

ВПРОВАДЖЕННЯ СУЧАСНИХ МЕТОДІВ ДИЗАЙНУ У НАУКОВО-ОСВІТНІЙ ПРОСТІР

Формування динамічних, здатних до еволюції та саморозвитку середовищ стало сьогодні однією з тенденцій в архітектурі. Такі види середовища здатні трансформуватися, функціонально переналаштовуватися, взаємодіяти з людиною, змінювати свої об'ємно-просторові параметри та відповідати запитам користувача у режимі реального часу. Інтерактивний дизайн, як сучасний метод дизайну, тут виступає як складні адаптивні системи, зі специфічним дизайнерським наповненням, динамічними конструкціями, а також особливою системою управління. Метою дослідження є виявлення особливостей формування інтерактивного дизайну, а також аналіз його впливу на науково-освітнє середовище.

Для правильного розгляду питання про можливості застосування інтерактивних арт-методик та інтерактивного дизайну загалом, у контексті перетворення науково-освітніх просторів міста, необхідне розуміння того, що інтерактивний дизайн є з точки зору архітектурно-дизайнерської діяльності. Незважаючи на те, що зближення мистецтва та науки відбулося вже кілька десятиліть тому, до дизайну з наукового з погляду стали підходити порівняно недавно. У Великій Британії для цієї галузі творчості навіть створено спеціальну назву — SciArt, яка найчастіше позиціонується як щось відмінне від науки та мистецтва. SciArt бере на себе одночасно функції популяризації, просування та комунікації науки через відпрацьовані естетичні прийоми зображення, процеси та продукти, що стосуються науки. Його слід розглядати як варіант використання мистецтва більш повного розуміння науки. З аналогічною метою популяризації науки останнім часом використовуються публічні демонстрації, майстер-класи, діяльність творчих майстерень. Дизайн теж розглядається у цьому процесі у формі інсталяцій, цікавих об'єктів, міжнародних виставок та наукових музеїв.

Головною особливістю сучасного інтерактивного дизайну є те, що у галузі перетворення простору міста він вирішує низку соціальних, утилітарно-функціональних, естетичних та інших завдань. Композиційним принципом інтерактивних арт-об'єктів інтерактивного дизайну є створення естетично-смыслового незавершеного простору для ефекту співучасті. У цьому, спрямованому на аудиторію та незавершеному естетично-смысловому просторі вже має бути відчуття об'єкта. Інсталяції, виставкові павільйони, експериментальні установки спрямовані на вивчення властивостей, характеристик та інших особливостей адаптивного середовища. На сьогодні більшість таких проектів носить функцію «гри» між людиною та середовищем.

Прикладом може бути Цифровий павільйон у Кореї. Авторами цього проекту є Кас Остерхаус та Ілона Ленард, які спеціалізуються у сфері інтерактивного проектування. Автори дуже точно використовують інтерактивний простір та роль людей в ньому. Запроектований ними павільйон виглядає як серія взаємодіючих інсталяцій з ідеєю представлення «повсюдно поширеною комп'ютеризацією у її повному потенціалі». Внутрішня форма контролюється мобільними пристроями, виданими відвідувачам, як реального часу. Самі відвідувачі за рахунок цих пристроїв можуть змінювати певні параметри свого оточення, причому їм пропонується брати участь у чотирьох різних видах соціально-інтерактивної взаємодії у формі гри, для чого активно використовуються програмовані світлодіодні елементи, пневматичні структури та інше кінетичне обладнання.

Проведений попередній аналіз зарубіжного та вітчизняного досвіду показав, що роль інтерактивного дизайну в контексті науково-освітніх просторів полягає у можливості створити унікальну форму розвитку у молодого покоління інтересу до науки, техніки, освіти та культури, ініціативності, творчого мислення, здатності до нестандартних рішень.

Список літератури

1. **Виноградова А.С.** Элементы интерактивного дизайна в формировании предметно-пространственной среды выставочных комплексов // Вісник ХДАДМ. - 2011. - №10. - С. 9-12.
2. **Гагарина Е.С.** Архитектурные эксперименты в контексте интерактивности и информационных технологий // АМІТ. - 2015. - №4(33). - С. 1-9.
3. **Михайлова А.С., Валиуллина, А.Р.** Интерактивные объекты дизайна в пространственной среде города // Design-Review. 2011. №№ 1–2. С. 94-97.