного кольору огорожувальних поверхонь з яскравістю зображень на поверхні сенсорних екранів. Динаміка в середовищі досягається шляхом метро-ритмічного розташування інформаційних стендів, значна частина з яких встановлено під різними нахилами. Проте, яскравий образ даного музею сформовано завдяки застосуванню стилізованого мотиву п'ятигранної зірки, що створює асоціацію з періодом СРСР. Саме даному періоду присвячена центральна частина експозиційного

**ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНИЙ ПІДХІД
ФОРМУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ІНТЕР'ЄРУ
ГРОМАДСЬКОГО ПРИЗНАЧЕННЯ**

ОБЛАДНАННЯ

ІНТЕРАКТИВНІ ВІДЕОПРОЕКЦІЇ. СТВОРЕННЯ КОЖНОГО РАЗУ РІЗНИХ СЦЕНАРІЇВ ПОБУДОВИ ДИНАМІЧНОЇ СВІТЛО-КОЛЬОРОВОЇ КОМПОЗИЦІЇ. МОЖЛИВІСТЬ ЗМІНИ КОЛОРИСТИЧНОГО СТРОЮ ІНТЕР'ЄРУ.



ЗАСТОСУВАННЯ СЕНСОРНИХ ОБ'ЄКТІВ В ОРГАНІЗАЦІЇ ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНОГО НАПОВНЕННЯ ІНТЕР'ЄРУ



ОГОРОДЖУВАЛЬНІ ПОВЕРХНІ

ІНТЕРАКТИВНІ ПРОЕКЦІЙНІ СИСТЕМИ. СТВОРЕННЯ ПРОЕКЦІЇ НА ОГОРОДЖУВАЛЬНІ ПОВЕРХНІ. МОЖЛИВІСТЬ ЗМІНИ КОЛОРИСТИЧНОГО СТРОЮ ПРИМІЩЕННЯ. МОЖЛИВІСТЬ СТВОРЕННЯ СЦЕНАРІЮ РІЗНОМАНІТНИХ ЗАХОДІВ.



ВПРОВАДЖЕННЯ СЕНСОРНИХ LED ПАНЕЛЕЙ В ОГОРОДЖУВАЛЬНІ ПОВЕРХНІ. ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНОГО НАПОВНЕННЯ ІНТЕР'ЄРУ



ВПРОВАДЖЕННЯ СЕНСОРНИХ СИСТЕМ - LED ТЕХНОЛОГІЙ. СТВОРЕННЯ КОЛОРЬОВИХ АКЦЕНТІВ В ІНТЕР'ЄРАХ ГРОМАДСЬКОГО ПРИЗНАЧЕННЯ.



ВИКОРИСТАННЯ ПРОЕКЦІЙНИХ СИСТЕМ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ РОЗВИВАЮЧОГО АБО ІГРОВОГО ПРОСТОРУ.



ФУНКЦІОНАЛЬНО-УТИЛІТАРНИЙ ПІДХІД ОРГАНІЗАЦІЇ ІНТЕРАКТИВНОГО ІНТЕР'ЄРУ

ОБЛАДНАННЯ

ЗАСТОСУВАННЯ СЕНСОРНИХ ПАНЕЛЕЙ В ЯКОСТІ ІНФОРМАЦІЙНИХ СТЕНДІВ. ВИКОРИСТАННЯ ВБУДОВАНИХ ЕКРАНІВ АБО ОКРЕМО-РОЗТАШОВАНИХ СЕНСОРНИХ СТЕНДІВ.



ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ПРОЕКЦІЙНИХ СИСТЕМ. СТВОРЕННЯ ПРОЕКЦІЇ НА СТІЛЬНИЦІ - ІНТЕРАКТИВНЕ МЕНЮ.

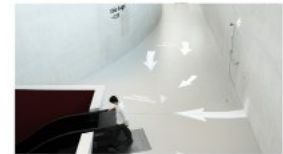


ВИКОРИСТАННЯ «РОЗУМНОГО» СКЛА. ОРГАНІЗАЦІЯ ФУНКЦІОНАЛЬНИХ ЗОН ПРИМІЩЕННЯ ГРОМАДСЬКОГО ПРИЗНАЧЕННЯ



ОГОРОДЖУВАЛЬНІ ПОВЕРХНІ

ІНТЕРАКТИВНІ ПРОЕКЦІЙНІ СИСТЕМИ. СТВОРЕННЯ ПРОЕКЦІЇ НА ОГОРОДЖУВАЛЬНІ ПОВЕРХНІ. МОЖЛИВІСТЬ ПОКАЗУ НАПРЯМКУ РУХУ ВІДВІДУВАЧІВ МУЗЕЙНО-ЕКСПОЗИЦІЙНИХ ЦЕНТРІВ.



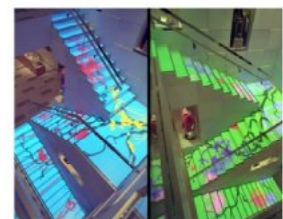
ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ПРОЕКЦІЙНИХ СИСТЕМ. СТВОРЕННЯ ПРОЕКЦІЇ НА ОГОРОДЖУВАЛЬНІ ПОВЕРХНІ. ПРОВЕДЕННЯ РЕКЛАМНИХ АКЦІЙ.



СПРЯМУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ПРОЕКЦІЙ НА ПОВЕРХНІ СТІЛЬНИЦЬ. СТВОРЕННЯ ГОРИЗОНТАЛЬНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ СТЕНДІВ.



ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ СЕНСОРНИХ СИСТЕМ В ОГОРОДЖУВАЛЬНІ ПОВЕРХНІ. МОЖЛИВІСТЬ ПОКАЗУ НАПРЯМКУ РУХУ ВІДВІДУВАЧІВ ТА ДОДАТКОВЕ ШТУЧНЕ ОСВІТЛЕННЯ ПРОСТОРУ.



простору. Мотиви зірки проявились в декоративному оздобленні стелі, де дана форма представлена у вигляді підвісної конструкції червоного кольору. Форма зірки також присутня у вигляді стаціонарного обладнання інтер'єру — горизонтального інформаційного стенду, на який здійснюються інтерактивні відеопроєкції.

В музеї «*The British Music Experience*» (2011, Лондон, Великобританія) були застосовані сенсорні панелі невеликого розміру, що мають виключно функціональне навантаження. Ці сенсорні об'єкти є модульними формами, що розташовані в просторі на основі метричної закономірності [7]. Загальний простір музею сформовано на основі контрастного поєднання темного кольору огорожувальних поверхонь та елементів штучного освітлення, де мультимедійні екрани стають альтернативою інформаційним стендам, що встановлені біля кожного музичного інструменту, та виконують виключно функціонально-утилітарну роль.

Формування функціональних об'єктів може здійснюватися завдяки впровадженню інтерактивних відеопроєкцій, що спрямовані на поверхні стаціонарного обладнання. Втіленням функціонально-утилітарного підходу є інтер'єр музею «*BMW Museum*» (Мюнхен, Німеччина). В даному просторі застосування інтерактивних відеопроєкцій є способом створення горизонтальних інформаційних стендів-столів. Таким же способом організовано інформаційні стенди в інтер'єрі банку «*Deutsche Bank*», але в даному дизайнерському рішенні їм відводиться роль композиційного акценту. Таке рішення внутрішнього простору відповідає концепції ребрендингу банку із його спрямованістю на сучасні технології, відкритість до споживачів.

Аналіз проектної практики свідчить, що застосування інтерактивних окремо розташованих об'єктів стає важливим фактором **формування функціонально-утилітарного підходу** громадського інтер'єру. Проте, зазначений підхід може здійснюватися іншим способом, а саме, **впровадженням функціональних мультимедійних сегментів в площини огорожувальних поверхонь**. Визначений спосіб реалізується завдяки інтеграції сенсорних блоків в огорожувальні поверхні та створенню інтерактивних відеопроєкцій на огорожувальні поверхні.

Прикладом інтеграції сенсорних блоків в структуру предметно-просторового середовища громадського призначення є вищезазначений інтер'єр магазину «*Louis Vuitton*» в Гонконзі. В даному просторі на сходах вмонтовані сенсорні блоки, що змінюють кольорову гаму та насиченість світла на своїй поверхні під впливом дій людини. В дизайні інтер'єру магазину яскраво прослідковується комплексне застосування функціонально-утилітарного та художньо-образного підходів формування середовища. Функціональність виражена тим, що сенсорні світлодіодні блоки акцентують увагу відвідувачів та транзитній зоні, що є однією з найважливіших у великих торговельних центрах. Проте,

зазначені інтерактивні сенсорні сходи стають композиційною домінантою та створюють виразний образ даного предметно-просторового середовища.

Створення інтерактивних проєкцій на огорожувальні поверхні також може застосовуватись для акцентування певної зони інтер'єрного середовища. Прикладом реалізації такого підходу є дизайн інтер'єру музею «*Tyrol Panorama*» від архітектурного бюро *Jangled Nerves*. В інтер'єрах даного музею, окрім сенсорних панелей, було впроваджено систему інтерактивних проєкцій на огорожувальні поверхні. Ці проєкції у вигляді стрілок переміщуються в просторі та вказують на напрямки пересування по музею.

Висновки. Дослідження світового досвіду формування інтерактивного предметно-просторового середовища, дає можливість стверджувати, що мультимедійні об'єкти є важливими чинниками формування художньо виразного та функціонально наповненого середовища громадського призначення.

Аналіз підходів у формуванні інтер'єру дозволив виокремити мультимедійний прийом формування інтерактивного громадського інтер'єру. За технологією створення та функціонування інтерактивних об'єктів, мультимедійний прийом реалізується наступними способами:

- створення інтерактивних відеопроєкцій на різноманітні поверхні;
- використання сенсорних систем (панелей та блоків) в організації предметно-просторового середовища.

Таким чином, можна зробити висновок, що мультимедійний прийом може втілюватись мультимедійними технічними засобами, композиційними способами та будуватись на двох підходах: художньо-образному та функціонально-утилітарному. Мультимедійний прийом є одним з основних у процесі формування принципу рішення середовища, що базується на інтерактивності.

Література:

1. Еврейский музей и центр толерантности. О музее [Електронний ресурс]. — Режим доступу до ресурсу: <http://www.jewish-museum.ru/about-the-museum/>.
2. Ключинський Р. Глядач як перформер [Електронний ресурс] / Ришард Ключинський; пер. з польськ. С. Рябчук // Часопис «Критика»: рік XV, Число 3–4 (161–162). — 2011. — Режим доступу до ресурсу: <http://krytyka.com/ua/articles/hlydach-yak-performer>.
3. Atelier Brückner. Projects [Електронний ресурс]. — Режим доступу до ресурсу: <http://www.atelier-brueckner.de/en/projects>.
4. Inamo restaurant by Blacksheep [Електронний ресурс]. — Режим доступу до ресурсу: <http://www.dezeen.com/2008/11/27/inamo-restaurant-by-blacksheep/>.
5. Jangled Nerves. Projekte [Електронний ресурс]. — Режим доступу до ресурсу: <http://www.janglednerves.com/work/>.
6. Museum Historische Miasta Krakowa. Mission and history [Електронний ресурс]. — Режим доступу до ресурсу: <http://www.mhk.pl/mission-and-history>.
7. Singer J. The British Music Experience Wins Top European Award [Електронний ресурс] / Jeremy Singer. — 2011. — Режим доступу до ресурсу: <http://www2.gibson.com/News-Lifestyle/Events/en-us/bme-0603-2011.aspx>.