

ПРИЕМЫ ДИЗАЙНА И АРХИТЕКТУРЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ОБЛИКА МУЗЕЯ, ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОГО ДЛЯ МОЛОДЕЖИ

Т.В.Бойко, студентка гр. А-480

Научный руководитель – доц. Ю.А.Глинин

Одесская государственная академия строительства и архитектуры

В статье рассматриваются приемы дизайна и архитектуры для создания музея, привлекательного для молодых людей и подростков.

Современный город предлагает жителям большое множество мест для проведения досуга: культурно-развлекательных, спортивно-оздоровительных и торговых заведений. Однако музеи в Украине уже давно не занимают первых позиций в списке популярных посещаемых мест.

А ведь музей выполняет такие уникальные и необходимые для современного общества функции : хранения, документирования и передачи культурных и духовных ценностей, научно-исследовательская функция, образовательно-воспитательная, культурно-развлекательная^[1]. И это не окончательный перечень, ведь современный музей следует за изменениями общества и становится сложным организмом с разветвленной сетью современных служб, призванных обеспечивать удовлетворение широкого спектра интеллектуальных и культурно-бытовых запросов.

Мировая практика показывает, что развитие музеев идет по пути превращения их в комплексные культурно-исторические и досуговые центры. Это существенным образом изменяет подход к организации музейного пространства в широком смысле этого понятия: имеются в виду и экспозиции, и выставки, и рекреационные зоны, и досуговые центры, и современная музейная инфраструктура. Это также диктует необходимость разработки новых форм работы с посетителем, организации процесса его пребывания в музее.

Основным сегментом посетителей культурно-развлекательных заведений являются подростки и молодежь, что не странно, ведь в юном возрасте человек испытывает наибольшую потребность в коммуникации, а восприятие готово к получению новых впечатлений и опыта.

Мозг молодых людей очень гибок, основным видом деятельности является обучение, получение большого потока информации.

И музей как никакое другое досуговое заведение может удовлетворить потребности молодежи, ведь занимает уникальное положение в структуре культурно-развлекательных заведений, совмещая в себе **отдых и образование**. Однако на данный момент украинский музей едва ли может конкурировать с прочими досуговыми заведениями.

Таким образом, возникает вопрос «Каким должен быть архитектурный облик музея, который будет привлекать молодых людей, соответствовать их потребностям и позитивно влиять на их здоровье?», а также «Какими средствами архитектуры и дизайна можно этого достичь?»

Современность. Молодежь очень чувствительна ко всему новому, ее привлекают новые технологии, открытия и достижения. Это очень мощный инструмент для привлечения молодежи, это веление времени, это способ для музея оставаться на должном уровне. Мало того, при проектировании нового музея следует использовать ультрасовременные технологии и достижения, которые будут актуальны еще много лет спустя.

Включение в состав музея новых функций. Как уже упоминалось, музеи движутся к превращению в комплексные образовательные и досуговые центры. И помимо уже существующих ныне кинолекционных залов, библиотек и клубов, соответствующих тематике музея, перспективным представляется проектирование в комплексе с основными помещениями музея новых помещений и размещение новых служб. Это могут быть заведения питания, компьютерные и симуляторные клубы, разнообразные мастерские, художественные пространства, медиа центры и т.д.

Проектирование элементов, которые «бросают вызов», побуждают к исследованию и творению. К примеру, это могут быть смотровые площадки, с которых открывается захватывающий вид и где можно сделать потрясающие фото, и попасть туда является своеобразным вызовом для молодого человека и новым достижением. Также это могут быть лабиринты в составе ландшафтной композиции, музыкальные лестницы, музыкальные фонтаны и проч.

Разветвление путей исследования музейного пространства. Этот прием поддерживает идею возможности самостоятельного исследования. При соответствующих организационных мероприятиях посетитель получает возможность самостоятельно прокладывать свой путь исследования музея, перестает быть ведомым экскурсоводом по установленной программе и времени, может возвращаться к просмотрен-

ным элементам, открывать новые уголки музея и определять степень углубления в изучении того или иного экспоната.

Возможность активно взаимодействовать с окружением. Это касается как внутренней экспозиции, так и открытой. У молодых людей как и у детей есть потребность физического опыта при получении новой информации^[4], кроме того таким образом устанавливаются мощные ассоциативные связи. Современные технологии позволяют внедрить в музейные экспозиции множество интерактивных и мультимедийных элементов, с которыми можно и нужно контактировать, и которая позволяет осуществить впечатляющие дизайнерские задумки^[6].

Создание удобных мест коммуникации. Одной из первостепенных потребностей подростков и молодежи является потребность в коммуникации^[4]. Поэтому в составе музея и на его территории следует создавать благоприятную атмосферу, располагающую к коммуникации^[5] и специальные места коммуникации: ниши, оборудованные удобной мебелью, лавочки по пути экспозиции, беседки. Для молодых людей столь же важна возможность завести беседу с взрослыми людьми, как и возможность уединения со сверстниками или личного уединения.

Особое внимание стоит уделить расположению мест отдыха и коммуникации на территории музея. Наиболее удачным является расположение непосредственно у южного фасада здания^[3], там всегда будет солнечно, и это привлекает людей. Следует предусмотреть отсутствие сквозняков и удобно обустроить территорию.

Использование ярких цветовых акцентов. Чаще всего в интерьерах музеев и выставочных залов используют белый цвет, наряду с ним светлые и спокойные цвета – чтобы не отвлекать внимание от экспонатов^[2]. Но в экстерьере музея и в интерьерах сопутствующих помещений музея можно экспериментировать с цветом. Молодые люди предпочитают яркие, насыщенные, а иногда кислотные цвета, ними можно воспользоваться для выделения важных деталей – например, оформить айдентику в ярких цветах, а также использовать для афиш и рекламы.

Особое внимание стоит уделить желтому цвету. Он стимулирует зрение, мозг, нервы, создает приподнятое настроение, способствует общительности. Его спокойные ненасыщенные оттенки можно использовать в оформлении музея повсеместно.

Дополнительные элементы для самовыражения. Еще одна из ключевых потребностей подростков и молодежи – самовыражение^[4]. Часто при исследовании новой темы или при просмотре новых образов у человека возникают свои идеи и желание повторить, каким-то образом изменить увиденное или выразить свое мнение по поводу увиден-

ного. И эти действия могут выйти за рамки предполагаемого посещения, например, класса гончарного дела при художественном музее, а станут граффити на стенах соседнего здания. Для этого следовало бы запроектировать отдельностоящие стены в составе архитектурного или ландшафтного ансамбля музея, резервный зал для самостоятельных выставок начинающих художников, скульпторов, экспериментаторов.

Вывод. Все вышеописанные приемы могут использоваться комплексно в той или иной комбинации. Они дополняют общие принципы проектирования музея с ориентацией на молодое поколение. Музей должен учитывать потребности посетителей всех возрастных групп, обеспечивать их непринужденную коммуникацию и взаимодействие.

Литература

1. Гельфонд А.Л. «Архитектурное проектирование общественных зданий и сооружений», Москва, 2006.
2. Ревякин В.И. «Художественные музеи», М. Стройиздат, 1991
3. К. Александер «Язык шаблонов. Города. Здания. Строительство», Москва. 2014.
4. Фельдштейн Д.И. «Хрестоматия по возрастной психологии» М.: Институт практической психологии, 1996.
5. Рэй Ольденбург. «Третье место: кафе, кофейни, книжные магазины, бары, салоны красоты и другие места «общения» как фундамент сообщества», М.: Новое литературное обозрение, 2014.
6. www.ascreen.ru