

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

БРИЖАЧЕНКО Наталя Сергіївна

УДК 747 : 725.1

**ІНТЕРАКТИВНІСТЬ ЯК ЧИННИК ФОРМУВАННЯ
ДИЗАЙНУ СУЧАСНОГО ГРОМАДСЬКОГО ІНТЕР'ЄРУ**

Спеціальність 17.00.07 – дизайн

АВТОРЕФЕРАТ

дисертації на здобуття наукового ступеня
кандидата мистецтвознавства

Харків – 2015

Дисертацією є рукопис

Роботу виконано у Харківській державній академії дизайну і мистецтв Міністерства освіти і науки України

Науковий керівник: кандидат архітектури, доцент
Бондаренко Ірина Володимирівна,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв,
доцент кафедри дизайн інтер'єру

Офіційні опоненти: доктор технічних наук, професор
Кащенко Олександр Володимирович,
Київський національний університет
будівництва та архітектури,
професор, декан архітектурного факультету

кандидат мистецтвознавства, доцент
Коваль Лідія Михайлівна,
Запорізький національний технічний університет,
доцент кафедри дизайну

Захист відбудеться 28 січня 2016 року о 14:00 год. на засіданні спеціалізованої вченої ради К 64.109.01 у Харківській державній академії дизайну і мистецтв за адресою: 61002, м. Харків, вул. Мистецтв, 8.

З дисертацією можна ознайомитись у бібліотеці Харківської державної академії дизайну і мистецтв за адресою: 61002, м. Харків, вул. Мистецтв, 8.

Автореферат розісланий « 28 » грудня 2015 р.

Вчений секретар
спеціалізованої вченої ради



Є.О. Котляр

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Актуальність теми. Впровадження інтерактивних об'єктів в дизайн предметно-просторового середовища інтер'єрів громадського призначення розпочалося в період постмодернізму, культура якого характеризується плюралізмом течій, спрямованістю на театральність, видовищність, гру з формами, застосуванням інформаційних та комунікаційних технологій. Наприкінці ХХ ст. виникла тенденція до надання атрактивності середовищу, що визначило потребу в проектних рішеннях, спроможних акцентувати увагу на дизайні громадських інтер'єрів. Як свідчить світовий досвід, одним із шляхів вирішення цієї проблеми є застосування різноманітних інтерактивних об'єктів в інтер'єрному середовищі, які залучають глядача до процесу взаємодії, надаючи можливості вибору сценарію розвитку подій та активного впливу на його формування.

Дослідження зарубіжної та вітчизняної дизайнерської практики засвідчило наявність значної кількості різноманітних об'єктів, у розробці яких були використані інтерактивні технології в поєднанні з художніми експериментами. Такі технічні інновації дають можливість формувати як загальну структуру інтер'єру, так і створювати його предметне наповнення. Експериментальні твори мистецтва, які орієнтовані на активну взаємодію людини та об'єкта, призвели до відгалуження окремих видів сучасної мистецької творчості, що є основою інтерактивного мистецтва. Проте, розробкою теоретичних засад позначеного виду мистецтва, виявленням його особливостей, характерних рис та складових частин, займається обмежене коло дослідників.

Використання різноманітних інтерактивних технологій, які дозволяють наділяти середовище яскравою сценарною складовою, стало одним зі шляхів втілення аспекту театральності, що характеризує дизайн доби постмодернізму. Завдяки впровадженню інтерактивних об'єктів відкривається нова якість рішення інтер'єрів громадського призначення та з'являється можливість втілення найсміливіших творчих проектів. Запровадження інтерактивних технологій в дизайн інтер'єру активно поширюється в країнах Західної Європи та США. В роботах українських дизайнерів 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 розвідок засвідчив, що наразі відсутні роботи зі систематизації інтерактивних технологій та способів їх впровадження в дизайн середовища. Саме тому поставлена проблема потребує ґрунтовного дослідження. Відсутність виявлених методів та підходів формування інтерактивного предметно-просторового середовища громадського призначення та велика кількість реалізованих проектних рішень робить дослідження дійсно актуальним.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дослідження проводиться відповідно до Постанови Кабінету Міністрів України «Про першочергові заходи щодо розвитку національної системи дизайну та ергономіки і впровадження її досягнень у промисловому комплексі, об'єктах житлової, виробничої і соціально-культурної сфери» (від 20 січня 1997 р. № 37).

Наукова робота є частиною держбюджетної науково-дослідної теми ХДАДМ «Методичні аспекти теорії творчості, матриці символів, атрибутів сакрального мистецтва при формуванні світоглядних понять» (державний реєстраційний номер 0314U003934) на 2014-2016 рр. Тема дисертації пов'язана з комплексною науково-дослідною роботою кафедри «Дизайн інтер'єру» на 2011–2015 рр., що здійснюється в напрямку «Формування парадигми дизайну середовища: витоки, сучасний стан та тенденції розвитку».

Мета роботи полягає у встановленні та науковому обґрунтуванні підходів і методів організації інтерактивного предметно-просторового середовища громадського призначення.

Для досягнення зазначеної мети були визначені наступні **завдання**:

- проаналізувати ступінь вивченості означеної теми в науковій літературі, окреслити джерельну базу наукової роботи, визначити понятійний апарат та методи дослідження;

- визначити основні теоретичні засади формування інтерактивного інтер'єрного середовища;

- встановити генезу розвитку інтерактивних технологій та виявити їх вплив на дизайн предметно-просторового середовища;

- дослідити основні теоретичні засади інтерактивного мистецтва для виявлення найбільш характерних видів сучасної мистецької творчості, що стали основою для формування інтерактивного інтер'єру;

- вивести поняття «інтерактивний інтер'єр»; встановити рівні взаємодії людини як із загальним простором, так і з різноманітними інтерактивними об'єктами;

- на основі аналізу зарубіжної та вітчизняної проектної практики визначити методи організації інтерактивного предметно-просторового середовища, що становлять комплекс з технічних засобів, способів їх впровадження та композиційних прийомів розташування в просторі; визначити проектні підходи до формування інтерактивного інтер'єру громадського призначення; виокремити типи інтерактивного предметно-просторового середовища;

- окреслити перспективи подальших досліджень в даній галузі мистецтвознавства.

Об'єктом дослідження є дизайн інтер'єрів об'єктів громадського призначення, у вирішенні яких застосовані інтерактивні технічні засоби.

Предмет дослідження – проектні підходи і методи організації інтерактивного предметно-просторового середовища інтер'єрів громадського призначення.

Методи дослідження. Для досягнення поставленої мети та розв'язання визначених завдань було застосовано системний підхід, який дозволив проаналізувати інтер'єр як складну структуру, що вибудовується з ієрархії різноаспектних компонентів, які визначають інтерактивну взаємодію людини з предметно-просторовим середовищем. Системний підхід дозволив встановити зв'язки між технічною складовою формування інтер'єру, його функціональністю та естетичною виразністю.

В роботі було застосовано як загальнонаукові (теоретичні та емпіричні), так і спеціальні методи наукового дослідження (історико-порівняльний, формально-

типологічний та художньо-композиційний). Комплекс зазначених методів сприяв аналізу дизайну інтерактивного інтер'єрного середовища громадського призначення крізь призму історичних, мистецтвознавчих та науково-технічних факторів. Завдяки цьому були виявлені методи організації інтерактивного предметно-просторового середовища інтер'єрів громадського призначення, що являють собою сукупність засобів, способів та прийомів. Були виокремлені проектні підходи формування інтерактивного інтер'єру та визначені його типи.

Матеріали дослідження. Для аналізу обрано інтер'єри зарубіжних та вітчизняних установ громадського призначення, до яких відносяться: музеї, експозиційні та навчальні центри, підприємства громадського харчування, торговельно-розважальні комплекси, інтер'єри офісів, термінали аеропортів. Саме в інтер'єрах вказаних об'єктів на сьогодні найяскравіше простежується тенденція активного впровадження інтерактивних технологій, яка надає варіативні можливості для формування як функціонального, так і художньо-образного вирішення предметно-просторового середовища. Джерельною базою наукового дослідження стали монографії, дисертації вітчизняних та зарубіжних дослідників, статті у фахових та періодичних виданнях, статті з електронної мережі Інтернет, офіційні сайти зарубіжних архітектурних компаній та дизайн-бюро.

Хронологічні межі дослідження охоплюють період з першої половини ХХ до початку ХХІ сторіччя. Перша половина ХХ сторіччя розглядається в контексті формування передумов та фундаменту розвитку інтерактивних технологій, що згодом трансформувались і наприкінці ХХ – початку ХХІ сторіччя почали застосовуватись в дизайні предметно-просторового середовища.

Територіальні межі визначені специфікою дослідження та передбачають аналіз середовищного дизайну громадських об'єктів, що знаходяться в Україні, Російській Федерації, Сполучених Штатах Америки, КНР, Республіці Сінгапур та країнах Західної Європи.

Наукова новизна роботи полягає в тому, що:

вперше автором виявлено передумови формування інтерактивних технологій, які в період авангардних експериментів початку ХХ сторіччя застосовувались лише в мистецьких творах, а в період постмодернізму перейшли в площину дизайну середовища;

– виокремлені типи інтерактивного інтер'єрного середовища;

– визначені проектні підходи формування інтерактивного предметно-просторового середовища громадського призначення;

– виявлено методи організації інтерактивного інтер'єру, що являють собою комплекс із технічних засобів створення інтерактивних об'єктів, способів їхнього впровадження та композиційних прийомів розташування в просторі;

– класифіковано технічні засоби, що стають основою для формування інтерактивності предметно-просторового середовища; систематизовано способи впровадження та виявлено композиційні прийоми розміщення інтерактивних технічних засобів в дизайні громадського інтер'єру;

вдосконалено термінологічний апарат дослідження, який стосується розширення змісту терміну «інтерактивність» в контексті організації предметно-

просторового середовища, що надало можливість визначити поняття «інтерактивний інтер'єр» та встановити рівні взаємодії людини як із загальним простором, так і з різними видами інтерактивних об'єктів;

набуло подальшого розвитку обґрунтування ролі автора, глядача й твору в процесі формування інтерактивності в просторі дизайну середовища.

Теоретичне значення одержаних результатів полягає в доповненні понятійного апарату, який стосується розгляду інтерактивності в аспекті організації інтер'єрного середовища та визначення ступенів взаємодії на рівнях «суб'єкт–простір» та «суб'єкт–об'єкт»; виявленні впливу окремих видів інтерактивної мистецької творчості на дизайн інтер'єру, визначенні їх конотацій; поглибленні кола питань відносно інструментарію організації предметно-просторового інтер'єрного середовища громадського призначення.

Результати наукової роботи можуть стати підґрунтям для подальших міждисциплінарних досліджень при аналізі впливу інтерактивних об'єктів, які застосовуються в дизайні середовища, на емоційний стан людини (психологія), дослідженнях формування розвиваючого простору для дітей (педагогіка) та розгляді економічної доцільності застосування інтерактивних об'єктів в дизайні інтер'єрів торговельно-розважального призначення з метою покращення якостей послуг або презентації товарів (маркетинг).

Практичне значення одержаних результатів полягає в тому, що виявлені автором підходи та методи дозволяють оптимізувати процес проектування та вирішувати художньо-проектні завдання на новому рівні. Представлені в роботі нові матеріали, технології та засоби формування предметно-просторового середовища можуть бути застосовані при розробці архітектурно-художніх проектів дизайнерів-практиків. Отримані в результаті дослідження висновки можуть бути застосовані при підготовці фахівців-дизайнерів у вищих архітектурно-художніх навчальних закладах.

Особистий внесок здобувача. Головні наукові результати роботи отримані автором особисто. Автором визначені методи організації інтерактивного інтер'єру громадського призначення; виявлені технічні засоби формування інтерактивного предметно-просторового середовища; проаналізовано та систематизовано способи впровадження інтерактивних технічних засобів та композиційні прийоми їх розташування в інтер'єрі; виокремлені проектні підходи формування інтерактивного предметно-просторового середовища; виявлені типи інтерактивного інтер'єру.

У статті, виконаній у співавторстві з І. Босим, автором особисто були виявлені варіанти взаємодії людини та предметно-просторового середовища, які здійснюються на основі застосування мультимедійних сенсорних або безконтактних систем керування. Дослідження зазначених технологій та варіативність їх впровадження в дизайн середовища зумовили виокремлення мультимедійного інтерактивного інтер'єру. Співавтор І. Босий встановив такий тип взаємодії, що визначається застосуванням в інтер'єрі меблів-трансформерів. На підставі цього автором даного дослідження було виявлено конотації між меблевими структурами, що трансформуються, та кінетичними композиціями і запропоновано виокремлення механізованого інтерактивного інтер'єру.

Апробація результатів дослідження відбувалась на всеукраїнських та міжнародних науково-практичних конференціях:

- IV Міжнар. наук. конф. «Соціально-гуманітарні вектори педагогіки вищої школи» (Харків, ХДАДМ, 2013 р.), доповідь «Объекты интерактивного искусства в организации процесса обучения»;

- Всеукр. наук.-практ. конф. за підсумками роботи у 2012-2013 н.р. «Матеріально-художня культура: проблеми теорії та практики» (Харків, ХДАДМ, 2013 р.), доповідь «Кінетичні скульптури Р. Марголіна та І. Заутера в дизайні інтер'єрів громадського призначення»;

- I Междунар. научн.-практ. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых «Образование без границ» (Белгород, Белгородський державний інститут мистецтв і культури, 2013 р.), доповідь «“Умное” стекло в организации предметно-пространственной среды»;

- Всеукр. наук. конф. проф.-викл. складу і студентів ХДАДМ за підсумками роботи 2013-2014 н.р. (Харків, ХДАДМ, 2014 р.), доповідь «Композиційні прийоми організації інтер'єрів музейно-експозиційних комплексів, створених засобами інтерактивних технологій»;

- X Міжнар. наук.-практ. конф. «Бъдещето въпроси от света на науката – 2014» (Софія, Болгарія, 2014), доповідь «Сенсорные технологии в дизайне интерьеров общественного назначения»;

- X Міжнар. наук.-практ. конф. «Věda a vznik –2014» (Прага, Чеська Республіка 2014), доповідь «Интерактивные видеопроекции в дизайне интерьеров предприятий общественного питания»;

- 29-й Міжнар. наук.-практ. конф. «Інноваційний потенціал світової науки – XXI сторіччя. Перспективні напрямки світової науки» (Запоріжжя, 2014 р.), доповідь «Становление интерактивного искусства в контексте дизайна предметно-пространственной среды»;

- Міжнар. наук.-практ. конф. «Актуальні проблеми гуманітарних та природничих наук» (Одеса, 2015 р.), доповідь «Кинетические глубинно-пространственные композиции как средство формирования интерактивной предметно-пространственной среды»;

- VIII Міжнар. форумі «Дизайн-освіта 2015», на конф. «Концепція сучасної художньо-дизайнерської освіти України в умовах євроінтеграції» (Харків, ХДАДМ, 2015 р.), доповідь «Художньо-образний підхід формування дизайну громадських інтер'єрів на основі включення мультимедійних інтерактивних об'єктів».

Публікації. Основні положення дисертаційного дослідження були оприлюднені в 17 наукових публікаціях: 7 із них – у фахових наукових збірках, які входять до переліку МОН України, 1 – в іншому закордонному науковому виданні, 9 – у збірках матеріалів наукових конференцій.

Структура і обсяг роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, переліку використаних джерел, схем та альбому ілюстрацій. Загальний обсяг роботи із додатками складає 328 ст., основний текст – 176 ст., список джерел – 340 поз., додатки – 113 ст.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ РОБОТИ

У **Вступі** обґрунтовано актуальність теми, визначено мету, завдання, об'єкт та предмет дослідження, окреслено територіальні та хронологічні межі; охарактеризовано наукову новизну, теоретичне та практичне значення одержаних результатів, подано відомості про апробацію основних результатів роботи.

РОЗДІЛ 1. СТУПІНЬ ВИВЧЕНОСТІ ПИТАННЯ ІНТЕРАКТИВНОСТІ В ДИЗАЙНІ СЕРЕДОВИЩА ТА МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ містить огляд наукової та фахової літератури щодо процесу переорієнтації дизайну середовища в період постмодернізму, розвитку комунікативної складової та впровадження інноваційних технологій в дизайн громадського інтер'єру. Подані тлумачення поняття «інтерактивність», запропоновано визначення терміну «інтерактивний інтер'єр» та представлено характеристику застосованих у роботі методів дослідження.

У *підрозділі 1.1 «Стан дослідженості теми»* встановлено, що період кінця ХХ – початку ХХІ сторіччя ідентифікується вченими як час пошуку нових засобів художньої виразності та переосмислення ціннісних установок в дизайні середовища. Дослідниками Т. Балланд, Н. Барсуковою, А. Краснобородкіною, Т. Бистровою та ін. визначено, що культура постмодернізму характеризується полістилістичністю, розширенням кордонів дизайнерської творчості, впровадженням інноваційних матеріалів, інтеграцією техніки в процес організації предметно-просторового середовища. Визначена тенденція до надання атрактивності предметно-просторовому середовищу та активного залучення людини в процес формування інтерактивного інтер'єру, де інноваційні технології стають медіатором між людьми та простором. Діалогова структура таких інтерактивних об'єктів виражається в їхній комунікативності. Теоретичним осмисленням проблем комунікації та комунікативного аспекту дизайну та мистецтва, що є принципово важливим для вивчення розвитку інтерактивності, займались дослідники: Є. Басін, В. Березін, О. Костюк, Н. Луман, О. Оленіна, Г. Почепцов, Л. Павлюк та ін.

Вибором об'єкта дисертаційного дослідження зумовлена необхідність аналізу низки теоретичних праць з питань формування предметно-просторового середовища інтер'єрів громадського призначення різного спрямування, до яких належать: торговельно-розважальні комплекси, підприємства громадського харчування, музеї та експозиції. Виявлено, що в роботах І. Щепеткової, М. Майстровської, М. Чеснокової, які присвячені формуванню музеїв та експозиційних комплексів, було вказано на наявність тенденції до змін у підходах до формування експозиції. Це створює можливості та перспективи застосування інтерактивних технологій в дизайні означених інтер'єрів.

Визначено, що концепція інтерактивності сформувалась у період пошуку авангардних експериментів у мистецтві початку ХХ ст., що втілювалося в розвитку різних напрямків інтерактивного мистецтва. Серед робіт дослідників, які вивчали пов'язані з інтерактивним мистецтвом авангардні мистецькі експерименти, найбільш важливими для дисертаційної роботи стали праці В. Хофмана, І. Єдошиної, Е. Домарацької, Н. Філічевої та ін. Виявлено, що в дослідженнях таких теоретиків інтерактивного мистецтва, як Т. Васильєва, Р. Ключинський, Л. Солодовиченко, Є. Чичканов, Г. Геворкян, А. Денікін та ін. інтерактивні об'єкти розглядаються з

позиції проблематики мистецтвознавства. Серед сучасних українських науковців питанням інтерактивності, як принципу організації дизайн-системи, займалась Н. Скляренко, проте, лише на прикладі об'єктів зовнішньої реклами. Аналіз наукової літератури з теми дослідження дозволяє стверджувати, що наразі відсутні фундаментальні праці з дослідження практики застосування інтерактивних технологій в дизайні громадського інтер'єру.

Серед закордонних наукових розвідок в галузі інтерактивного мультимедійного мистецтва, найбільш ґрунтовними є роботи О. Грау та Т. Дрейєра. З-поміж теоретиків ближнього зарубіжжя, питанням впровадження інтерактивності в мистецтво та феноменом інтерактивних мультимедіа займалась російська дослідниця Н. Дворко. Проблема вивчення теоретичних засад медіамистецтва та мультимедійних технологій стала провідною в дослідженнях вітчизняних теоретиків О. Бойчука та М. Опалева, С. Вергунова, О. Оленєва, серед російських науковців – М. Демидової, І. Єлінера, М. Філіпова, О. Яцюк та ін.

Дослідження з інтеграції науки, мистецтва й техніки є вагомими в процесі аналізу формування інтерактивного предметно-просторового середовища. Розвиток нових технологій та їх втілення в об'єктах мистецтва були розглянуті в роботах: Ф. Поппера, Д. Галкіна, С. Коловоротного, П. Браславського, Н. Короткова, Ю. Наседкіна, В. Монетова та ін. Поєднання досягнень науково-технічного прогресу та мистецтва втілились в техно-художній гібридизації, яка призвела до появи кінетичного мистецтва. Дослідженням його розвитку та визначенням характерних рис займались Д. Галкін, А. Липов, Н. Маньковська, В. Колейчук та ін.

Таким чином, аналіз наукової літератури з питання інтеграції інтерактивних технологій в дизайн інтер'єрів дозволяє стверджувати, що на сьогодні відсутні теоретичні роботи, в яких визначається специфіка формування інтерактивного предметно-просторового середовища.

У підрозділі 1.2. «Понятійний апарат дослідження» зазначені тлумачення терміну «інтерактивність». Цей термін ще не має єдиної дефініції та розглядається науковцями під різними кутами, має різні визначення та зміст в педагогіці, соціології, дизайні та ін.

Російський дослідник Є. Чичканов стверджує, що «інтерактивність» стає формою організації діалогу в рамках художньої творчості. Н. Маньковська визначає «інтерактивність» як тип взаємодії людини з артефактом, де відбувається зміна позиції людини – з просторого глядача до співавтора твору мистецтва, дії якого формують новий вигляд об'єкта. В довіднику «Лексикон нонкласики» термін «інтерактивність» визначається як некласичний тип взаємодії реципієнта з артефактом, що отримав розвиток в 80–90-х рр. ХХ ст. під впливом віртуальної реальності в мистецтві, мережевих способів передачі художньої інформації (Інтернет). Український науковець Н. Скляренко подає інтерактивність як принцип організації дизайн-систем та виявляє три рівні за типом взаємодії: «суб'єкт–об'єкт», «суб'єкт–суб'єкт» та «об'єкт–об'єкт».

Для даного наукового дослідження було обрано більш універсальний контекст тлумачення терміну «інтерактивність», який походить від англ. «interaction» («взаємодія») та є поняттям, що розкриває характер і ступінь взаємодії між об'єктами. На основі аналізу теоретичних праць та проектних матеріалів було

запропоновано термін «інтерактивний інтер'єр», що позначає адаптивне предметно-просторове середовище, яке сформоване мультимедійними чи механічними засобами, які вибудовують багаторівневу взаємодію людини з простором в системах «суб'єкт–простір» та «суб'єкт–об'єкт».

У підрозділі 1.3. «Методи дослідження» вказано, що робота ґрунтується на застосуванні системного підходу дослідження, який реалізується через принцип цілісності, ієрархічної побудови, структуралізації та взаємозв'язку всіх елементів, втілюється в розгляді предметно-просторового середовища як багатокomпонентної структури. Системний підхід дозволив встановити ієрархію компонентів, що складають загальну структуру дослідження формування інтерактивного інтер'єру громадського призначення: технічні засоби та способи їх впровадження в предметно-просторове середовище, композиційні прийоми розташування інтерактивних об'єктів в інтер'єрі, проектні підходи та типи інтерактивного предметно-просторового середовища.

Дослідження означених компонентів реалізується шляхом застосування загальнотеоретичних (емпіричних і теоретичних) та спеціальних методів. З емпіричних методів автором було застосовано методи дослідження об'єктів в часовому вимірі: ретроспективний аналіз та прогнозування. Метод ретроспективного аналізу було використано при дослідженні історії розвитку інтерактивних технологій. Для визначення перспектив подальших досліджень в цій галузі було застосовано метод прогнозування. Окрім емпіричних були застосовані теоретичні методи наукового дослідження, до яких відносяться: аналіз, синтез, індукція, дедукція, аналогія, абстрагування та узагальнення.

Серед спеціальних методів дослідження був використаний історико-порівняльний метод, що дозволив розглянути тему в контексті історичного, мистецького, культурного розвитку. На основі формально-типологічного методу було здійснено класифікацію інтерактивних об'єктів, що застосовуються в дизайні громадського інтер'єру. Завдяки застосуванню художньо-композиційного методу були розроблені схеми композиційного розташування інтерактивних об'єктів в умовному середовищі.

РОЗДІЛ 2. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ГРОМАДСЬКОГО ІНТЕР'ЄРУ НА ОСНОВІ ПРИНЦИПУ ІНТЕРАКТИВНОСТІ. В розділі систематизовано генезу розвитку інтерактивних технологій, які мали суттєвий вплив на формування дизайну сучасного громадського інтер'єру. Проаналізовано складові інтерактивного мистецтва та особливості їхнього застосування в дизайні предметно-просторового середовища,

У підрозділі 2.1 «Генеза розвитку інтерактивних технологій та їх вплив на дизайн предметно-просторового середовища» окреслено витоки розвитку технологій, що стали базою для інтерактивного мистецтва, та визначено особливості їх впровадження в дизайн середовища. Зазначено, що джерелами розвитку інтерактивних технологій стали поява кінематографії (кінець 1880-х рр.) та кінетичного мистецтва (поч. ХХ ст.), а також винайдення апаратів, які при контакті з людиною змінюють свої показники (1920–1930-ті рр.). Встановлено, що початок розвитку кінематографії сприяв винайденню систем створення інтерактивних відеопроєкцій на різноманітні площині. Розробка апаратів, які при контакті з людиною змінюють

свої показники, та їх розвиток сприяли появі сенсорних об'єктів, що застосовуються в дизайні інтер'єру. Доведено, що здобутки кінетичного мистецтва сприяли впровадженню кінетичних композицій в дизайн середовища громадського призначення.

Під час дослідження було виявлено, що процес формування інтерактивного предметно-просторового середовища знаходився в безпосередньому зв'язку з розвитком технологій. Період розквіту авангардних напрямків в мистецтві (кін. ХІХ – перша пол. ХХ ст.), який пов'язаний з переосмисленням його класичного бачення та наданням нової активної ролі глядачам, став фундаментом для розвитку концепції інтерактивного мистецтва. В роботі було визначено вплив технологій на формування інтерактивного інтер'єру та доведено, що основою організації інтерактивного простору є застосування в дизайні середовища сучасних мультимедійних технологій та механічних систем. Ці винаходи дозволяють створювати інтерактивні об'єкти складного й багатогранного характеру.

У підрозділі 2.2 «Складові інтерактивного мистецтва та особливості їх застосування в дизайні інтер'єру громадського призначення» було розглянуто види інтерактивної мистецької творчості та особливості їх інтеграції в проектну практику. Виявлено, що найчастіше об'єкти інтерактивного мистецтва застосовуються для організації різноманітних інсталяцій, виставок, перформансів та інших мистецьких заходів. Завдяки своїй діалоговій структурі, інтерактивне мистецтво передбачає взаємозв'язок митця з глядачем через твір мистецтва і тому саме виставки, експозиції та інсталяції є осередком його застосування. За визначенням польського вченого Р. Ключинського, інтерактивне мистецтво базується на кінетичному мистецтві, мистецтві цифрових медіа, концептуальному мистецтві, мистецтві інсталяції та мистецтві дії.

Аналіз сучасних прикладів дизайну інтер'єрів громадського призначення дозволяє стверджувати, що кінетичне та цифрове мультимедійне мистецтва поклали початок розвитку дизайну інтерактивного предметно-просторового середовища. Мистецтво інсталяції також певною мірою присутнє в організації предметно-просторового середовища, проте, лише в музеях та експозиційних комплексах.

Доведено, що технології, які застосовуються в мистецтві для здійснення інтерактивних взаємин глядача та твору, в дизайні спрямовані на побудову функціонально-утилітарних об'єктів та надання середовищу художньої виразності. Окреслено, що головною характеристикою інтерактивних об'єктів, яка визначає інтерактивність середовища, де вони функціонують, є трансформації їх вигляду внаслідок дій відвідувачів як реалізації певного набору стратегій розвитку твору. Визначено, що ступінь впливу глядача на зовнішній вигляд об'єкта обирає автор твору мистецтва (в інтерактивному мистецтві) та дизайнер (в інтерактивному предметно-просторовому середовищі).

У підрозділі 2.3 «Тріада „автор–твір–глядач“ в інтерактивному мистецтві. Взаємозв'язок людини та предметно-просторового середовища» встановлено, що взаємозв'язок автора твору та глядача в інтерактивному мистецтві пов'язаний із роллю глядача в процесі контакту з твором мистецтва.

Аналіз явища інтерактивності, з позиції організації предметно-просторового середовища, надав можливість виявити три варіанти взаємодії людини з інтерак-

тивним інтер'єром, що здійснюються на рівні відносин «суб'єкт–простір»: взаємодія людини й предметно-просторового середовища, яка вимагає фізичних зусиль з боку людини, взаємодія на тактильному рівні та безконтактна взаємодія. Кожен із визначених варіантів базується на певному технічному оснащенні.

РОЗДІЛ 3. СПЕЦИФІКА ОРГАНІЗАЦІЇ ІНТЕРАКТИВНОГО ПРЕДМЕТНО-ПРОСТОРОВОГО СЕРЕДОВИЩА ГРОМАДСЬКОГО ПРИЗНАЧЕННЯ. В розділі визначено класифікацію технічних засобів, встановлені основні способи впровадження інтерактивних технологій та композиційні прийоми розташування інтерактивних об'єктів в дизайн інтер'єру, сукупність яких являє методи організації інтерактивного інтер'єру. Виокремлені підходи формування та типи інтерактивного предметно-просторового середовища.

У підрозділі 3.1 «Класифікація інтерактивних технологій та засоби формування інтерактивного предметно-просторового середовища» встановлено, що організація інтерактивного предметно-просторового середовища зумовлена технічними засобами, які можна розподілити на мультимедійні, що змінюють аудіовізуальну інформацію на поверхні об'єкта (застосування сенсорних та проекційних систем) та механічні технічні засоби, що сприяють зміні форми об'єкта (кінетичні композиції, інтерактивні дзеркала, об'єкти-симулятори та об'єкти-трансформери).

В процесі дослідження мультимедійних та механічних засобів формування інтерактивного предметно-просторового середовища громадського призначення були виявлені ступені взаємодії людини та інтерактивних об'єктів, що розглядаються на рівні відносин «суб'єкт–об'єкт».

З'ясовано, що в дизайні громадського середовища найбільш поширеним є застосування сенсорного та проекційного інтерактивного обладнання. На підставі вивчення фактичного матеріалу визначено типи сенсорних інтерактивних об'єктів (сенсорні блоки та сенсорні панелі), технологічну базу їх створення (світлодіодні блоки, резисторні, інфрачервоні, поверхнево-акустичні екрани, різні види «розумного» скла) та варіанти застосування в дизайні середовища (інтерактивна підлога та інтерактивні панелі). Аналіз інтер'єрів громадського призначення, в рішенні яких було застосовано проекційні інтерактивні системи, надав можливість зазначити варіанти розміщення програмно-апаратного комплексу, який створює інтерактивні відеопроєкції (підвісна та вбудована проекційні системи) та систематизувати способи їх застосування в предметно-просторовому середовищі (проєкції на огорожувальні поверхні, проєкції на фрагмент однієї огорожувальної поверхні та проєкції на обладнання).

Встановлено, що найбільш поширеними механічними інтерактивними об'єктами є кінетичні композиції. Вирішені як системи, вони будуються зі складових елементів (різні або тотожні за формою та варіативні за матеріалами), кріплень (на кінцях кожного елементу, в центрі кожного елементу або по повздовжній осі всієї конструкції) та системи керування (найчастіше дистанційна автоматична). Особливу, найменш розповсюджену групу, складають інтерактивні дзеркала, винахідником яких є Д. Розін. Характерними рисами означених об'єктів є: багатокомпонентність побудови (складаються з великої кількості модульних або гетерогенних елементів), варіативність матеріалів виконання (металеві, дерев'яні або дзеркальні блоки, полімерні матеріали), компонування складових елементів у про-

сту геометричну форму (коло, прямокутник, шестикутник тощо) та електронна система керування. Комбіновані механічні об'єкти-симулятори застосовуються як експонати сучасних інтерактивних музеїв, виготовляються окремо для кожного інтер'єру та є унікальними.

Узагальнення технічних засобів створення інтерактивних об'єктів надало можливість встановити, що формування інтерактивного предметно-просторового середовища може відбуватись завдяки застосуванню як самостійних мультимедійних або механічних засобів, їх комбінації та поєднанню мультимедійних або механічних засобів з іншими, не інтерактивними.

У підрозділі 3.2 «*Організація дизайну сучасного громадського інтер'єру на основі включення мультимедійних інтерактивних об'єктів*» визначено, що включення мультимедійних об'єктів в дизайн середовища створює розмаїття художніх ефектів та надає варіативні можливості їх застосування в інтер'єрі.

Встановлено, що методами організації інтерактивного предметно-просторового середовища, які формують художню виразність та функціональність інтер'єрів громадського призначення, є комплекс із мультимедійних інтерактивних технічних засобів, способів їх впровадження та композиційних прийомів розташування в інтер'єрі.

Включення сенсорних об'єктів в структуру предметно-просторового середовища здійснюється шляхом застосування наступних способів: суміщенням сенсорних об'єктів з огорожувальними поверхнями, інтеграцією сенсорних панелей в стаціонарне обладнання та встановленням окремо розташованих сенсорних панелей. В процесі аналізу встановлено, що розташування сенсорних об'єктів в інтер'єрі здійснюється за двома композиційними системами: метричною сіткою та радіальною схемою.

Узагальнення дизайнерської практики свідчить, що інтерактивні проєкційні системи в предметно-просторовому середовищі можуть спрямовувати зображення: на декілька поверхонь в інтер'єрі; на фрагмент однієї з огорожувальних поверхонь; на обладнання інтер'єру. Було виявлено, що композиційні прийоми розташування цих об'єктів в предметно-просторовому середовищі здійснюються за простою модульною метричною системою.

В роботі виявлено, що організація інтерактивного інтер'єру із застосуванням мультимедійних систем може відбуватись через: створення метро-ритмічних закономірностей, вияв композиційного акценту або підпорядкування інтерактивних об'єктів загальній структурі інтер'єру, що формує композиційну рівновагу простору. Визначено, що різноманітні засоби створення мультимедійних об'єктів, способи та прийоми їх впровадження в дизайн громадського інтер'єру, зумовлюють виокремлення мультимедійного типу інтерактивного предметно-просторового середовища та втілюються у варіативності методів його організації.

У підрозділі 3.3 «*Впровадження механічних інтерактивних систем в дизайн інтер'єрного середовища*» встановлено, що методи організації інтерактивного інтер'єру можуть реалізовуватись через застосування низки механічних пристроїв, способів їх впровадження та композиційних прийомів розташування в предметно-просторовому середовищі. Визначено, що кінетичні скульптури, які включені в рішення простору, є глибинно-просторовими композиціями та можуть будуватись

на основі виявлення горизонтальної або вертикальної осі структури. Встановлено, що включення кінетичних композицій в організацію інтерактивного предметно-просторового середовища громадського призначення реалізується завдяки застосуванню складних механічних структур, які потребують відповідного технічного оснащення та особливих характеристик інтер'єру (відповідні габарити простору, наявність атріуму або вільної транзитної зони). Виявлено, що застосування кінетичних композицій в дизайн інтер'єрів громадського призначення може здійснюватися трьома основними способами: встановленням кінетичних композицій в центральному просторі інтер'єру, організацією транзитної зони та розташуванням об'єктів в ізолюваному просторі інтер'єру.

В роботі доведено, що кінетичні скульптури та інтерактивні дзеркала не мають утилітарного призначення, але активно впливають на художньо-образне вирішення дизайну інтер'єру. В свою чергу, серед об'єктів, що сформовані завдяки застосуванню механічних засобів, об'єкти-симулятори є не лише виразними, а й функціональними формами, які, відтворюючи різноманітні природні явища та фізичні закони, активно застосовуються в дизайні інтерактивних музеїв як в країнах Західної Європи, так і на території України (Київ, Харків, Одеса). Основними композиційними прийомами розташування означених об'єктів є: розміщення по периметру, акцент на центральній частині простору (вільний простір або встановлення головного експонату в центрі) та встановлення групами. Зазначено, що найбільш функціональними є механічні об'єкти з елементами трансформації, які застосовуються в дизайні адміністративно-офісних центрів, габаритні розміри та форма котрих пристосовувати до ергономічних показників та потреб користувача.

Таким чином, аналіз дизайнерської практики надав можливість виокремити тип механізованого інтерактивного предметно-просторового середовища, що формується низкою методів.

Систематизація аналітичного матеріалу дозволяє визначити, що з розвитком технологій мультимедійний тип інтерактивного предметно-просторового середовища трансформується в кібернетичний простір, а інтеграція мультимедійних технічних засобів в механічні структури призведе до появи гібридного інтерактивного інтер'єру.

ВИСНОВКИ

В науковому дослідженні вперше визначені методи та підходи формування інтерактивного предметно-просторового середовища, виокремлені основні типи інтерактивного інтер'єру громадського призначення.

1. Аналіз теоретичної та джерельної бази дослідження засвідчив, що інтерактивність в дизайні середовища визначилась лише в період постмодернізму, коли в суспільстві сформувався попит на виразність, яскравість і певну театральність дизайнерських рішень. Це зумовило необхідність звернення до інноваційних засобів в організації предметно-просторового середовища та орієнтацію на індивідуальний підхід до відвідувачів будь-якого громадського закладу. Одним із шляхів розв'язання окреслених питань стало впровадження інтерактивних об'єктів та технологій в дизайн інтер'єру. Виявлено, що інтерактивність як принцип рішення

дизайну середовища в науковій літературі досліджувався з позиції окремих видів сучасної мистецької творчості та технічних засобів їх втілення.

Опрацювання наукових джерел, що стосуються формування інтерактивного середовища, та фахових видань з історії й теорії дизайну та мистецтва дозволило розробити теоретичну базу для вивчення всього комплексу засобів, які сприяють вирішенню дизайну інтерактивного предметно-просторового середовища. В роботі окреслено джерельну базу дослідження, що складається з монографій, дисертацій та авторефератів вітчизняних й зарубіжних дослідників, статей у фахових та періодичних виданнях, статей з електронної мережі Інтернет, офіційних сайтів зарубіжних архітектурних компаній та дизайн-бюро.

Основою досліджень в дисертації став системний підхід, який дозволив розглянути інтер'єр як структуру, що складається з ієрархії різноаспектних компонентів, які формують інтерактивну взаємодію людини з простором. В науковій роботі були застосовані як загальнонаукові, так і спеціальні методи дослідження.

2. Встановлено, що основні теоретичні засади дослідження інтерактивного інтер'єрного середовища базуються на аналізі видів сучасної мистецької творчості; систематизації технічних засобів, які задіяні у формуванні інтерактивних мистецьких творів та дизайн-об'єктів; вивченні процесу взаємодії людини та інтерактивного об'єкта в мистецтві й дизайні. Визначено, що основою інтерактивного мистецтва є діалогова структура, яка відображається в особливості трансформації об'єкта (його фізичної форми або зображень на поверхні) при дії зовнішніх факторів (антропогенного впливу, коливань вітряних потоків). Твори інтерактивного мистецтва мають здатність до поліваріантності трансформаційних рішень, оскільки дії кожної окремої людини призводять до реалізації однієї з багатьох концепцій розвитку об'єкта, а ступінь впливу глядача на зовнішній вигляд об'єкта визначає автор твору мистецтва.

3. Систематизовано генезу розвитку інтерактивних технологій, які мали суттєвий вплив на формування дизайну сучасного громадського інтер'єру. Визначено, що джерелами розвитку інтерактивних технологій є становлення кінематографії, винайдення апаратів, які при контакті з людиною змінюють свої показники, та поява кінетичного мистецтва. Еволюція кінематографічних прийомів сприяла розвитку систем створення інтерактивних відеопроєкцій на площини. Винайдення апаратів, які при контакті з людиною змінюють свої показники, вплинуло на формування сенсорних технічних засобів, які застосовуються в дизайні середовища. Розвиток кінетичного мистецтва призвів до інтеграції кінетичних композицій в дизайн середовища. Проте, на впровадження інтерактивності в дизайн на початку XXI ст. визначальний вплив мала еволюція комп'ютерних систем програмного забезпечення. Це сприяло розвитку цифрового мультимедійного мистецтва, технічні засоби якого застосовуються в інтерактивних об'єктах при створенні дизайну громадського інтер'єру.

4. Визначено, що кінетичне та мультимедійне мистецтва поклали початок розвитку дизайну інтер'єру, який базується на застосуванні інтерактивних технологій. Вказано, що мистецтво інсталяції також певною мірою присутнє в організації предметно-просторового середовища, проте, лише в музеях та експозиційних комплексах. Встановлено, що технічні засоби, які були базовими для зазначених

видів сучасної творчості інтерактивного мистецтва, стали основою для формування інтерактивного предметно-просторового середовища.

5. В науковій роботі визначено термін «інтерактивний інтер'єр» та встановлено, що здатність до активної взаємодії людини та інтерактивного об'єкта дозволяє не людині пристосовуватися до предметного світу, а об'єкту адаптуватися під бажання та потреби людини. Наповнення предметно-просторового середовища різноманітними інтерактивними об'єктами створює адаптивне середовище, де людина стає відправною точкою всіх змін у ньому. В процесі дослідження було встановлено три варіанти взаємодії людини та інтерактивного інтер'єру, що формуються на рівні «суб'єкт–простір»: взаємодія людини та предметно-просторового середовища, яка вимагає фізичних зусиль з боку людини, взаємодія на тактильному рівні та безконтактна взаємодія. Кожен із визначених варіантів взаємодії базується на певному технічному оснащенні. В основі взаємодії, що потребує фізичних зусиль з боку людини, лежить принцип застосування механічних систем, трансформація котрих відбувається завдяки ручному переміщенню деталей структури. З розвитком технологій та впровадженням мультимедійних сенсорних систем в дизайн інтер'єру сформувалась взаємодія людини та предметно-просторового середовища на тактильному рівні. Еволюція мультимедійних систем і винайдення апаратів, які надають можливість на відстані керувати обладнанням, призвели до формування безконтактної взаємодії людини та предметно-просторового середовища.

У процесі аналізу матеріалів дослідження були виявлені ступені взаємодії людини та інтерактивних об'єктів, що сформовані мультимедійними та механічними засобами й реалізуються на рівні «суб'єкт–об'єкт». В процесі дослідження було виокремлено три ступені взаємодії людини та мультимедійного об'єкту: на тактильному рівні (сенсорні системи), при дистанційному керуванні (проекційні системи) та безконтактна взаємодія (проекційні системи та безконтактні сенсорні контролери). Взаємодія людини та механічного об'єкта розподіляється на два ступені: на тактильному рівні (кінетичні композиції в мистецьких інсталяціях, об'єкти-симулятори та об'єкти-трансформери) та за допомогою дистанційного керування (кінетичні глибинно-просторові композиції та інтерактивні дзеркала).

6. Встановлені основні методи організації інтер'єрів громадського призначення, що визначають формування їх художньої виразності та функціональності. Вони полягають у комплексному застосуванні технічних засобів, способів їх впровадження та композиційних прийомів розміщення в предметно-просторовому середовищі. В роботі виявлені типи технічних засобів (мультимедійні та механічні), які сприяють трансформації зовнішнього вигляду об'єкта і можуть втілюватись у зміні форми або зображення на його поверхні. Аналіз розвитку технологій, які стали базою для інтерактивного мистецтва, дозволив визначити особливості їх впровадження в дизайн середовища.

Дослідження інтер'єрів громадського призначення, які були сформовані засобами мультимедійних технологій, надало можливість виявити основні способи впровадження сенсорних об'єктів у структуру предметно-просторового середовища громадських інтер'єрів: суміщення з огорожувальними поверхнями, інтеграція в стаціонарне обладнання та встановлення окремо розташованих сенсорних

панелей. Встановлено, що інтерактивні проєкції, які застосовуються в дизайні предметно-просторового середовища, можуть спрямовуватись кількома способами: на площини огорожувальних поверхонь, на фрагмент однієї з огорожувальних поверхонь або на обладнання інтер'єру. Сукупність означених компонентів формує варіативність методів організації мультимедійного інтерактивного предметно-просторового середовища.

Встановлено, що застосування механічних систем (кінетичних композицій, інтерактивних дзеркал, об'єктів-симуляторів та об'єктів з елементами трансформації), способів їх впровадження та композиційних прийомів розміщення в просторі зумовлюють варіативність методів формування інтерактивного громадського інтер'єру механізованого типу. Визначено, що впровадження кінетичних глибинно-просторових композицій в дизайн інтер'єрів громадського призначення може здійснюватися трьома основними способами: встановленням кінетичних композицій в центральному просторі інтер'єру, організацією транзитної зони середовища та розміщенням об'єктів в окремі зоні інтер'єру. Виявлено, що створення кінетичних композицій здійснюється в єдиному екземплярі для кожного окремого інтер'єру. Були визначені авторські підходи до формування кінетичних композицій, які є арт-об'єктами в предметно-просторовому середовищі. Встановлено, що комбіновані інтерактивні об'єкти-симулятори можуть бути як домінуючими елементами в просторі, так і підпорядковуватись загальному рішенню дизайну інтер'єру. Зазначено, що найбільш функціональними є об'єкти з елементами трансформації, зміна форми яких підпорядковується згідно ергономічним потребам користувача.

Вперше виокремлено основні проєктні підходи до формування предметно-просторового середовища із застосуванням інтерактивних технологій: проєктний підхід з акцентуванням на художній виразності та образності інтер'єру, та проєктний підхід, в якому спостерігається домінування функціональної складової у вирішенні інтерактивних об'єктів.

В дослідженні доведено, що формування інтерактивного предметно-просторового середовища ґрунтується на здобутках науково-технічного прогресу. Винахід сенсорних технологій та проєкційних комплексів, де технічні властивості обумовлюють зміну зовнішнього вигляду поверхні об'єкта, призвів до їх впровадження в дизайн і надав можливість формування мультимедійного інтерактивного предметно-просторового середовища. Паралельно з еволюцією мультимедійних технологій розвивається ідея рухливої форми, що втілюється в концепції кінетичного мистецтва. Впровадження різноманітних систем трансформації в дизайн середовища призвело до обґрунтування методів організації механізованого інтерактивного інтер'єру. Підсумки роботи дозволили прогнозувати, що подальша еволюція мультимедійних технологій, розвиток безконтактних систем керування та їх активне впровадження в дизайн середовища призведе до виокремлення нового типу інтерактивного предметно-просторового середовища – кібернетичного. А інтеграція мультимедійних технологій в механічні системи призведе до появи гібридного інтерактивного інтер'єру.

7. Виявлення методів, що становить комплекс засобів, способів, прийомів та проєктних підходів до формування дизайну інтер'єру із застосуванням інтерактивних технологій розширює теорію дизайну сучасним науковим матеріалом щодо

організації предметно-просторового середовища громадського призначення на основі впровадження інноваційних технічних засобів та варіативності їх застосування. Результати роботи можуть стати підґрунтям для досліджень, спрямованих на вивчення дизайнерських рішень інтер'єрів житлового призначення із використанням інтерактивних технологій або більш глибокого аналізу окремих видів громадських інтер'єрів, зокрема музеїв, де означені технології застосовуються досить широко. Висновки наукової роботи можуть стати основою для досліджень в галузі впровадження окремих видів технічних засобів формування інтерактивного інтер'єру. Дана наукова розвідка може стати основою для досліджень, присвячених розгляду питання динамічного процесу розкриття та розвитку інтерактивного сценарію наповнення предметно-просторового середовища, аналізу формування альтернативної реальності та кібернетичного простору в громадському інтер'єрі.

В рамках міждисциплінарних досліджень результати дисертації можуть стати підґрунтям: в психології – для аналізу впливу інтерактивних об'єктів на емоційний стан людини, на сприйняття глядачами (відвідувачами) динамічних зображень та форм, що трансформуються в просторі та часі; в педагогіці – у дослідженні властивостей інтерактивних об'єктів як чинників формування розвиваючого простору в дошкільних установах; в галузі маркетингових досліджень – при аналізі економічної доцільності та перспектив впровадження інтерактивних об'єктів у простір дизайну середовища торговельно-розважального спрямування.

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ:

1. Брижаченко Н. С. Інтерактивні засоби формування інтер'єрного простору. Створення проєкцій на площини / Н. Брижаченко // Вісник ХДАДМ [Текст]: зб. наук. пр. / за ред. В. Я. Даниленка. – Х.: ХДАДМ, 2012. – 186 с. (Мистецтвознавство: № 2). – С. 4–6.

2. Брижаченко Н. С. Теоретичні засади інтерактивного мистецтва (на базі наукових досліджень Р. В. Ключинського) / Н. Брижаченко // Вісник ХДАДМ [Текст]: зб. наук. пр. / за ред. В. Я. Даниленка. – Х.: ХДАДМ, 2012. – 186 с. (Мистецтвознавство: № 13). – С. 8–13.

3. Брижаченко Н. С. Класифікація музейно-експозиційних просторів, організованих за допомогою використання інтерактивних технологій / Н. Брижаченко // Вісник ХДАДМ [Текст]: зб. наук. пр. / за ред. В. Я. Даниленка. – Х.: ХДАДМ, 2013. – 172 с. (Мистецтвознавство: № 3) – С. 62–67.

4. Брижаченко Н. С., Босий І. М. Формування інтерактивного предметно-просторового середовища / Н. С. Брижаченко, І. М. Босий // Вісник ХДАДМ [Текст]: зб. наук. пр. / за ред. В. Я. Даниленка. – Х.: ХДАДМ, 2015. – (Мистецтвознавство № 5). – С. 4–12.

5. Брижаченко Н. С. Сенсорні технології в дизайні предметно-просторового середовища (на прикладі інтер'єрів громадського призначення) / Н. Брижаченко // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури : [зб. наук. праць; вип. XXXIV]. – К.: Міленіум, 2015. – С. 59–67.

6. Брижаченко Н. С. Мультимедійний принцип формування інтерактивного предметно-просторового середовища / Н. Брижаченко // Традиції та новації у ви-

щій художній освіті: зб. наук. пр. / За заг. ред. В. Я. Даниленка. – Х.: ХДАДМ, 2015. – № 4. – С. 7–11.

7. Брижаченко Н. С. Підходи формування дизайну громадських інтер'єрів на основі включення інтерактивних мультимедійних об'єктів / Н. Брижаченко // Вісник ХДАДМ [Текст]: зб. наук. пр. / за ред. В. Я. Даниленка. – Х.: ХДАДМ, 2015. – 186 с. (Мистецтвознавство: № 6) – С. 13–19.

8. Брижаченко Н. С. Влияние технологий на формирование принципов создания интерактивной предметно-пространственной среды / Н. Брижаченко // Искусство и культура: Научно-практический журнал / Гл. ред.: Т. В. Котович. – Витебск: Витебский государственный университет имени П. М. Машерова. – 2015. – № 4 (20). – 39–48.

Наукові праці апробаційного характеру:

9. Брижаченко Н. С. Объекты интерактивного искусства в организации процесса обучения / Н. Брижаченко // IV Міжнар. наук. конф.: Соціально-гуманітарні вектори педагогіки вищої школи, м. Харків, ХДАДМ, 25–26 квітня 2013 р. / Зб. мат. – Харків: ХДАДМ, 2013. – С. 132–134.

10. Брижаченко Н. С. Кінетичні скульптури Р. Марголіна та І. Заутера в дизайні інтер'єрів громадського призначення / Н. Брижаченко // Матеріально-художня культура: проблеми теорії та практики : [зб. ст. Всеукр. наук.-практ. конф. за підсумками роботи у 2012–2013 н.р. 14–19 травня 2013 р.]. – ХДАДМ. – Харків, 2013. – С. 18–22.

11. Брижаченко Н. С. «Умное» стекло в организации предметно-пространственной среды / Н. Брижаченко // Образование без границ: сборник материалов I Междунар. научн.-практ. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых (Белгород, 23 мая 2013 г.) / отв. ред. С. М. Андреева, И. Е. Белогорцева. – Белгород, Изд-во БГИИК, 2013. – С. 38–43.

12. Брижаченко Н. С. Композиційні прийоми організації інтер'єрів музейно-експозиційних комплексів, створених засобами інтерактивних технологій / Н. Брижаченко // Всеукр. наук. конф. проф.-викл. складу і студентів ХДАДМ за підсумками роботи 2013-2014 н.р. // зб. ст. 17 травня 2014 р., ХДАДМ. – Харків, 2014. – С. 12–14.

13. Брижаченко Н. С. Сенсорные технологии в дизайне интерьеров общественного назначения / Н. Брижаченко // Бъдещето въпроси на света науката – 2014 : [сб. мат. 10-й междунар. научн. практ. конф. Том 19. Здание и архитектура]. – София : Бял ГРАД-БГ, 2014. – С. 11–15.

14. Брижаченко Н. С. Интерактивные видеопроекции в дизайне интерьеров предприятий общественного питания / Н. Брижаченко // Věda a vznik – 2014 : X Mezinárodní vědecko-praktická konference (Десята міжнар. наук.-практ. конф.) / за заг. ред. проф. З. Чермака. – Прага: Education and Science, 2014. – С. 93–95.

15. Брижаченко Н. С. Становление интерактивного искусства в контексте дизайна предметно-пространственной среды / Н. Брижаченко // Перспективні напрямки світової науки. Інноваційний потенціал світової науки – ХХІ сторіччя : [зб. ст. учасн. міжнар. наук.-практ. конф. Том 1. Науки гуманітарного циклу]. – Запоріжжя, 2014. – С. 61–64.

16. Брыжаченко Н. С. Кинетические глубинно-пространственные композиции как средство формирования интерактивной предметно-пространственной среды / Н. Брыжаченко // Актуальні проблеми гуманітарних та природничих наук : [зб. мат. Міжнар. наук.-практ. конф., м. Одеса, 3-4 квітня 2015 р. У 2-х частинах]. – Херсон: Видавничий дім «Гельветика», 2015. – Ч. 2. – С. 50–53.

17. Брыжаченко Н. С. Художньо-образний підхід формування дизайну громадських інтер'єрів на основі включення мультимедійних інтерактивних об'єктів / Н. Брыжаченко // VIII Міжнар. форум «Дизайн-освіта 2015». Концепція сучасної художньо-дизайнерської освіти України в умовах євроінтеграції: матеріали міжнародної науково-методичної конференції. – Харків: ХДАДМ, 2015. – С. 19–22.

АНОТАЦІЯ

Брыжаченко Н. С. Интерактивність як чинник формування дизайну сучасного громадського інтер'єру. – Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата мистецтвознавства зі спеціальності 17.00.07 – дизайн. – Харківська державна академія дизайну і мистецтв. – Харків, 2015.

Дисертація присвячена виявленню проектних прийомів і методів організації інтерактивного предметно-просторового середовища. В процесі дослідження було встановлено, що основою створення інтерактивного інтер'єру громадського призначення стали технічні засоби творів мультимедійного і кінетичного мистецтв. В дослідженні автором вперше систематизовано технічні засоби створення інтерактивних об'єктів, які застосовуються в дизайні громадських інтер'єрів: мультимедійні (зміна зображення на поверхні об'єкту) і механічні (трансформація форми об'єкта). На основі аналізу світових дизайнерських рішень були встановлені методи формування інтерактивного інтер'єру, що становить комплекс з інтерактивних технічних засобів, способів їх впровадження та композиційні прийоми розташування в просторі. Це дало можливість виявити типи інтерактивного предметно-просторового середовища: мультимедійний і механізований (на сучасному етапі); кібернетичний і гібридний (прогностичні концепції). В роботі визначені проектні підходи до створення інтерактивного інтер'єру (акцентування на художню виразність або на функціональність об'єктів предметно-просторового середовища). Автором були визначені варіанти взаємодії суб'єкта з простором та виявлені ступені взаємодії суб'єкта з різними видами інтерактивних об'єктів.

Ключові слова: інтерактивність, методи, мультимедійні технології, механічні системи, композиційні прийоми, проектні підходи.

АННОТАЦИЯ

Брыжаченко Н. С. Интерактивность как фактор формирования дизайна современного общественного интерьера. – Рукопись.

Диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 17.00.07 – дизайн. – Харьковская государственная академия дизайна и искусств. – Харьков, 2015.

Диссертация посвящена определению проектных подходов и методов организации интерактивной предметно-пространственной среды общественного назначения. Хронологические рамки исследования охватывают период с первой половины XX до начала XXI вв. Первая половина XX в. рассматривается в контексте формирования предпосылок и источников развития интерактивных технологий, которые впоследствии трансформировались, и в конце XX – начале XXI в. начали применяться в дизайне предметно-пространственной среды. Исследование теоретической и проектной базы научной работы показало, что интерактивность в дизайне среды проявилась в период постмодернизма, когда сформировалась тенденция к формированию аттрактивности пространства.

В диссертации предложено определение термина «интерактивный интерьер» и выявлены варианты взаимодействия человека с предметно-пространственной средой, которые реализуются на уровне «субъект–пространство» и характеризуют варианты воздействия человека на формирование интерьера. Автором обозначены степени взаимодействия человека с различными видами интерактивных объектов, которые воплощаются через отношения между «субъектом» и «объектом».

Систематизация генезиса интерактивных технологий позволила установить, что источниками их развития были: начало кинематографии, изобретение аппаратов, которые при контакте с человеком меняют свои показатели, и появление кинетического искусства. Их эволюция и сочетание с компьютерными системами способствовали формированию интерактивных технологий, которые применяются в дизайне интерьера общественного назначения.

В работе проведен анализ инновационных тенденций в формировании интерактивных объектов, которые формируют взаимодействие человека с пространством и используются в дизайне среды. Исследование видов современного художественного творчества позволило установить, что основой для формирования интерактивной предметно-пространственной среды стали технические средства мультимедийного и кинетического искусств.

Автором впервые определены технические средства создания интерактивных объектов, применяемые в дизайне среды: мультимедийные, которые способствуют изменению изображения на поверхности объекта, и механические, направленные на изменение формы объекта. К мультимедийным техническим средствам относятся сенсорные и проекционные системы. Среди механических средств были выявлены кинетические композиции, интерактивные зеркала, объекты-симуляторы и объекты-трансформеры. В работе установлены способы внедрения мультимедийных интерактивных объектов в пространство: совмещение с ограждающими поверхностями, интеграция в стационарное оборудование и установка отдельно стоящих сенсорных объектов. Внедрение мультимедийных проекционных систем в пространство интерьера происходит благодаря направлению проекций: на плоскости ограждающих поверхностей, на фрагмент одной из ограждающих поверхностей или на оборудование. Включение кинетических композиций, как наиболее распространенных среди механических объектов, в структуру общественного интерьера может происходить через: установление в центральном пространстве интерьера, организацию транзитной зоны пространства и размещения объектов в отдельной зоне. В работе установлены основные композиционные при-

ёмы расположения интерактивных объектов в интерьере: по метрической модульной сеткой и по радиальной системе.

Анализ проектной базы исследования позволил определить основные подходы формирования интерактивной предметно-пространственной среды: с акцентом на художественную выразительность и образность интерьера, и проектный подход с доминированием функциональной составляющей в решении интерактивных объектов. В научной работе были выявлены типы интерактивного интерьера: мультимедийный и механизированный. Автором прогнозируется, что дальнейшая эволюция цифровых мультимедийных технологий, развитие бесконтактных систем управления и их активное внедрение в дизайн предметно-пространственной среды приведет к развитию нового типа интерактивного интерьера – кибернетического. Предполагается, что внедрение мультимедийных технологий в механические системы приведет к появлению гибридного интерактивного интерьера.

Актуальность темы указывает на перспективность дальнейших научных исследований, направленных на изучение внедрения интерактивных объектов в дизайн интерьеров жилого назначения либо работы в рамках междисциплинарных исследований.

Ключевые слова: интерактивность, методы, мультимедийные технологии, механические системы, композиционные приемы, проектные подходы.

ABSTRACT

Bryzhachenko N. S. The interactivity as a factor of the design formation of modern public interior. – Manuscript.

Thesis for a candidate degree of art in specialty 17.00.07 – design. – Kharkiv State Academy of Arts and Design. – Kharkiv, 2015.

The thesis is devoted to revelation of the methods and approaches of an interactive object-spatial environment formation. During the investigation it was found that the basis of organization of an interactive interior for public use has become the technical means of multimedia and kinetic art. The author first defined the technical tools of the interactive objects creation that are used in the design of public interiors: multimedia (change of an audiovisual information on the object surface) and mechanical (transformation of the object form).

On the basis of analysis of the global design solutions there have been installed the methods of the interactive interior forming, which represent a complex of interactive technical means, the methods of their implementation as well as the compositional techniques of arrangement in space. This gave the opportunity to identify the types of interactive interior: multimedia and mechanized (at present); cybernetic and hybrid (as the prognostic conception). The paper has indicated two project approaches to the formation of an interactive object-spatial environment (with an emphasis on an artistic expression or the functionality of interactive objects). The author has identified the variants of interaction between subject and the space as well as the degrees of interaction between the subject and the different types of interactive objects.

Key words: interactivity, methods, multimedia technology, mechanical systems, compositional techniques, project approaches.

Наукове видання

БРИЖАЧЕНКО Наталя Сергіївна

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ ЯК ЧИННИК ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНУ
СУЧАСНОГО ГРОМАДСЬКОГО ІНТЕР'ЄРУ

АВТОРЕФЕРАТ

дисертації на здобуття наукового ступеня

кандидата мистецтвознавства

17.00.07 — дизайн

Підписано до друку 23.12.2015 р.

Формат 60x90/16. Папір офсетний.

Гарнітура Times New Roman. Друк: різнографія.

Умовн. друк. арк. 0,9. Тираж 100 прим.

Надруковано у копії-центр «МОДЕЛІСТ»
(ФО-П Миронов М.В. Свідоцтво ВО4 № 022953)

м. Харків, вул. Червонопрапорна, 3 літер Б-1

Тел. 7-170-354

www.modelist.in.ua