



УДК 727.7:159.93

АКТУАЛЬНІСТЬ РОЗРОБКИ ДИЗАЙН-ПРОЄКТІВ ІНТЕРАКТИВНОГО МУЗЕЮ

АГЛІУЛЛІН Руслан, ЄГОРОВА Анастасія, ГОРДІЙКО Ярослава
Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна
nastya17.egorova01@gmail.com

У роботі представлені результати аналізу актуальності створення інтерактивних музеїв у контексті інтеграції різних сенсорних систем, встановлення впливу різних сенсорних систем людини на процес навчання, комунікації та пізнання себе та світу. Різні системи сприйняття впливають на створення дизайну середовища. На прикладі багатьох психологічних досліджень можна побачити, як взаємодіють між собою різні системи сприйняття інформації людини та як можна це інтегрувати в дизайн інтер'єру.

Ключові слова: дизайн, музей, інтерактивність, сенсорика, інновації.

ВСТУП

З сталим розвитком науки і техніки та незліченними технологічними досягненнями людства, сприймати та аналізувати інформацію у тому вигляді як це було раніше стає просто нецікаво та мало інформативно.

Люди вважають за краще проводити свій вільний час з максимальною користю та інтересом для всіх членів сім'ї. Сучасний музей повинен пробуджувати цікавість та розуміння, а також стимулювати появу свіжих ідей. Демонстрація різних відео-програм на інтерактивних моніторах і екранах, самостійне управління окремими експозиціями, дозволяє засвоювати інформацію максимальною кількістю сенсорних систем. Інтерактивний музей демонструє людині її прагнення бути сучасним, укорінюючи досягнення минулого у сьогоденні.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Головною метою створення інтерактивного музею є збагачення людини новою інформацією, не залежачи від віку. В таких музеях ліпше засвоюються знання, через те що працює одразу декілька систем почуттів сприйняття інформації. Внутрішнє середовище такого науково-розважального центру має бути максимально просторим та забезпеченим необхідною конструкцією, для візуальної свободи та максимальної наповненості необхідними приладами та атрибутами.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

У дитинстві, коли людина тільки починає пізнавати світ, вона відчуває різницю між тим чи іншим предметом та сприймає світ через різні системи почуттів. Багатомірний, всебічний спосіб сприйняття інформації, є найкращим для швидкого адаптування в навколишньому середовищі. Використання одразу



декілька систем сприйняття, наприклад, візуальну та аудіальну, візуальну та тактильну або всі разом - максимально ефективні.

Сьогодні у сфері музейної справи доволі часто користуються такими термінами, як "інтерактивність" та "інновації". Ці поняття включають широкий контекст й різні між собою галузі музейної роботи: оцифрування та стандарти програмного забезпечення для обліку музейних фондів; використання мультимедійних технологій та аудіовізуальних засобів у експозиції музею; створення віртуальних музеїв та виставок у всесвітній мережі й офіційних інтернет-сторінок музею; застосування нестандартних й творчих підходів у науково-освітній діяльності музею, музейному маркетингу, тактильність з експонатами та виставочними моделями тощо. Актуальною є спроба чіткішого поділу й узагальнення понять музейної "інновації" та "інтерактивності" відповідно до різних напрямків музейної роботи. Вірним рішенням буде і пошук спільних рис та перетинів цих понять. Ця робота дасть змогу визначити і розрізнити ті галузі й напрями музейної діяльності, які охоплюють поняття "інновацій" й відповідно "інтерактивності". Так само це дасть можливість уникнути термінологічної невідповідності й можливість більш системного і структурованого розуміння важливих аспектів сучасного розвитку теорії та практики музейної роботи [1].

Як свідчать дані інформаційних джерел [2], є багато робіт, які досліджували психологію людини щодо сприйняття інформації. У дослідженні В. Шостака [3] розкрито, які саме фактори впливають на появу тих чи інших почуттів, а також, що події які забарвлені почуттями краще запам'ятовуються та залишаються у довгостроковій пам'яті.

Відчуття кольору залежить від комплексу багатьох факторів: фізіологічних, психологічних і культурно-соціальних. Спочатку дослідження сприйняття кольору проводилися лише в рамках кольорознавства, та пізніше до проблеми підключилися етнографи, соціологи і психологи. Цю тему вивчав Т. Печенюк [4].

У статті Ю. Карпенко [5] дуже інформативно описана історія та проблематика інтерактивних музеїв на території України. В своїй праці вони змістовно розкрили поняття інтерактивності в музеях, та проаналізували як українські інтерактивні музеї так і закордонні.

У створенні та розробці сучасного музею основними критеріями залишається філософія універсального дизайну, що передбачає проектування продукції та середовища таким чином, щоб ними могли користуватися найбільш широке коло людей, але при розробці інтерактивного музею треба врахувати такі особливості як сенсорика.

Інтерактивний, це означає що при дослідженні того чи іншого об'єкту можуть бути залучені усі, або максимальна кількість сенсорних систем (тактильна, вестибулярна, проприоцептивна, візуальна, слухова, смаку та запаху) [6]. Сенсорна інтеграція є несвідомим процесом, який відбувається в головному мозку, вона організує інформацію отриману за допомогою органів почуттів, надає значення почуттям які ми відчуваємо, фільтрує інформацію та обирає те на чому необхідно сконцентруватись, дозволяє нам свідомо діяти та реагувати на ситуацію в якій ми перебуваємо, формує базу для теоретичного



навчання і соціальної поведінки. Цю тему досліджували такі автори, як А. Джин Ейріс, С. Ревіч та інші [7].

ВИСНОВКИ

Дизайн інтер'єру – це в першу чергу створення середовища для людей де вони будуть знаходитись певний час і з певними цілями. Дуже важливо в розробці дизайн-проектів інтерактивних музеїв використовувати знання з психології, соціології, знання про маркетинг та естетичне задоволення та про те, як людина сприймає інформацію через сенсорні системи.

Музеї з інтерактивними експонатами дозволяють своїм гостям познайомитися з експонованими предметами та видами діяльності, замість того, щоб просто читати опубліковану інформацію, відвідувачі можуть брати активну участь через практичний досвід і сприймати інформацію набагато глибше.

ЛІТЕРАТУРА

1. Банах В.М. Музейні інновації та інтерактивність у теорії та практиці музейної справи. *Historical and Cultural Studies: Науковий журнал Інститут гуманітарних і соціальних наук*. Vol.3, №1, 2016. С.1-5.
2. Психологічне дослідження творчих перцептивних процесів на різних вікових рівнях / ред. В. О. Моляко. Кіровоград : Імекс-ЛТД, 2012. 210 с.
3. Шостак В. І. Природа наших відчуттів. Київ : Радянська школа, 1989. 118 с.
4. Печенюк Т. Кольорознавство: підручн. Київ : Грані-Т, 2009.
5. Карпенко Ю., Пащенко Ю., Оніпко Т.В. Інтерактивні музеї в умовах розвитку інформаційного суспільства. *Документно-інформаційні комунікації в умовах глобалізації*: матеріали III Всеукраїн. наук.-практ. конф., м. Полтава, 22 листопада 2018. URL: <http://dspace.puet.edu.ua/bitstream/123456789/7194>
6. Дослідження комплексного застосування інтерактивних засобів навчання КНЕУ. URL: https://ivo.kneu.edu.ua/ua/dosl_glot/projects_sglot/proj_soit/interaktiv/
7. Jean Ayres A. *Sensory Integration and the Child*. Western Psychological Services, 1970.

AHLIULLIN R., YEHOROVA A., HORDIIKO Y.

ACTUALITY OF CREATION OF DESIGN PROJECTS OF THE INTERACTIVE MUSEUM:

This paper presents the results of the analysis of the relevance of creating interactive museums in the context of integration of different sensory systems, establishing the impact of different human sensory systems on the process of learning, communication and cognition of oneself and the world. Different systems of perception affect the design of the environment. Many psychological studies show how different systems of human information interact and how they can be integrated into interior design.

Key words: design, museum, interactivity, sensory, innovations.