

ИНТЕРАКТИВНАЯ КНИГА КАК ХУДОЖЕСТВЕННОЕ СРЕДСТВО ЭКСПОДИЗАЙНА

Лянцевич Анелия Владимировна

аспирант,
ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет», Институт искусств и дизайна,
Ижевск, Россия, e-mail: lanelic@yandex.ru

Ившин Константин Сергеевич

кандидат технических наук, доцент,
профессор кафедры дизайна промышленных изделий;
ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»,
Ижевск, Россия, e-mail: ivshic@mail.ru

УДК: 658.512
ББК: 85.15

Аннотация

В статье рассмотрена семиотика и типология интерактивной книги-экспозиции, определены виды и факторы графического проектирования, дана характеристика художественных приемов, выявлен общий алгоритм моделирования книги и пространства, в котором предполагается экспонирование.

Ключевые слова:

коммуникативный дизайн, мультимедийные технологии, экспозиция, моделирование, типология

Музейная экспозиция развивается в динамике и приобретает черты ещё большей выразительности, обладая художественным стилем, отвечающим современным тенденциям. Современное направление проектирования в области эксподизайна – разработка виртуальных музеев, являющихся интерактивным программным продуктом, который представляет музейные коллекции в электронном формате. Это, в свою очередь, позволяет осуществлять массовый доступ к культурному наследию при помощи различных подходов. Виртуальная экспозиция представляет собой визуализацию экспонатов различными способами, которые обеспечивают последовательную демонстрацию логически связанных предметов и объектов, а также сопроводительных материалов к ним.

Все чаще виртуальные музеи проектируются под формат интерактивных книг, которые можно не только экспонировать в заданной среде, но и с их помощью предоставлять зрителю возможность взаимодействовать с экспозицией в любом пространстве, имея цифровой носитель с заданной программой. Такой подход позволяет значительно расширить возможности экспонирования, созданного по художественно-образному типу кодирования информации за счет использования разнообразных дополнительных эффектов мультимедийного характера.

Данный формат визуальной легенды об экспонатах обретает все бóльшую актуальность, однако степень изученности темы недостаточна.

Цель данной статьи – формообразование интерактивной книги как художественного средства эксподизайна при использовании приемов коммуникативного дизайна и размещения самого объекта экспозиции в средовом пространстве.

Проектирование внутреннего наполнения строится на сценографической составляющей с осмысленными визуальными эффектами, акцентами и режиссурой экспозиционного представления. По структуре оно представляет собой насыщенный ряд визуальных образов из подлинных объектов культуры или авторского осмысления заданного материала. Таким образом, мы получаем интерактивный программный продукт, представляющий собой выставочную среду в электронном формате книги, визуализацию экспонатов различными способами, обеспечивающими последовательную демонстрацию логически связанных объектов и сопроводительных материалов к ним.

Форма электронных экспозиций в формате книги имеет многоуровневую пространственную организацию. Главная отличительная особенность экспозиции в формате интерактивной книги заключается в тесном взаимодействии со зрителем, которая осуществляется при помощи touch-технологий, т.е. сенсорных систем ввода путем определения двух и более точек касания. Это делает формат более ярким, информативным, визуализированным и простым для восприятия по сравнению с бумажными и электронными аналогами.

На современном этапе можно сформировать типологию интерактивной книги-экспозиции (рис. 1).



Рис. 1. Типология интерактивной книги-экспозиции

1. Электронная книга: экспозиция строится по принципу верстки классической книги в электронной версии с использованием дополнительных эффектов и мультимедийных технологий.
2. Книга-игра: визуальное повествование о музейных коллекциях происходит с помощью игровой формы подачи информации.
3. Интерактивная книга с выходом в альтернативную реальность (VR/ARтехнологии): указанное действие может происходить, если объект «привязан» к печатной метке, к геометке, к конкретному физическому объекту (3d-tracking), а также если он действует самостоятельно, без использования дополнительных приложений.
4. Медиакнига: характер классического вида книги в формате инсталляции для использования в средовом пространстве выставки.
5. Комбинированный тип: в книге могут сочетаться различные типы интерактивного взаимодействия.

Внедрение мультимедийных и интерактивных технологий в музейное пространство является темой, набирающей все большую популярность: в этом случае используется медиакнига, которая находится в пространстве, объеме и вступает во взаимодействие с посетителем, со средой и представленными экспонатами, оставаясь при этом самостоятельным экспозиционным элементом с заданной образной метафорой.

Таким образом, медиакнига – это специализированное выставочное оборудование, внешне имеющее вид книги, на которую наносится проекционное изображение разворотов. Как средовой объект с заданной программой, он гармонично встраивается в контекст любого интерьера выставки.

Медиакнига в пространстве выставки на данном этапе подразделяется на два формата (рис. 2).



Рис. 2. Формат медиакниги в экспозиции выставки

1. Реальная / Real Book

- Физическое перелистывание страницы выполняется пользователем. Изображения визуализируются с помощью проекционных технологий.
- Изображения по характеру статичные и динамичные, их демонстрация может быть разрешена в 2D и 3D-проекциях.
- Чувствительная инфракрасная камера обеспечивает моментальное точное распознавание порядка страниц, которое позволяет мгновенно выдавать соответствующее содержание.
- Внешний вид и функциональные возможности могут быть адаптированы под любую задачу.
- Возможности демонстрации в среде: мобильный вариант со штативом или зафиксированный технический блок на потолке.
- Прочный материал делает изделие надежным: каркас («переплет») разрабатывается индивидуально, страницы могут иметь рельефную структуру и объемные элементы, геометрия которых «оживает» благодаря технологии 3D-mapping.
- Преимущество: воздействие на зрителя через «wow-эффект».

2. Виртуальная / Virtual Book

- Дистанционное управление интерактивным терминалом, демонстрирующим вид открытой книги (каталога или журнала) в электронном формате. Страницы книги можно перелистывать касаниями или жестами.
- Конструкция мобильна, это позволяет определять местоположение терминала по своему усмотрению.
- Корпус книги выполняется из прочного материала, создается с учетом стилистических особенностей интерьера.
- Преимущество: хранение неограниченного количества информации, возможность загружать цифровые версии изданий в большом количестве.

Проектирование интерактивной книги относится к коммуникативной практике, продуктом которой является послание, воплощенное в объекте. В свою очередь, цель объекта – произвести

впечатление на пользователя. «Именно от впечатления следует идти к пониманию дизайна объекта и способам его конструирования. Такая логика заставляет нас покинуть "поверхность" социальных интеракций и обратиться к феноменологии впечатления» [5, 20]. Впечатление – это понимание события и формы его сохранения, отмеченные пониманием или переживанием смысла. Впечатление конструируется при помощи встречи индивида, образа экспозиции и представленной формы демонстрации всей выставки. Для реализации впечатления необходимы дистанция, объект/образ и искусственная форма мультимедийного пространства. «"Искусственная форма" делает возможной "встречу" прошлого переживания и объекта во впечатлении. По словам М.К. Мамардашвили, оно дает человеку "машину производства смысла"» [5, 22]. Экран данной интерактивной книги является той дистанцией, которая поможет зрителю «перевести дыхание» и сконцентрироваться на конкретных деталях выставки.

Мультимедиа технологии, составляющие основу экспозиции, должны по стилистике и формообразованию сочетаться с оформлением интерьера, графическим сопровождением, подсветкой и звуком, формируя тем самым мир дополненной реальности. Такое внедрение способствует и переосмыслению привычных вещей с точки зрения авангардных новаций: происходит визуальное увеличение объема «присутствия» экспоната в контексте интерьера выставки.

Образные характеристики среды выставки зависят от композиции ее экспонатов и приемов расположения. Размещение медиакниги в интерьерной среде основано на двух принципах:

1. Принцип гармонизации: согласование облика системы – пространства и объема, предметов, деталей, цветового кода, которые образуют средовую ситуацию за счет уточнения их форм, размеров, яркости, членений.
2. Принцип выстраивания композиции из всех компонентов, образующих средовое пространство экспозиции. Строгое соподчинение, выделяющее в этой системе главные элементы, сосредоточивающие образную и художественную информацию, элементы «второго плана», создают дополнительный акценты выставки, развивают ее художественный строй.

Организация подобной экспозиции является единым технологическим процессом создания мультимедийного продукта. «Метод современной экспозиции представляет собой наиболее продуктивную часть информационных технологий, обеспечивает реальное взаимодействие людей» [1,3].

При проектировании различных типов интерактивной книги необходимо учитывать, как она будет демонстрироваться в контексте выставки, на самих выставках или в других средовых условиях. Открытые, закрытые и совмещенные пространства изначально сформированы условиями выставочного ансамбля, а внедрение системы интерактивной книги для демонстрации экспонатов предполагает владение приемами организации пространственных компонентов. Объединение двух пространств – реального и виртуального – должно происходить в соответствии с общей заданной стилистикой выставки. Таким образом, формируется произведение выставочного дизайна на стыке технологий и искусства, в результате чего происходит пространственная и зрительная взаимосвязь, которая наиболее полно может образовывать метафорическое сообщение и выражать визуальную и смысловую идею всей выставки. Следовательно, это позволяет сконцентрировать внимание посетителя на самой сути экспоната и стать основой ярких ассоциативных впечатлений при помощи визуального, кинестетического и аудиального типа восприятия информации.

Концептуальность, контекстуальность и коммуникативность интерактивной книги-экспозиции усиливают значение художественного образа всего выставочного пространства. С помощью концепции и идейной составляющей данного вида экспонирования важно смоделировать будущую коммуникативную ситуацию впечатления. Интерактивная книга-экспозиция должна конструироваться в интерьере так, чтобы находиться в контексте и стилистике образа всей выставки, а также являться объектом, способным актуализировать взаимосвязанные, взаимонаправленные и скоординированные действия с посетителем/пользователем.

Поскольку экспозиционный ансамбль – это пространственная среда, сформированная пластическими, световыми, мультимедийными средствами, которые образно раскрывают суть экспонируемых материалов, при внедрении интерактивной книги в пространство интерьера выставочного зала необходимо соблюдать единство художественно-образного, функционального и конструктивно-технологического начал, учитывать удобство взаимодействия и психологический комфорт посетителя, а также технологические и эстетические требования. Интерактивная книга органически дополняет архитектурное пространство, выявляет визуальные детали экспонатов и создает альтернативную историю повествования художественного образа.

В выставочном варианте интерактивная книга зрительно связана с выставочной средой: она существует в строго заданных параметрах и вступает в сложные зрелищные отношения с пространством и экспонатами. В контекст книги могут быть включены текстуры и фактуры, соответствующие заданной теме выставки, заданное цветовое кодирование или в целом фирменный стиль. Однако возможно построение книги на контрасте с общим тематическим и стилистическим решением: в этом случае интерактивная книга будет являться самостоятельной частью общего. Важно подчеркнуть, что использование характера/вида интерактивной книги зависит от технологических возможностей.

В основе восприятия всегда лежит грамотно выстроенный зрительный ряд. «Смена объектов обозрения происходит в результате перемещения посетителей в предметно-пространственной среде или смены изображения, осуществляемой техническими средствами» [1, 167]. При построении экспозиции нужно учитывать, что посетителю необходимо дать возможность охватить общим взглядом всю пространственную структуру выставки, чтобы он мог выбрать для себя наиболее интересную тему для детального и углубленного изучения. Данный принцип организации маршрута предполагает активное использование средств визуальной коммуникации, инфографики для ориентации человека в среде, системы графических символов, четко отражающих тематическую структуру.

Поиск системы визуального ряда в интерактивной книге принципиален, поскольку этот ряд – основа впечатления от всей экспозиции; при этом акцент делается на главное визуальное сообщение, а его формулировка закладывается еще на уровне разработки концепции.

В отличие от классического характера экспозиции такой формат демонстрации активно использует следующие мультимедийные приемы: аудио (звуковое и голосовое сопровождение), видео, анимацию, фотографию, цифровые графические изображения. Следовательно, затрагиваются такие каналы восприятия, как звуковой (музыкальный), изобразительно-динамический и интерактивно-ментальный.

Каждый прием художественного проектирования интерактивной книги может включать следующие интерактивные элементы или дополнительную анимацию: 1) фотографию; 2) видео; 3) типографику; 4) инфографику; 5) иллюстрацию; 6) 3D-графику.

Рассмотрим более подробно каждый из представленных форм.

1. Фотография

- Предметная фотография – показ экспонатов с помощью предметной оцифровки. В данном аспекте важную роль играет качество отснятого материала, к которому применяются следующие требования: максимальное качество изображения, отсутствие шумов, зернистости, «засвет» и нарушений экспозиции; четкость предмета на изображении, максимальная точность в передаче формы, фактуры материала, важных деталей; выбор правильного ракурса;
- Документальная фотография – демонстрация экспонатов с помощью фотографического метода в определенно заданной среде или контексте времени и места. Документальное фото представляет собой документ эпохи и свидетельство реальных событий;
- Авторская фотография – рассказ об объектах экспозиции можно составить, используя авторский фотографический подход, раскрывая тем самым их основной замысел через образную подачу материала;
- Комбинированная фотография (коллаж) позволяет соединить в едином пространстве различные состояния предмета экспозиции, отразить исторические факты. Таким образом, создается принципиально новая графическая среда, которую увлекательно рассматривать в деталях. К указанному подходу можно отнести и авторскую обработку фотографий, например прием двойной экспозиции, использование нехарактерных для объекта цветов (дуплекс, цветные фильтры или гели) и т. п.

2. Видео

- Документальное видео – подача информации с помощью документального видеоматериала.
- Авторское видео – образная субъективная подача в форме авторского прочтения темы экспозиции. Под авторским видео может также подразумеваться и видео-инсталляция.
- Анимация/мультипликация – рассказ об экспонате в форме стилизованного визуального повествования. Такая форма взаимодействия, как правило, носит ироничный характер и способствует подключению более молодой аудитории; идеально подходит для детского восприятия информации.

3. Типографика

- Классическая типографика – проектирование медиакниги с использованием типографических приемов: «чистой» верстки и стилистически грамотного владения шрифтовой культурой;
- Комбинированная типографика – типографический прием может использоваться для создания заданного эмоционального эффекта. Впечатление усиливается использованием ярких цветовых сочетаний, текстур и необычного расположения элементов. Сочетание шрифтов также способствует эффективному воздействию на зрителя при создании композиционно единого целого.

4. Инфографика – визуальный рассказ об экспонате и времени с помощью графиков и схем, перечисления точных исторических данных. С точки зрения графического исполнения, они могут отличаться разнообразием, однако должны быть максимально просты и понятны для восприятия.

Разновидности художественной подачи:

- Статическая – классическая форма подачи информации.
- Временная: для демонстрации развития во времени каких-либо событий или явлений.
- Картографическая – если экспонаты и факты о них связаны с географическими условиями.
- Иерархическая – описание процессов с точки зрения иерархии.
- Матричная – если много данных посвящено одной проблеме.
- Алгоритмичная – развлекательная подача информации с помощью игрового подхода.
- Фотографическая – для визуально-наглядной подачи информации.
- Сравнительная – для сравнительной характеристики объектов экспонирования.
- Исследовательская: продемонстрированы все виды данных об объекте.

5. Иллюстрация

- Ручная (оцифрованная) / Цифровая (растровая и векторная) иллюстрация – визуальное повествование с помощью иллюстративного авторского концептуального восприятия. Стилистика задается тематикой выставки и аудиторией, для которой она предназначена.

6. 3D-графика

- Классическая графика. С помощью 3D-графики можно создавать иллюзию альтернативной реальности и дополнительного контекста выставки, а также моделировать экспонаты, например утерянные и разрушенные образцы.
- Комбинированная графика. Современная тенденция в дизайн-проектировании – объединение 3D-графики и анимации с «плоским» 2D-дизайном. Придание дополнительной глубины плоскому минималистичному дизайну с использованием реалистичных теней формирует внешний вид трехмерного пространства, которое все больше похоже на реальную жизненную ситуацию. Данный эффект будет визуально усилен, если объекты будут «разделены» в отдельных слоях и, таким образом, будут взаимодействовать автономно с комбинациями как резкости, так и размытости.
- Изометрическая трехмерная графика – метод визуального представления трехмерных объектов в двух измерениях, в которых объекты выстраиваются с помощью полигонов или каркасов.

Как правило, при художественном проектировании интерактивной книги используется комбинирование рассмотренных приемов и форм. В качестве примера рассмотрим интерактивную книгу, которая была разработана автором статьи в рамках мультимедийного арт-проекта «Верёс да гётыр. Свадьба на Коми земле», который был представлен на базе центра культурных инициатив «Югёр» (г. Сыктывкар, Республика Коми) в марте 2018 г.

Данный проект – современный визуальный рассказ о традиционной культуре народов, проживающих на территории Республики Коми, через концепцию свадебного обряда.

В медиакниге, которая была внедрена в концепцию выставочного пространства в формате Virtual Book, представлены анимированные авторские коллажи, сделанные на основе документальных фотоматериалов начала XX в., предметы из этнографического музея Сыктывкара и с. Ыб, а также предметы из частных коллекций (рис. 3). Посетитель выставки имел возможность прослушать традиционное свадебное пение, характерное для коми-зырян, познакомиться с автор-

скими текстами-размышлениями, дополняющими представленный образно-художественный ряд. Таким образом, при помощи интерактивной книги происходило погружение в концептуальное содержание выставки: посетитель полностью погружался в альтернативную реальность.



Рис. 3. Фрагмент интерактивной книги «Верёс да гётыр. Свадьба на Коми земле». Автор А.В. Лянцевич

Управление интерактивным терминалом медиакниги – дистанционное: представлена открытая книга в электронном формате, ее страницы можно перелистывать касаниями или жестами с помощью touch-системы.

С точки зрения проектирования внутреннего наполнения, для образного выражения в книге использовались графические принципы типографики, метод коллажа и документальной фотографии, авторской иллюстрации и мультипликации (рис.4). Необходимо отметить, что художественные решения декоративно связаны друг с другом, а графические приемы подобраны так, чтобы сформировать целостность графического выражения конкретной проектной идеи.



Рис. 4. Фрагмент интерактивной книги «Верёс да гётыр. Свадьба на Коми земле». Автор А.В. Лянцевич

Так, при помощи интерактивной книги происходит современное переосмысление традиций: внимание акцентируется на эстетическом содержании народной культуры, зрителю о ней сообщается на современном языке. При переживании и воспроизведении древних образов в новых связях и на новых уровнях возникает гармония и преодолевается ксенофобия в обществе.

Итак, «современная экспозиция – это всегда взгляд в будущее, она, по определению, основана на синтезе науки, технологий и новаций в искусстве. А дизайн – всего лишь инструмент, способный привлечь необходимые ресурсы для создания гармоничного образа, комфортного и функционального пространства, яркого и незабываемого впечатления» [1,21].

Проектирование выставки – сложный многоступенчатый процесс, который создает модель визуального рассказа/истории. Категории данного процесса – функция и эстетическое содержание как взаимосвязанные позиции. Они реализуются при использовании интерактивной книги в создании объемно-пространственного построения, а также при детальной проработке как интерьера, так и самой программы для книги.

Художественная идея – это всегда индивидуальная система организации визуальных характеристик дизайнерского объекта для создания запрограммированного эмоционально-образного эффекта. Экспозиция в формате интерактивной книги служит двусторонней контактной зоной, связывающей поколения и культурные явления, объединяющей прошлое и настоящее на одной информационной платформе. Подобная экспозиция становится синтезом времени и пространства через систему закономерностей построения художественной формы и компьютерного моделирования с точки зрения полистилистики. Эта многозначность формирует у посетителя чувство его одновременного существования в двух временных категориях, создает ощущение сопричастности к событиям культуры и истории, позволяет оценить эти явления. Программные возможности формируют виртуальное экспозиционное пространство, что, в свою очередь, позволяет создать принципиально новую интерактивную среду с моделированными музейными экспонатами или авторскими художественными проектами.

Библиография

1. Литвинов, В.В. Практика современной экспозиции / В.В. Литвинов. – М.: РУДИЗАЙН, 2005. – 352 с.
2. Кликс, Ф. Проблемы психофизики восприятия пространства / Ф. Кликс. – М.: Прогресс, 1965. – 464 с.
3. Кликс, Р.Р. Художественное проектирование экспозиций / Р.Р. Кликс. – М.: Высшая школа, 1978. – 368 с.
4. Пономарев, Д.В. Особенности проектирования мультимедийных изданий для мобильных устройств [Электронный ресурс] / Д.В. Пономарев. – 2013. – URL: http://vestnik.osu.ru/2013_3/41.pdf.
5. Лола, Г.Н. Дизайн-код: культура креатива. / Г.Н. Лола. – СПб.: ЭЛМОР, 2011. – 140 с.

Лицензия Creative Commons

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution-ShareAlike» («Атрибуция – На тех же условиях») 4.0 Всемирная.

Статья поступила в редакцию 23.04.2018



INTERACTIVE BOOK AS AN ART MEANS OF EXPODESIGN

Lyantsevich Anelia V.

Doctoral student
Udmurt State University, Institute of Art and Design,
Izhevsk, Russia, e-mail: lanelic@yandex.ru

Ivshin Konstantin S.

PhD (Engineering), Associate Professor,
Deputy Head, Chair of Industrial Product Design,
Udmurt State University,
Izhevsk, Russia, e-mail: ivshic@mail.ru

Abstract

The article considers the semiotics and typology of interactive book/exposition, defines types and factors of graphic design, gives a characteristic of the artistic techniques, and identifies a general algorithm of modelling such a book and the space in which it is supposed to be exhibited.

Key words:

communicative design, multimedia technologies, exposition, modelling, typology

References

1. Litvinov, V.V. (2005) Contemporary Exhibiting Practice. Moscow: RUDIZAIN (in Russian).
2. Klix, F. (1965) Elementaranalysen zur Psychophysik der Raumwahrnehmung. Moscow: Progress (in Russian).
3. Klix, R.R. (1978) Artistic Design of Expositions. Moscow: Vysshaya Shkola (in Russian).
4. Ponomarev, D.V. 2013. Design of Multimedia Publications for Mobile Devices [Online]. Available from: http://vestnik.osu.ru/2013_3/41.pdf (in Russian).
5. Lola, G.N. (2011) Design Code: the Culture of Creativity. Saint-Petersburg: ELMOR (in Russian).