

Сафонова Т. Р.

аспірант кафедри Дизайну
та основ архітектури

Інститут архітектури, Національний
університет «Львівська політехніка»

ДИЗАЙН-ЗАСОБИ ІНФОРМАЦІЙНОГО НАСИЧЕННЯ У СТВОРЕННІ ЕКСПОЗИЦІЇ

Анотація. У статті наголошено на ролі дизайнера у створенні експозиції. Виділено основні дизайн-засоби для максимального інформаційного насичення виставки. Розглядається використання кольору, мультимедії, світлових, інженерно-технічних ефектів при проектуванні простору навколо експонатів.

Ключові слова: дизайн, проектування, експозиція.

Аннотация. Сафонова Т. Р. *Дизайн-средства информационного насыщения в создании экспозиции.* В статье отмечено роль дизайнера в создании экспозиции. Выделены основные средства дизайна для максимального информационного насыщения выставки. Рассматривается использование цвета, мультимедии, светловых, инженерно-технических эффектов при проектировании пространства вокруг экспонатов.

Ключевые слова: дизайн, проектирование, экспозиция.

Annotation. Safonova T.R. *Design facilities to create information saturation exposure.* In the article it is marked the role of designer in creation of displays. The basic are selected design facilities for the maximal informative satiation of exhibition. Examine the use of colors, multimedia's, lights, engineer technical effects at planning of space round exhibits.

Keywords: design, planning, display exhibition.

Постановка проблеми. Проектування експозиції пам'яток вже не одноразово було розглянуто у галузі археології та музеєфікації, проте рідко коли оцінюється вагомий внесок дизайнера в цей процес. У наш час експозиційний дизайн набуває постійного розвитку і вдосконалення оперуючи предметами та простором. Нові задуми дизайнера створюють з кожним разом все грандіозніші художні проекти для експозиції з введенням оптичної ілюзії, лазерних шоу та цифрових носіїв, з умовою, що головним елементом має бути об'єкт показу. Звичайно, і надалі залишається важливим етапом проектування - ознайомлення з об'єктом, його значенням, історією та віком. Оскільки саме цю інформацію дизайнер повинний використати в експозиції для інформаційного насичення та ідентифікації пам'ятки. Основними дизайнерськими засобами у створенні нової експозиції є залучення кольору, мультимедії, світлових, інженерно-технічних ефектів, сучасних матеріалів.

Мета дизайнера – привернути увагу до експонатів, зацікавити глядача розглянути їх і по завершенню огляду ця експозиція повинна запам'ятатися надовго.

Дизайнер, визначивши характер експозиції, вирішує місце розташування (на стелі, стенді, в стіні чи в підлозі), які будуть доречні розміри і форми ніш, колб, та вітрин, вибирає колір заднього фону, що є немало важливим.

Освітлення повинно яскраво виділяти експонати, оскільки увага людини привернута в сторону найяскравіших об'єктів, проте важливо, щоб не драгувати око, а просто, щоб була хороша видимість предмета для ознайомлення з ним. Використовується світло як для зонування простору, так і для вільного пересування експозицією.

Текстова інформація про вік експоната, його історію, цінність, місцезнаходження, результати дослідження проведені над ним є основним елементом виставки. Тут важливо врахувати читабельність шрифтів та сприйняття цих інформаційних табличок.

Щодо колб, стендів та ніш, то дизайнер мусить враховувати їх висоту, адже глядач не повинний нахилитися для огляду експонатів, а ще краще якщо вони будуть рухомі. Наприклад, навколо своєї осі, так можна оглянути об'єкт з усіх сторін, навіть якщо він біля стіни (Рис. 1, 2). А також розробити відповідні умови зберігання об'єктів, за допомогою сучасних інженерно-технічних можливостей для відтворення потрібної температури, захисту від зовнішніх чинників, що можуть пошкодити експонат.

Активний вплив на свідомість людини можна зробити за допомогою дії на всі людські рецептори – слуху, нюху, зору, дотику і смаку одночасно. Тому дизайн-проект включає в себе використання музичного, аудіовізуального супроводу, ароматів та декору, проте все це повинно бути пов'язано з концепцією, стилем і суттю експозиції.

Якщо експонатів є декілька, то в проекті враховується композиційна цілісність та має бути продуманий маршрут руху глядачів.

Аналіз досліджень і публікацій. Від 20-х років ХХ ст. до нашого часу у хронологічній послідовності

Надійшла до редакції 20.09.2012

питання організації експозиції висвітлювали дослідники Ф.І. Шміт, Н.М. Дружинін, Ю.К. Мілонов, А.І. Михайловська, А.Б. Закс, Т.П. Поляков, Л.П. Велика та інші, які визначають методи залежно від добору, розміщення, взаємозв'язку й характеру подання музейних предметів [1]. Еволюцію прийомів експонування та розвиток створення експозицій в опублікованих роботах Дмитра Смирного, що розкрив такий дизайнерський засіб створення експозиції, як мультимедію, поділивши її на сканування (тюнери, сканери, сенсори, детектори), записування (мікрофони, камери), збереження даних (бази даних, глобальна-мережа Internet, карти пам'яті, DVD-диски) та відтворення (візуальні, звукові, сенсорні). На основі аналізу середовища він встановив три напрямки синтезу мультимедій та інших засобів музейного середовища [2]: об'єднання мультимедійних засобів та предметної експозиції; автономізація мультимедійних засобів в локалізованому просторі; інтеграція мультимедійних засобів у середовище. Таким чином, довівши, що у середовищі апаратні засоби є допоміжними предметами експозиції і максимально приховуються.

Інший науковець Е. Докторович сказав: "Динаміка мультимедійних засобів, з одного боку, заважає сприйняттю статичної предметної експозиції, а з іншого - підвищує атрактивність предметної експозиції" [3]. А оскільки, сьогодні невід'ємною частиною презентації є мультимедія, то застосування її є обов'язковим для інформаційного насичення кожного об'єкта експозиції. Цифрові таблицьки, екрани, проектори транслюють зміни фотофіксації, текстову інформацію, слайди, документальні фільми і т.п. Все це доповнює і більш детально розкриває об'єкт показу.

Інший засіб дизайнерського проектування експозиційного простору, а саме використання кольору, досліджував науковець У. В. Шпільчак. З його праць можна винести такі можливості кольору як: розділення основних і фонових елементів; наближення чи віддалення певних фрагментів; візуальна деформація форми; виділення функціонально важливих елементів і деталей; представлення відомостей про конструктивно-технологічні, фактурно-пластичні властивості, а також способи експлуатації об'єкта [4]. Тобто колір має емоційне, символістичне, функціональне значення та інформаційне навантаження.

Визначенням дизайн-засобів в створенні композиції займалися А.А. Барташевич, Т. Числовська, А.Г. Мельников, Г.С. Горіна, Р. Гілберт. Так А.А. Барташевич, А.Г. Мельников визначають такі засоби композиції в дизайні: композиційний прийом, пропорції та пропорціональність, масштаб та масштабність, контраст, нюанс та нюансування, метричний повтор або метр, ритм, колір, тіні та пластика [5]. Т. Числовська зауважує, що будь-яка композиція в дизайні має такі найважливішими засоби: пропорційність, масштабність, композиційна рівновага, єдність характеру форм, колористична й тональна єдність, ритм або метричний повтор будь-яких елементів, колірний й тональний контраст, нюанс, симетрія та асиметрія [6]. Отже, всі вищенаведені дизайн-засоби відіграють надзвичайно важливу роль у створенні, як сучасної

експозиції, з використанням новітніх технологій, так і класичних виставок, які сьогодні широко використовуються у всьому світі.

Ден Саффера, автор роботи, де детально розглядаються елементи інтерактивного дизайну і взаємодії людини з устаткуванням [7], а оскільки у наше століття високих технологій та інновацій, все більшого значення набуває інформація та засоби її осмислення.

За словами М.Й. Рутинського і О.В. Стецюка: «Дизайнери постійно є у неперервному творчому пошуку ідей видозміни тла, сюжетно-образної символіки, засобів емоційного відображення й анімації музейних експозицій, доповнення їх з відповідною трансформацією логіки побудови всієї композиції та маршрутно-акцентного проведення й експозиційного огляду» [8]. Ця думка, показує особливу важливість дизайн-проектного інформаційного насичення, адже відбувається робота над простором, обіграються предмети і йде сильний психологічний вплив на людину.

Щодо простору, то ми можемо спостерігати, як з роками змінюється ціль його використання. Тобто спочатку середовище намагалися максимально заповнити, як ємність, а тепер простір – є елементом експозиції, що гармонійно поєднує всі деталі, надаючи єдиного стилю.

Предмети експозиції й надалі залишаються головними, оскільки вони задають тематику, настрої, характер усьому простору, і в першу чергу, глядачам. Сучасну людину є важко здивувати, вона хоче більшого ніж просто спостерігати, тому в наш час багато експозицій використовують глядача, як учасника, як частину виставки. Ось наприклад, в картинних галереях на сенсорних екранах відвідувач може розглянути картину під рентгеном, дослідити кожен мазок фарби, а в музеях зброї можна зазирнути в середину, як побудований об'єкт. Якщо експонат - фрагмент будівлі, то на рухомих 3D голограмах можна побачити, який він був до руйнування. Глядач спостерігає за відеозаписом в якому розповідається і показується, що він бачить в кожній зоні експозиції (Рис.3,4).

Звичайно, потрібно врахувати, що людина не зможе сприйняти велику кількість інформації одноментно. Адже інформація йтиме не тільки про автора роботи, назву об'єкта і вік, а й про матеріал з чого він зроблений, історію виникнення і при яких обставинах було знайдено, які дослідження над ним проводили, як він побудований, його призначення. Для хорошого сприйняття цього інформаційного насичення, глядачеві надається можливість сприйняти її в різній подачі – в текстовій формі, із звуковим супроводом (аудіо гід, запис про кожний експонат окремо безпосередньо біля нього), відео записи, слайди, а також безпосередня участь відвідувача. Передбачена зона відпочинку, тобто умеблювання (лавки, стільці, столики), має бути обігране так, щоб можна було сісти, відпочити і водночас спостерігати за об'єктами. Меблі мають бути практичні, зручні, в стилі і кольоровій гаммі даної виставки-експозиції (Рис. 5).

Непотрібно забувати і про те, що з певною періодикою проводитиметься постійний догляд як за експонатами, так і за всіма елементами експозиційного



Рис. 1, 2. Колби циліндричної і прямокутної форми, для огляду з усіх сторін, з відповідними умови зберігання об'єктів

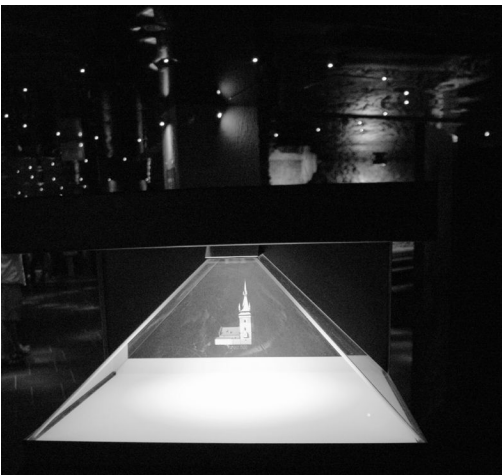


Рис. 3. Голограма церкви створена за знайденим фрагментом



Рис. 4. Відеозапис історії об'єкта спостереження



Рис. 5. Меблі - практичні, зручні, в стилі і гаммі експозиції



Рис. 6. Легкість у догляді за експонатами

простору. Це реставраційні роботи, технічне обслуговування, підтримка чистоти. Для цього матеріали які дизайнер використовуватиме у проєкті мають бути легкі у догляді, стійкі до пошкоджень (Рис. 6).

В загальному всі ці дизайн-засоби мають гармонійно поєднуватись, створювати єдиний простір, розкривати суть виставки, задавати потрібний настрій, зацікавлювати, мати в собі функціональні, структурно-планувальні, інженерні та естетичні фактори впливу.

Висновки та перспективи подальшого розвитку. Виходячи з висвітленого матеріалу ми дійшли висновку, що сучасний дизайн є невід'ємною часткою експозиції, оскільки несе інформаційне насичення, ідентифікацію кожного об'єкта, творче переосмислення, поєднуючи в собі традиції створені минулими поколіннями та сучасності. А дизайн-засоби надають об'єктам нового життя та свіжого погляду. Матеріали і методи їх використання з кожним роком змінюються. Нові технології уможливають нові світлові ефекти, привносять нову естетику, яка потребує вивчення та систематизації. А з розвитком нанотехнологій можна прогнозувати подальші зміни та перспективи розвитку подачі експонатів. На сучасному рівні нанотехнологія дозволяє отримати легкі та гнучкі конструктивні й будівельні матеріали і багато іншого, а все це є актуальним в наш час. Поки що, всі нанотехнологічні матеріали коштують дуже дорого, але масове виробництво призведе до різкого зниження ціни. Нажаль, на сьогоднішній день Україна залишається аутсайдером у розробці та використанні цих технологій, тому ми сподіваємось, що такі дослідження будуть сприяти у розвитку даної галузі.

Література:

1. Дмитро Смирний. Дизайн музейної експозиції // Вісник Української академії мистецтв, 2009. - С. 187-193.
2. Дмитро Смирний. Експлуатаційний аспект мультимедій в музейному середовищі. - Українська академія мистецтв, № 17. - С. 369-375.
3. Інтерв'ю із завідувачем сектора комп'ютерних технологій Національного музею історії Великої Вітчизняної війни 1941-1945 років Е. Л. Докторовичем. - Київ. - 2010. - Червень.
4. Шпільчак У. В. Колірний аналіз у вирішенні міського середовища // Вісник ХДАДМ, 2011, №5. - С. 79-81.
5. Вітчинкіна К.О. Обґрунтування засобів дизайну, як основи побудови дизайн-проєкту. - Вісник ХДАДМ, 2010, № 1. С.19-20.
6. Числовская Т. Композиция в дизайне. <http://www.xxp-design.rulindex.asp?mode=123&typ=lek> 10.09.2005.
7. Saffer. Dan. Designing for interaction. Creating Innovative Applications and Devices [Електронний ресурс]. - Електрон. Дан. - New Riders, 2007 - Режим доступу: <http://www.amazon.com/gp/product/0321643399?ie=UTF8&tag>
8. Рутинський М.Й., Стецюк О.В. Музеєзнавство: Навч. посіб. - К.: Знання, 2008. - 428 с.