

УДК 62:7.05

Быстров В.Г., доц.; Быстрова Е.А., доц. (Россия, г. Екатеринбург, Уральский государственный архитектурно-художественный университет)

Bystrov V.G., Associate Professor; Bystrova E.A., Associate Professor (Russia, Yekaterinburg, Ural State University of Architecture and Art)

ДИЗАЙН КАК ИНСТРУМЕНТ АКТУАЛИЗАЦИИ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ

DESIGN AS A TOOL OF UPDATING CULTURAL HERITAGE

***Аннотация:** В статье рассматривается роль дизайна в формировании концепции и организации современной музейной деятельности, анализируются инновационные методы и технологии дизайна, способствующие её актуализации.*

***Annotation:** The article discusses the role of design in the formation of the concept and organization of modern museum activities, analyzes innovative design methods and technologies that contribute to its actualization.*

***Ключевые слова:** дизайн, музей, интерактивность, геймдизайн, инсталляция.*

***Key words:** design, museum, interactivity, game design, installation.*

Культура как процесс творческой деятельности является неотъемлемой составляющей всего исторического процесса развития общества. Одной из составляющих культурного наследия является техническая культура, получившая бурное развитие в эпоху второй промышленной революции, сформировавшей новый, машинный тип производства. Так были созданы возможности для серийного производства и массового потребления общественного продукта, что привело на стыке XIX – XX веков к формированию деятельности по проектированию эстетических свойств изделий, производимых промышленным способом, получившего название *дизайн*.

Предназначение дизайна как социокультурного феномена технологического века – это не только удовлетворение нужд массового потребителя, но и формирование его вкусов, потребностей и мировоззрения. Если XX век – это, в основном, век промышленного дизайна, век создания новой материальной среды, то XXI век – это время постиндустриального дизайна, «характеризующееся смещением центра хозяйственной активности от производства материальных благ к созданию услуг и информации» [1]. Активно развивается такая сфера приложения деятельности дизайнеров, как средовой дизайн общественных пространств и помещений. С развитием цифровых технологий формируются новые области дизайн-деятельности – интерактивный дизайн и геймдизайн.

Интерактивный дизайн предусматривает работу на стыке разных профессиональных навыков, таких как «проектирование интерактивной среды, размещение интерактивных объектов, разработка декоративных

цветографических установок малых архитектурных форм, разработка световых программ и колористики проектируемых объектов, видео-, анимационных программ, аудиосопровождения с использованием специальных ID-электронных программ и компьютерного инструментария, предназначенных для проектирования средовых объектов» [2]. В основе понятия интерактивности лежит «идея информационного взаимодействия, которая является одной из функций дизайна» [3]. Интерактивность подразумевает стирание границ между объектом дизайна и воспринимающим его субъектом (зрителем) и является средством, способствующим восприятию проектной идеи.

Появление персональных электронных устройств (персональных компьютеров и игровых консолей) привело к развитию индустрии интерактивных развлечений, занимающейся разработкой, продвижением и продажей компьютерных игр. *Геймдизайн* (игровой дизайн), представляющий собой «процесс создания формы и содержания игрового процесса разрабатываемой игры» [4], является одним из ключевых направлений в её деятельности и включает в себя разработку игрового сценария, элементов и уровней игры.

В настоящее время в Европе – колыбели индустриальных технологий – большое внимание уделяется популяризации технологических достижений, представляемой в доступной для массового восприятия форме. В связи с этим активно развивается музейная деятельность. Музей – это значимый элемент социокультурного пространства, «исторически обусловленный многофункциональный институт социальной памяти» [5], выполняющий важную функцию в области документирования и презентации культурных достижений общества, в том числе технических.

Проблема музея состоит в поисках методов экспонирования музейной информации, позволяющих найти *актуальный язык* общения с её потребителем. Вот почему современный технический музей всё чаще выступает как объект дизайн-деятельности по организации его предметно-пространственной среды.

Технический музей как тип музейной культуры получил широкое развитие в странах Европы и сформировался в результате целого ряда промышленных революций, сопровождавшихся бурным ростом технологических и технических инноваций. Технические музеи можно разделить на три основные группы: политехнические музеи, музеи по отраслям техники (авиации, транспорта и т.д.) и технологические музеи (представление общественно-значимой технологии). В экспозициях политехнических музеев и музеев видов транспорта широко используются традиционные способы экспонирования, такие как демонстрация самого объекта (либо его масштабного макета), его описание и исторический антураж в виде фотоизображений или видеопрезентаций с использованием мультимедийных технологий (рис. 1).



Рис. 1. Традиционный способ демонстрации экспонатов музея: 1 – музей немецких железных дорог, г. Нюрнберг; 2 – национальный технический музей, г. Прага; 3 – музей BMW, г. Мюнхен. Фото авторов

В таких музеях *инсталляция* как демонстрационный прием используется очень точно и эксклюзивно с целью эмоционально дополнить и усилить восприятие общей экспозиции музея (рис. 2).

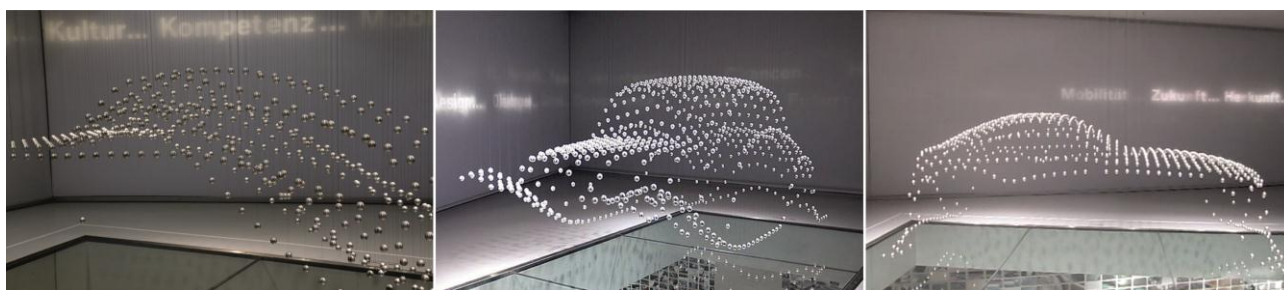


Рис. 2. Инсталляция «Kinetic Sculpture» (музей BMW, г. Мюнхен).
Фото авторов

Дизайн как инструмент организации музейной деятельности особенно ярко выражен в музеях, представляющих собой так называемые корпоративные технические экспозиции, представляющих продукцию конкретного предприятия. Экспозиции корпоративных музеев располагаются в специализированных комплексах, построенных для демонстрации достижений фирмы-производителя. Инновационный подход к демонстрации достижений фирмы, «разработавшей уникальную технологию огранки природных и синтетических природных камней» [6], представлен в музее Swarovski Kristallwelten (Кристалльные миры Swarovski).

Дизайн играет ключевую роль в формировании идеологии экспозиции музея и сценария её восприятия, широко используя инновационные презентационные технологии. Перед создателями музея стояла сложная творческая задача – презентовать не просто продукцию, а *технологию*, её уникальность и эксклюзивность. Была сделана ставка на новые методы экспозиции с использованием технологий интерактивного и игрового дизайна, что и позволило успешно решить эту задачу.

Концептуально экспозиция музея решена в эстетике постмодернизма, предусматривающей «многовариантность, многозначность и многослойность смыслов» [7].

Как и всякая рукотворная вещь, огранный кристалл имеет несколько смысловых уровней. На этом основана концепция музея, представленная в виде интерактивного квеста, по мере последовательного прохождения которого эти смысловые уровни раскрываются аналогично тому, как преодолеваются уровни в компьютерной игре. Лабиринт из четырнадцати чудесных подземных комнат музея «создан в 1995 году группой художников под руководством мультимедиадиста Андре Хеллера» [8].

Изначальный смысловой уровень – **«культурно-символический** (вещь как символ)» [9, с.40] – предстает перед посетителем в первой комнате музея в виде Центенара – самого большого в мире ограненного кристалла, окруженного композициями из кристаллов на тему произведений современного искусства, созданных самыми его знаковыми творцами, такими как Сальвадор Дали и Энди Уорхол.

«Историко-культурный смысл (вещь как представитель эпохи, культуры)» [9, с. 40] представлен в виде сюрреалистической подвижной инсталляции механического театра марионеток Джима Уайтинга. препарирующей «ярмарку тщеславия», символизирующую культурную атмосферу австрийской столицы (рис. 3). Инсталляция, представленная как ирония, пародийность, игра, воспринимается как реакция на тотальную коммерциализацию культуры.



Рис. 3. Инсталляция «Mechanical Theatre von Jim Whiting» (музей Swarovski Kristallwelten, г. Ваттенс, Австрия). Фото авторов

«Эмоционально-личностный смысл (вещь как атрибут внутреннего мира)» [9, с. 41] в экспозициях музея представлен через погружение зрителя «внутри» кристалла в мир причудливой геометрии и невероятных оптических иллюзий (рис. 4). Восприятие происходит через органы чувств и формируется всеми выразительными средствами (сочетание форм, ритм, контраст, блеск, цвет, пустота, прозрачность, симметрия, пропорции, мера, гармония и др.).



Рис. 4. Инсталляции: 1 – «Infinity Wall» von Lee Bul, 2 – «Kristalldom», 3 – «Transparente Opazität» von Arik Levy (музей Swarovski Kristallwelten, г. Ваттенс, Австрия). Фото авторов

«Утилитарно – функциональный смысл (вещь как ответ на потребность)» [9, с. 41] предстает как логичное завершение экспозиции фирмы, создавшей эту технологию с целью производства продукта и получения прибыли. В заключительной комнате располагается шоурум (непременный атрибут каждого современного музея), где представлены как эксклюзивные дизайнерские объекты, так и продукция массового изготовления, и где для посетителя начинается не менее захватывающее действие – шопинг.

Заключение. Экспозиция музея Swarovski Kristallwelten, её сценарное решение и техническое исполнение наглядно демонстрируют возросшую роль дизайна в такой культурно-просветительской сфере, как музейное дело. Инновационные методы и технологии дизайна позволяют революционным образом актуализировать музейную деятельность, сближают её с образным миром современного потребителя.

Библиографический список

1. Иноземцев В.Л. Постиндустриальное общество [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://gtmarket.ru/concepts/7368>
2. Прохоров С.А., Шадулин А.В., Прохоров Н.С. Электронные технологии и художественная составляющая в проектировании интерактивного дизайна архитектурной среды [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/elektronnye-tehnologii-i-hudozhestvennaya-sostavlyayuschaya-v-proektirovanii-interaktivnogo-dizayna-arhitekturnoy-sredy>
3. Мкртчян С.В. Интерактивный дизайн [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://stroganov-academy.org/images/content/nauka_vestnik/vestnik-articles/vestnik-1-2-2020/21-s-v-mkrtchyan-interaktivnyj-dizajn.pdf
4. Основы гейм-дизайна или как создаются виртуальные миры [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://hsbi.hse.ru/articles/osnovy-geym-dizayna-ili-kak-sozdayutsya-virtualnye-miry/>
5. Классификация музеев [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://studbooks.net/666109/kulturologiya/klassifikatsiya_muzeev

6. Swarovski [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Swarovski>
7. Основные черты постмодернизма [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://studme.org/1284071526820/filosofiya/postmodernizm>
8. Карпова Е. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://burdastyle.ru/stati/kristally-swarovski-2/>
9. Быстрова Т. Ю. Вещь. Форма. Стилъ: Введение в философию дизайна. – Екатеринбург, 2002. – 374 с.