КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
БУДІВНИЦТВА І АРХІТЕКТУРИ

Архітектурний факультет

дизайну

(назва випускової кафедри)

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
ДО АТЕСТАЦІЙНОЇ ВИПУСКНОЇ РОБОТИ
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ
БАКАЛАВРА ДИЗАЙНУ

на тему:
Дизайн інтер'єрів та обладнання музею Війни та Миру.

Посунько Антоніна Володимирівна

(прізвище, ім’я та по батькові здобувача повністю)

Київ 2023 р.

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БУДІВНИЦТВА І АРХІТЕКТУРИ

Архітектурний факультет

дизайну

(назва кафедри)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
Третяк Ю.В.

„___” _____20___року

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
ДО АТЕСТАЦІЙНОЇ ВИПУСКНОЇ РОБОТИ НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ БАКАЛАВРА

Дизайн інтер'єрів та обладнання музею Війни та Миру.

(назва)

Виконав Посунько Антоніна Володимирівна

(прізвище, ім’я та по батькові повністю)

022 Дизайн

(спеціальність)

Інтер’єр і обладнання

(освітня програма)

Групи ДН-44

Керівник Третяк Ю.В., Полубок А.П.

(прізвище та ініціали)

Професор., Доцент

(вчене звання, науковий ступінь)

Ідентичність підтверджую

Київ 2023 р.

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БУДІВНИЦТВА І АРХІТЕКТУРИ

Факультет Архітектурний
Кафедра ДИЗАЙНУ
Освітньо-кваліфікаційний рівень Бакалавр
Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
(шифр і назва)
Спеціальність 022 «Дизайн»
(шифр і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Декан архітектурного факультету
_____ д.т.н., проф. О.В. Кащенко
«___» _____ 2023 року

З А В Д А Н Н Я
НА ВИКОНАННЯ АТЕСТАЦІЙНОЇ ВИПУСКНОЇ РОБОТИ
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ
бакалавра дизайну

Посунько Антоніні Володимирівні
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Дизайн інтер'єрів та обладнання музею Війни та Миру.

2. Керівник роботи професор Третяк Юлія Вікторівна, доцент Полубок Андрій Павлович,
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від «10» квітня 2023 року № 749/2
3. Термін виконання студентом роботи *27.02.2023 – 18.06.2023 р.*
4. Вихідні дані до роботи *Ситуаційний план, схема генерального плану, плани поверху, фасади, розрізи архітектурного об'єкту*
5. Зміст пояснювальної записки за розділами:
I. Аналіз теоретичних та нормативних джерел, проєктної практики.
II. Дизайн інтер'єру.
III. Дизайн елементу меблів (обладнання) в інтер'єрі.
Список використаних джерел.
6. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

Ситуаційний план та схема генплану розміщення ділянки будівлі; плани, розрізи фасади та перспективні зображення будівлі, в якій розробляється інтер'єрне рішення; опорний (обмірний) план приміщення(нь); план демонтажу і монтажу конструкцій; план приміщення з розміщенням меблів, розгортки стін, розріз, план стелі з елементами освітлення, деталі, паспорт оздоблення; проєкт елементу меблів (обладнання): ортогональні види, розріз, вузли, специфікація елементів вузлів, 3-D модель, ергономічна схема, зображення в кольорі та матеріалі.

7. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
1	*Керівник*		
2			
3			

8. Дата видачі завдання *27.02.2023 року*

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	*Видача завдання*	*27.02.2023*	
2	*Збір матеріалу*	*27.02. –17.03.2023*	
3	*Виконання клаузури*		
4	*Розробка ескізу, пояснювальної записки - І розділу*	*18.03. –19.04.2023*	
5	*Оцінка ескізу*	*20.04.2023*	
6	*Подальша розробка пояснювальної записки, графічної частини і роботи в матеріалі*	*21.04. –11.06.2023*	
7	*Перевірка роботи на відсутність плагіату*	*12.06 – 13.06.2023*	
8	*Передзахист, допуск до захисту*	*15.06. –16.06.2023*	
9	*Підготовка експозиції і доповіді*	*16.06. –18.06.2023*	
10	*Захист роботи*	*19.06. –23.06.2023*	

Студент _____ Посунько А.В.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ проф.Третяк Ю.В., доц.Полубок А.П.
(підпис) (прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

Вступ……6
РОЗДІЛ І. ОСОБЛИВОСТІ ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕР'ЄРІВ ВИСТАВКОВИХ ПРИМІЩЕНЬ…… 9
1.1. Аналіз літературних джерел у сфері дизайну інтер'єрів музеїв……9
1.2. Дослідження світової практики дизайну музеїв……22
1.3.Нормативна база проєктування інтер'єрів та обладнання експозиційних приміщень……30
ВИСНОВОК……..39
РОЗДІЛ ІІ. ЗАСОБИ І ПРИЙОМИ ФОРМУВАННЯ ІНТЕР'ЄРУ ЗАЛІВ МУЗЕЮ ВІЙНИ І МИРУ В М. БУЧА КИЇВСЬКОЇ ОБЛАСТІ……..41
2.1. Вихідні дані……..41
2.2. Концепція інтер'єру музею Війни та миру……46
2.3. Функціонально-планувальне й об'ємно-просторове рішення інтер'єру музею……..49
2.4. Композиційне рішення інтер'єру музею війни та миру……50
2.5.Меблі та обладнання……54
ВИСНОВОК……..66
РОЗДІЛ ІІІ. ДИЗАЙН-РОЗРОБКА ЕЛЕМЕНТУ ОБЛАДНАННЯ В МУЗЕЇ ВІЙНИ І МИРУ……68
3.1. Аналоги і прототипи елементу……68
3.2. Функціональні, технологічні, конструктивні та естетичні особливості……69
ВИСНОВОК……..73
Перелік використаних джерел та літератури……..75

ВСТУП

У сучасному світі, де воєнні конфлікти та миротворчі процеси займають значне місце в глобальній політичній арені, музеї відіграють важливу роль у збереженні й популяризації історичної спадщини та культурного досвіду. Вони стають невід'ємною частиною нашого суспільства, що допомагає нам зрозуміти минуле та сприяє формуванню наших поглядів на сьогодення та майбутнє.

Однак, не всі музеї забезпечують належний рівень відображення та інтерпретації історичних подій. Часто дизайн інтер'єру музею впливає на сприйняття та розуміння відвідувачами представленої інформації. Тому, розробка ефективного дизайну інтер'єру стає актуальним завданням для музейних спеціалістів.

Метою даної дипломної роботи є розробка дизайну інтер'єру музею Війни та миру, який буде сприяти досягненню головних цілей музею: висвітленню історичних подій, збереженню пам'яток та популяризації миру. Дослідження включатиме аналіз існуючих музейних просторів, вивчення практик інтерактивного навчання та ефективного використання сучасних технологій.

У процесі дослідження будуть враховані особливості інтер'єрів музеїв війни та миру у світі, а також вимоги до експозиційного простору, комфорту відвідувачів, доступності для різних груп користувачів та збереження експонатів.

Завдання на дизайн проєкт полягає в розробці музею війни та миру. Актуальність музею війни та миру полягає в його здатності навчати та нагадувати людям про наслідки війни та важливість досягнення миру. Демонструючи артефакти, документи та особисті історії, пов'язані з війною та миром, музей війни та миру може допомогти відвідувачам краще зрозуміти причини та наслідки збройних конфліктів, а також зусилля, спрямовані на їх запобігання.

Музей також, може, служити меморіалом для тих, хто втратив життя у війнах, і як данина поваги тим, хто працював для досягнення миру. Це, може, бути місцем для роздумів і пам'яті, спонукаючи відвідувачів розмірковувати про людську ціну війни та цінність миру. Крім того, музей війни та миру, може, сприяти діалогу та

взаєморозумінню між людьми з різним походженням та поглядами, сприяючи культурі миру та поваги до прав людини.

Тема «Музей Війни та Миру» є дуже актуальною, оскільки вона стосується важливих історичних подій, які мають значення для людства. Війна — це складний і трагічний етап в історії кожної країни, і збереження пам’яті про неї є важливим завданням для наступних поколінь.

Загалом музей війни та миру, може, відігравати важливу роль у збереженні історії, навчанні людей та просуванні культури миру та взаєморозуміння. Музей війни та миру зазвичай містить експонати та артефакти, пов’язані з причинами, подіями та наслідками війни, а також зусиллями, спрямованими на сприяння миру та примиренню.

Музеї війни мають на меті не тільки збереження пам’яті про війни та їх жертв, але і сприяння миру та взаєморозумінню між народами. Вони демонструють наслідки війни та наслідки конфліктів, які неминуче виникають між людьми. Ці музеї допомагають усвідомити цінність миру та відповідальність кожного за його збереження.

Окрім того, музеї війни допомагають зберігати важливі історичні артефакти та документи, що свідчать про війну та її наслідки. Ці матеріали допомагають дослідникам та історикам під час вивчення історії, а також слугують підґрунтям для вирішення сучасних конфліктів та уникнення подібних помилок у майбутньому.

У сучасному світі, де війни та конфлікти продовжуються, музеї війни та миру можуть стати важливим інструментом просвітництва, що допоможе зменшити кількість конфліктів та підвищити рівень міжкультурної та міжнаціональної толерантності.

Деякі загальні елементи, які можна знайти в Музеї війни та миру, включають:

Історичні артефакти: це можуть бути зброя, уніформа, документи, фотографії та інші предмети, пов’язані з минулими конфліктами.

Виставки про конфлікти та мир. Музеї можуть демонструвати експонати, які досліджують першопричини війни, як-от політичні, економічні та соціальні фактори.

Експонати також можуть досліджувати зусилля щодо сприяння миру, включаючи договори, дипломатію та гуманітарну допомогу.

Мультимедійні дисплеї: Музеї війни та миру можуть показувати інтерактивні дисплеї, фільми та аудіозаписи, які допомагають відвідувачам краще зрозуміти досвід солдатів і цивільних під час війни та миру[35].

Мистецтво та література: деякі музеї можуть включати виставки, пов’язані з військовим мистецтвом, літературою та поезією, а також культурні артефакти, які відкривають вікно у вплив конфлікту на суспільство.

Освітні та просвітницькі програми: музеї можуть пропонувати освітні програми, такі, як лекції, семінари та екскурсії, щоб допомогти відвідувачам поглибити своє розуміння історичного та соціального контексту війни та миру. Вони також можуть працювати з громадськими організаціями та школами для сприяння миру та вирішення конфліктів.

Залишки ракет можуть бути потужним і символічним способом

підкреслити суть музею війни та миру. Ракети часто використовуються, як зброя війни, а їхні залишки можуть служити нагадуванням про руйнівну силу та людську ціну конфлікту.

Відображення залишків ракет, може, служити даниною пам’яті тим, хто постраждав від війни, і нагадувати про жертви, принесені, як солдатами, так і цивільними.

Окрім демонстрації залишків ракет, військовий музей також, може, використовувати інші артефакти та експонати, щоб допомогти відвідувачам зрозуміти історію, причини та наслідки воєн. Це можуть бути фотографії, документи, зброя, уніформа та особисті історії солдатів і цивільних.

РОЗДІЛ І. ОСОБЛИВОСТІ ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕР'ЄРІВ ВИСТАВКОВИХ ПРИМІЩЕНЬ.

1.1. Аналіз літературних джерел у сфері дизайну інтер'єрів музеїв.

Музеї — це культурні технології, які набувають ефективності через артикульовану комбінацію репрезентацій, процедур і правил. Іншими словами, кожна інституція представляє ідею прогресу по-різному й повинна мати можливість розрізнити, які ресурси найбільш точно визначають це повідомлення. Крім того, яким чином і в якій мірі ці ресурси визначають поведінку відвідувачів і відповідають їхнім когнітивним горизонтам. Куцевич В. зазначає: "Музеї не обов'язково мають бути великими чи надто розгалуженими. Дуже важливо забезпечити можливості для організації взаємодії різних систем"[10, ст. 291].

Дизайн інтер'єру музеїв — це важлива складова частина успішної експозиції. Він повинен відображати мету та цілі музею і створювати комфортну та зрозумілу атмосферу для відвідувачів. Концепція Музею війни та миру з виставковою темою, зосередженою на втратах, є потужною ідеєю, яка спонукає до роздумів. Тема втрат є особливо гострою в контексті війни та конфлікту, оскільки вона відображає людську ціну насильства та служить нагадуванням про руйнівний вплив війни на окремих людей, родини та громади. Однак важливо розглянути, як музей, може, надати відвідувачам контекст і значення, крім репрезентації втрати.

"Музей, як соціокультурний феномен, сьогодні намагається знайти спосіб вирішення проблем, що сконцентрувалися у сучасній культурі. Все частіше висловлюються переконання, що музей, особливо художній, як провідна креативна домінанта, здатен позитивно впливати на навколишнє середовище, місто і навіть регіон, та може стати основним елементом перетворення, вдосконалення суспільства і вирішення його глобальних проблем." як зазначає Гірний О. [3, ст. 9].

На сучасному етапі розвитку відкриті архітектурні простори, особливо громадські, стали необхідними для комфортного життя людини. Це пояснюється

тим, що більшість людських взаємодій відбувається в цьому сконструйованому середовищі. У громадських місцях люди проводять вільний час, гуляючи, спілкуючись, розважаючись, вирішуючи повсякденні ділові проблеми, їдаючи. Проте є чимало випадків нераціонального використання громадського простору, особливо в найбільш густонаселених мегаполісах України. Імідж відкритого громадського простору має великий вплив на комфорт і емоційний стан його мешканців[20].

Культурний маршрут, а також знайомство з практикою необхідні для того, щоб отримати доступ до знань, які пропонує музей, дозволяючи відвідувачеві почуватися комфортно та сприйнятливо. Із цих причин музей несе відповідальність за все більше набуття громадою цих звичок. У наш час, беручи до уваги вплив культурних індустрій на зміни, які спостерігаються у сфері культури та музеїв, завданням музейного працівника є адаптація методів виставлення до динаміки сучасних інтерпретацій, таких, як телебачення та інші цифрові засоби масової інформації, без того, щоб це впливало на якість виставки. вміст[36].

У книзі “Особливості дизайну сучасного музею” говориться “На сьогодні проблема дизайну сучасних музеїв є досить актуальною, особливо в Україні, де достатньо гостро стоїть проблема оновлення і проблема відповідності дизайну сучасним вимогам суспільства, науки й техніки. Зараз в Україні на базі існуючих музеїв оновлюються певні експозиції, відкриваються нові музеї, що відповідають, вимогам сучасного суспільства. Завдяки творчості дизайнерів і досягнень інформаційних і мультимедійних технологій музеї стають більш поширеними й доступними. Встановлюється ефективний діалог між глядачем і експонатом, що є основною метою кожного музею” [14, ст. 51].

Архітектура музеїв має давню історію і варіюється від будівель і фасадів у храмовому стилі до різноманітних сучасних типів будівель. Проте кожен етап розвитку був по-своєму продуктивним і сприяв виникненню певних загальноприйнятих закономірностей у повсякденному музейному житті. Однак зараз ці правила підлягають суттєвим змінам [25].

У глобальному розумінні психо-емоційне сприйняття архітектурного простору формує нашу свідомість, яка генерує очікувані від нас моделі поведінки, моральності та моралі [17].

Мистецтво, закріплене в образах, символіці, вигадці та міфі, керує глибинними силами людської уяви, як індивідуальної, так і колективної. Неймовірно, щоб така деміургічна влада над війною та миром, життям і смертю була позбавлена морального імперативу безкорисливості[33].

Комплексна виставка, може, досліджувати історичні та політичні фактори, які призвели до війни, досвід солдатів і цивільних осіб, вплив війни на різні культури та суспільства, а також зусилля, спрямовані на досягнення миру та примирення.

Салата О.О. пише: “Український народ вважає свою історію невід'ємною частиною європейської та світової історії, з огляду на це завданням музеїв є не просто відкриття чужої культури, а відкриття власної, але в контексті розвитку світової. Музеї повинні відігравати визначну роль у розвитку нової свідомості сучасної людини, коли, ідентифікуючись, вона уособлює себе невід'ємною частиною світового товариства. Музеї повинні побудувати експозиційні матеріали та науково-фондову роботу таким чином, щоби повідомити про власні традиції, культуру всьому світові” [16, ст. 157].

Перші музеї війни виникли наприкінці XVIII століття. Один із перших був створений у Франції після Французької революції. Музей артилерії, який був відкритий у 1794 році, став визначним місцем для зберігання та демонстрації зброї та бойової техніки. Упродовж XIX століття, унаслідок зростання міжнародних конфліктів та розвитку збройних сил, були відкриті подібні заклади в інших країнах.

Еволюція концепції музеїв війни та миру:

З плином часу музеї війни зазнали значних змін у своїй концепції та підходах. Замість простого показу зброї та військової техніки, вони стали спрямовувати свою увагу на показ причин та наслідків війн та важливості миру.

На жаль, музеї миру все ще стикаються з труднощами в тому, щоб завоювати довіру за межами спільноти активістів миру. Зрозуміло, що теперішнє та майбутнє

розвитку музею миру не можна відокремити від реальної політики регіональних та міжнародних справ.

Як зазначено в книзі “СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ ХУДОЖНІХ МУЗЕЇВ У ПРОВІДНІ СОЦІАЛЬНО-КУЛЬТУРНІ ЦЕНТРИ НАЦІОНАЛЬНОГО ЗНАЧЕННЯ” : ”Дослідження останніх десятиліть, що мали за мету зрозуміти, наскільки позитивною в соціальному значенні для індивіда й суспільства є участь у культурно-художніх і музейних проєктах, показали, що така участь сприяє розвитку почуття гідності, компетентності, усвідомленню і розумінню існуючих у соціумах проблем. Відвідання музеїв (особливо мистецьких) допомагає уникненню соціальної ізоляції, розумінню інших культур і цивілізацій. На думку, більшості дослідників, музеї піднімають індивідуальний і соціальний розвиток, освіченість і культуру суспільства. Фактично в сучасній дійсності музей виконує роль модератора соціально-культурних дискурсів на тему мистецтва, оскільки простір музею — це одне із найбезпечніших місць для обговорення і обміну думками між різними соціальними групами, і перетворюючись у музей-форум, де пізнаються, не лише культурні досягнення минулого й сьогодення, а і творення культури майбутнього, що в комплексі впливає на формування особистісної і колективної ідентичності на ґрунті відчуття соціумної спільноти [4, ст. 70].

Еволюція музейних структур також продиктована новими музейними функціями, і ці функції сучасних музеїв значно перевершують традиційне зберігання та експонування культурних об’єктів” [25].

Ключовим поняттям музейної діяльності сьогодні є контакт, який відбувається у сферах інформації, освіти, творчого розвитку, спілкування та дозвілля. Ці категорії, як і класифікація предметів і явищ, є досить умовними, але вони чітко окреслюють можливості подання музейної інформації та передбачають тісний зв’язок між формами й методами, що відповідають конкретним категоріям відвідувачів, покликаним визначити взаємозв’язки. Самі напрямки змінюються, змінюються і часто тісно пов’язані між собою або збігаються в усіх відношеннях. Наприклад, дозвілля в музеях тісно пов’язане з розвитком комунікації та творчості, а інформаційне забезпечення може бути неможливим без спілкування[11].

Виділено основні критерії якісного дизайну інтер’єру музею:

1. Функціональність: приміщення музею повинно бути зручним для відвідувачів, забезпечуючи зручний і безпечний перехід між виставками та експонатами.
2. Естетика: дизайн повинен бути привабливим та відображати тему музею. Для цього можна використовувати різноманітні кольори, світло, форми, текстури та інші елементи дизайну.
3. Інтерактивність: музей може включати інтерактивність в експозиції, що допоможе залучити відвідувачів та зробити відвідування більш захоплюючим та запам’ятовувальним. Наприклад, можна використовувати мультимедійні технології, головоломки, ігри, інтерактивні стенди та інші рішення.
4. Комфорт: музей повинен бути комфортним для відвідувачів. Необхідно враховувати освітлення, вентиляцію, температуру та інші елементи, що впливають на затишок відвідувачів.
5. Співвідношення між просторами: важливо збалансувати експонати та вільний простір, щоб створити зручний та логічний маршрут для відвідувачів.
6. Безпека: музей повинен забезпечувати безпеку відвідувачів та експонатів.

Стандарти музейних даних можуть базуватися лише на реалістичній оцінці внутрішніх і зовнішніх інформаційних потреб кожного музею, а також типів даних, які підходять для використання з кожним типом колекції в музеї[27].

Діти віком до 14 років, яких протягом кількох років опитували вчителі-екскурсоводи, відвідують музей із різних причин. Найбільшу групу відвідувачів складають шкільні класи, які приходять, хоча б раз на рік. Після цих візитів дітям доручають роботу з певних предметів за вибором учителя або за вибором самих учнів. Цей обов’язок зазвичай породжує потребу в наступному відвідуванні не класом, а малими групами чи індивідуально[34].

Проєктування музеїв війни та миру має свої особливості, оскільки метою таких музеїв є не лише збереження історії, але й передача важливих повідомлень про війну та мир майбутнім поколінням. Нижче наведені деякі з основних аспектів, які варто враховувати при проєктуванні музеїв війни та миру:

1. Інтерактивність: Музеї війни та миру повинні бути інтерактивними, щоб надати відвідувачам можливість узяти участь у відтворенні історії та експериментуванні зі сценаріями мирних рішень. Інтерактивність, може, бути забезпечена за допомогою відео інсталяцій, віртуальної реальності та інших технологій.
2. Контраст: Для підкреслення трагічної природи війни, у музеї війни та миру можуть бути створені контрастні місця з переходом від атмосфери миру до атмосфери війни. Наприклад, приміщення, може, бути змінене зі світлих, затишних на темні, злиденні.
3. Експозиція: Експозиція музею повинна ретельно відібрана для того, щоб зрозуміти події та зіставити їх із відображенням в історичних джерелах, що дасть можливість відвідувачам максимально точно відобразити тему виставки.
4. Комфортні умови: Музеї війни та миру можуть бути напруженими місцями для багатьох відвідувачів, які можуть мати особисті зв'язки з війною. Тому важливо створити комфортні умови для відвідувачів.
5. Освітлення. Світло — це один з основних чинників, який формує музейний простір, впливаючи на фізичне сприйняття творів мистецтва — зростаючи до ролі символу в музеї.
6. Композиція. Композиційний прийом використання діагональних напрямків сприяє посиленню або ослабленню руху. Побудова композиції по діагоналі дозволяє показати значний ступінь глибини простору.

Етапи музейного проєктування (рис. 1.1.)

1. Перший етап: розробка загальної дизайн-концепції, яка має відповідати науковій концепції.
2. Другий етап: взаємодія розширеної тематичної структури (тематичної розробки експозиції, деталізованої до рівня окремих тематичних комплексів (групи експонатів, що ілюструють локальну тему), та експозиційного проєкту — загальної дизайн-концепції, деталізованої до рівня локальних тем із просторовим та кольоровим рішенням.

3. Третій етап: починається з розробки тематико-експозиційного плану (найменування розділів, тем, підтем, тексти, анотації, перелік експонатів із зазначенням їх характеру, розмірів, місця зберігання та багато іншого) і закінчується упорядкуванням монтажних листів (креслення, розгортки стін, стель, ділянок експозиційної поверхні, на яких вказано розміщення конкретних експонатів)[23].



Рис.1.1. Етапи музейного проєктування[23].

Організація Музею війни й миру буде залежати від його конкретних цілей, тем і колекцій. Однак ось деякі загальні принципи, якими можна керуватися при його організації:

Хронологічний підхід: одним із можливих способів організації музею є дотримання хронологічного підходу, який дозволить відвідувачам стежити за

історією війни та миру в часі. Це може включати різні періоди, такі, як стародавня війна, середньовічна війна, світові війни, холодна війна та сьогодення.

Тематичний підхід. Ще один спосіб організації музею — це тематичний підхід, який би досліджував конкретні аспекти війни та миру, такі, як причини війни, вплив війни на суспільство, роль технологій у війні або стратегії конфлікту. дозвіл.

Географічний підхід: музей може також застосувати географічний підхід, висвітлюючи різні регіони та культури, які пережили війну та мир, наприклад, Близький Схід, Азія, Африка, Європа та Америка.

Інтерактивні виставки: щоб зацікавити відвідувачів і зробити враження більш захоплюючими, музей може включати інтерактивні виставки, такі як симуляції, ігри або віртуальна реальність.

Колекції: колекції музею можуть включати широкий спектр артефактів і предметів, таких як зброя, уніформа, фотографії, листи, документи, твори мистецтва та мультимедійні ресурси. Ці колекції можуть бути організовані відповідно до тем або хронології музею.

Освітні програми: музей може також запропонувати освітні програми, такі як екскурсії, семінари та лекції, щоб надати відвідувачам глибше розуміння війни та миру та їхніх історичних, соціальних і культурних контекстів.

У книзі Гельфанд А.Л. сказано: “Багатогранність діяльності музею виявляється в складній об’ємно-планувальній структурі будівлі. Взаємозв’язок приміщень характеризується інтенсивністю та регулярністю потоків відвідувачів і персоналу й може бути представлений такими основними варіантами: постійний зв’язок між приміщеннями з інтенсивними потоками вимагає їхнього близького та зручного взаєморозташування без перетину колій з іншого ними потоками: це в першу чергу відноситься до групи вестибюль-експозиційні зали та зв’язків усередині групи експозиційних залів; епізодична зв’язок приміщень з інтенсивними потоками, при котрій головним стає відсутність перетинів з іншими інтенсивними по- струмами, а другорядним доступність приміщень: постійний взаємозв’язок приміщень з одиничними переміщеннями потребує їх зручного та близького взаєморозміщення; перетину потоків не відіграють суттєвої ролі: такий зв’язок має бути між

фондосховищем. фотолабораторією та майстернями, експозиційними залами, місцями відпочинку. приміщенням адміністрації: поодинокі та епізодичні переміщення можуть виникати між будь-якими групами позначень, проте вони не впливають на взаємне розташування основних приміщень”[2, ст. 147].

Основні функціонально-планувальні зони музею війни можуть включати:

Зона вхідного фойє: ця зона має бути привітною та привабливою для відвідувачів. Вона повинна бути достатньо просторою для розміщення великої кількості людей і має мати чітку та зрозумілу систему навігації.

Зона експозиції: це основна зона музею, де розташовані експонати, інтерактивні виставки та інформаційні матеріали про війну. Ця зона повинна мати достатню кількість простору для переміщення відвідувачів та повинна бути організована таким чином, щоби було легко зрозуміти хронологію подій та зв’язки між ними.

Зона відпочинку: ця зона має бути приємною для відвідувачів та забезпечувати можливість відпочинку та відновлення сил під час перебування в музеї. Вона може включати кав’ярню або зону для читання та відпочинку.

Важливо, щоб усі ці зони були організовані логічно та ефективно, щоб забезпечити комфорт та зручність для відвідувачів.

Виставки є дзеркалом технічного розвитку сучасного суспільства,
тому їх організація та техніка їх будівництва базується на передових
методи проєктування та будівництва.

Сучасні музеї війни та миру відрізняються від традиційних музеїв у багатьох аспектах. Особливості їх розвитку включають наступні елементи:

1. Інтерактивність: Сучасні музеї війни та миру намагаються створити більш інтерактивне середовище для відвідувачів. Вони пропонують різні форми взаємодії, такі як симулятори, мультимедійні експозиції, віртуальна реальність та інші технології, що допомагають глибше зануритися у воєнну історію.
2. Нестандартні підходи до експонування: Замість традиційного розташування артефактів у вітрини, сучасні музеї використовують креативні методи експонування. Це можуть бути інсталяції, інтерактивні діорами, живі покази,

використання звуку та світла для створення атмосфери того чи іншого історичного події.

3. Музейна педагогіка: Сучасні музеї війни та миру активно використовують музейну педагогіку, щоб залучити відвідувачів до вивчення історії конфліктів та пропагувати повідомлення про мир. Це можуть бути освітні програми, воркшопи, лекції, взаємодія з ветеранами або учасниками воєнних подій.
4. Застосування технологій: Сучасні музеї використовують різноманітні технології для збереження історичних документів, фотографій, відео та аудіо записів.

«В ідеалі музей повинен перебувати в будівлі, що враховує специфіку його функцій та змісту, характерна особливість, якого постійне зростання кількості експонатів, поповнення та оновлення колекцій. При відкритті нових музеїв або реконструкції існуючих слід виходити з необхідності створення цілісної взаємопов'язаної музейно-виставкової системи, що включає музеї різних профілів, виставкові зали, пам'ятки історії та культури і сприяє найбільш ефективному та всебічному показу історії, природи, у суспільному розвиткові, мистецтва.»[22, ст. 33].

Цифрові технології підвищують привабливість виставки, надають можливості для творчого використання комп'ютерних технологій та інформаційного потенціалу музейних предметів, реалізують різні творчі задуми сценариста виставки та наповнюють виставковий простір інтерактивними елементами для візуальної репрезентації. Активізувати увагу людини[19].

Кольорова гамма для інтер’єру музею війни та миру може бути вибрана залежно від багатьох факторів, включаючи атмосферу, настрій і специфіку експозиції. Однак, є кілька загальних принципів, які можуть бути використані для створення відповідного атмосферного середовища.

Ось декілька можливих варіантів:

1. Використання темних кольорів, таких як чорний, темно-сірий або темно-коричневий, може створювати атмосферу солемності і важливості. Це

може бути особливо відповідним для зон, пов’язаних із війною, де можна створити атмосферу таємниці та загадковості.

2. Використання нейтральних кольорів, таких як бежевий, коричневий або сірий, може створювати затишну і приглушену атмосферу. Це може бути підходом для зон, пов’язаних із миром і спокоєм, де можна створити комфортне середовище для відвідувачів.
3. Використання контрастних кольорів може додати енергію і виразності до інтер’єру. Наприклад, комбінація чорного й білого або червоного й чорного може створити вражаючий і виразний вигляд. Це може бути використано для виділення особливо важливих частин експозиції.
4. Кольори національних прапорів або інші символічні кольори можуть бути використані для створення посилань на національну ідентичність або інші важливі аспекти, пов’язані з війною та миром.

Колір освітлення впливає на зір. Жовте й біле світло покращують зір, а синє світло погіршує зір. Жовтий, зелений і білий найкраще працюють під час виконання візуальних завдань під різними кольорами штучного освітлення. Тому оптимальними з погляду впливу на організм людини вважаються кольори в середині спектра[25].

Використання форм у дизайні інтер’єру музею війни та миру може мати значущий вплив на візуальний ефект і атмосферу приміщень. Форми можуть бути використані для підкреслення певних тем, створення емоційного зв’язку з відвідувачами та надання особливого характеру музейному простору. Ось деякі можливі способи використання форм у дизайні музею війни та миру:

1. Геометричні форми: Використання геометричних форм може створити сучасний та стильний вигляд приміщення. Наприклад, використання прямих ліній та гострих кутів може надати враження строгості та суворості, що відображає характер війни. Зворотна сторона медалі, використання округлих форм може створювати відчуття гармонії та миру.

2. Символіка: Використання символіки пов’язаної з війною та миром може бути сильним способом вплинути на емоційний стан відвідувачів. Наприклад, використання символіки миру, такої як голуби або оливкові гілки, може створити

відчуття спокою та злагоди. Символіка війни, така як військова техніка або бойові медалі, може нагадати про важкі часи та відданість воїнів.

3. Функціональні форми: Форми можуть також бути використані для покращення функціональності приміщень. Наприклад, використання вигнутих форм у вітальні може сприяти кращій акустичної характеристиці, тоді як використання прямих форм у виставкових залах може сприяти оптимальному розташуванню експонатів.

4. Колір та текстура: Форми можуть бути підкреслені за допомогою відповідних кольорів та текстур.

Використання темних кольорів, таких як чорний або сірий, може створювати відчуття серйозності та суворості, відображаючи тематику війни. З іншого боку, використання світлих кольорів, таких як білий або світло-сірий, може створювати відчуття простору та миру.

Кальченко В. вважає, що : “Характер і виразність кольору змінюється залежно від різноманітних асоціацій, які він викликає. Кожен із нас намагається пояснити емоційну характеристику того чи іншого кольору характером певних предметів, які мають відповідний колір. Це дуже індивідуальна особливість кожної людини, яка залежить від набутого нею досвіду. Встановити тут будь-які правила дуже складно, але з певною вірогідністю можна припустити, що колір потужно впливає на формування психофізіологічного стану організму людини. Цей вплив реалізується найперше діяльністю вегетативної нервової системи (ВНС), її симпатичним та парасимпатичним відділами”[7, ст. 34-35].

Текстура також може посилити враження від форм. Використання грубої або шорсткої текстури може нагадувати про суворість воєнного часу, тоді як використання гладкої та приємної на дотик текстури може створювати відчуття комфорту та затишку, пов’язаного з мирними періодами.

5. Композиція: Композиція форм є важливим аспектом дизайну інтер’єру музею війни та миру. Розташування форм у приміщенні може створити потік, що направляє відвідувачів через експозиційні зони. Використання різних розмірів та висот форм може створювати динамічність та цікаві композиційні рішення.

Кедровська І. вважає, що: “Для фронтальної поверхні, як частини об’ємної форми, у якій відсутні просторові інтервали, елементами ритму стають членування, що виражають особливості пластики, тобто геометричний вигляд форми, положення її в просторі, пропорції, фактуру, колір. Ритмічну закономірність у побудові фронтальної поверхні частіше за все можна виявити в ярусних вертикальних композиціях, де чітко проявляється тектонічна виразність, заснована на демонстрації взаємодії сил тяжіння. Ритм по вертикалі слугує в якості активного композиційного засобу виразності тектоніки форми, розкриваючи динаміку спадання її маси зі зростанням висоти і, навпаки, зростання масивності донизу. Як правило, у горизонтальному напрямку композиція будується на метричних засадах. У фронтальних композиціях горизонтальні та вертикальні напрямки не вичерпують усіх можливостей. При вирішенні певної художньої задачі використовуються похилі (діагональні) напрямки та більш складні, наприклад, за параболічною кривою тощо”[8, ст. 84].

6. Емоційний вплив: Форми можуть мати сильний емоційний вплив на відвідувачів музею. Розміщення форм у несподіваних або нестандартних місцях може залучати увагу та створювати неочікувані враження. Наприклад, створення рухомої скульптури або використання асиметричних форм може створити відчуття нестабільності або напруженості, що відображає тематику війни.

Загалом, використання форм у дизайні інтер’єру музею війни та миру може бути сильним засобом передачі повідомлення та створення певної атмосфери. Це може бути використано для стимулювання емоцій, підсилення інформації та підвищення взаємодії відвідувачів з експонатами.

Важливо враховувати, що використання форм повинно бути узгодженим з основною тематикою та цілями музею. Воно повинно підкреслювати інтенцію та мету музею, залучати відвідувачів до вивчення історії війни та миру, створювати відчуття занурення у відповідну атмосферу.

При розробці дизайну, рекомендується працювати з професійними дизайнерами та архітекторами, які мають досвід у розробці музейних просторів. Вони можуть допомогти врахувати функціональні та естетичні аспекти, вибрати

відповідні форми, кольори, текстури та композиції, щоб створити неповторний інтер'єр музею війни та миру[41].

Нарешті, важливо збалансувати використання форм, щоб не перевантажувати простір, але й не залишати його нудним і непомітним. Оптимальне використання форм, кольорів та композиційних рішень може створити вразливе та запам'ятовувальне враження у відвідувачів музею війни та миру, допомагаючи їм зрозуміти й оцінити історичні події та їх вплив на сучасний світ.

1.2. Дослідження світової практики дизайну музеїв.

Як вказує Салата О.О. : "Зміни, що відбуваються в нашій свідомості на межі XX-XXI століть, змінюють умови формування соціокультурного середовища, а в ньому зміст і форми діяльності музею. У зв'язку із цим візуалізація способів сприйняття культурно значущої інформації набуває значної ролі в сучасному суспільстві. Візуалізація пов'язана також із бурхливим розвитком масових комунікацій, що здійснює істотний вплив на різні сфери життя людини й суспільства" [16, ст. 150].

Світові аналоги музеїв війни:

1. Музей Юнкерса в Берліні, Німеччина: Цей музей розташований у колишньому заводі по виробництву літаків, де раніше виготовлялися легендарні німецькі літаки Юнкерс. Він відображає розвиток авіації під час Першої і Другої світових війн, а також зберігає рідкісні експонати та історичні артефакти.



Рис.1.2. Музей Юнкерса в Берліні, Німеччина[21].

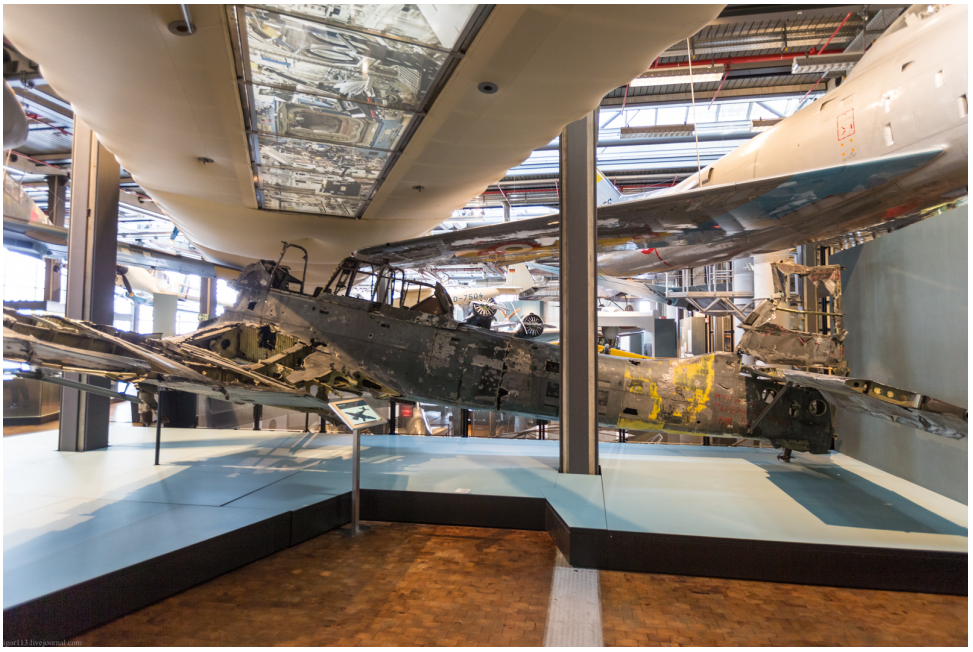


Рис.1.3. Музей Юнкерса в Берліні, Німеччина[21].

2. Меморіал і музей Хіросіми, Японія: Цей музей розташований у Хіросімі, місті, яке стало жертвою першої ядерної бомбардування в історії. Він присвячений подіям, пов’язаним з атомними бомбардуваннями Хіросіми та Нагасакі, розповідає про страждання людей під час війни та наслідки використання ядерної зброї.



Рис.1.4.Меморіал і музей Хіросіми, Японія[29].



Рис.1.5.Меморіал і музей Хіросіми, Японія[29].

3. Музей історії Другої світової війни в Гдаїні, Польща: Цей музей розташований на місці бойових дій і присвячений історії Другої світової війни в Польщі. Створення Музею супроводжувала ідея створення інституції, яка б показувала другу світову війну, поєднуючи польський досвід і досвід інших європейських народів. Головну експозицію створюють три ознайомчі блоки: «Дорога до війни», «Гроза війни» й «Довга тінь війни». З їх допомогою відвідувачі можуть переглядати архівні фотографії, фільми, розповіді свідків тих подій, познайомитися з інтерактивними картами — простежити, як змінювалися кордони держав у часи II світової війни.



Рис.1.6. Музей історії Другої світової війни в Гдаїні, Польща[2].



Рис.1.7.Музей історії Другої світової війни в Гдаїні, Польща[2].

4. Yad Vashem є визначним музеєм Голокосту, розташованим у Єрусалимі, Ізраїль. Дизайн інтер'єру цього музею є дуже важливим, оскільки він створює атмосферу, яка передає тривогу, глибоку пам'ять і повагу до жертв Голокосту. Цей дизайн створений із метою сприяти емоційній зв'язності відвідувачів з історією та трагедією, що сталися під час Другої світової війни.

Одним із ключових архітектурних елементів музею є хол будівлі, у якому розташована основна експозиція. Він має форму тунелю, що символізує темний тунель часу, який відділяє нас від страшних подій Голокосту.

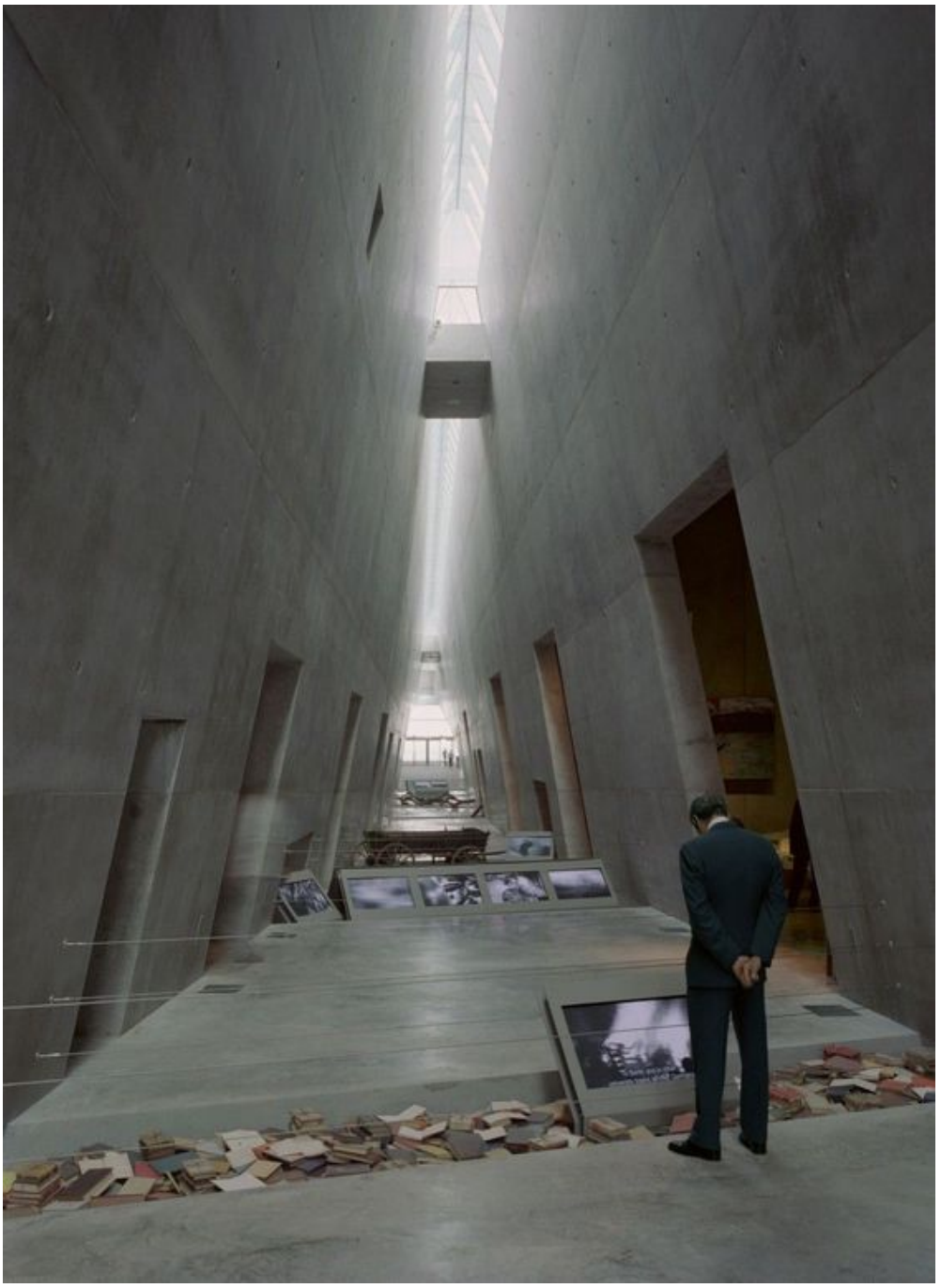


Рис.1.8. Музей Yad Vashem Єрусалим, Ізраїль[24].

Хол є досить просторим і оголеним, з підлогою, стінами і стелею, виконаними в сірих тонах, що створює атмосферу тяжкості й суворості. Основна експозиція музею розташована у внутрішньому просторі Холу. Експозиція включає різні предмети, артефакти, фотографії, документи та персональні розповіді, що

розповідають про страшні події Голокосту. Дизайн виставки забезпечує логічний хід подій і створює емоційну зв’язність із відвідувачами. Скульптури, фотографії і відео ефективно використовуються для показування життя єврейської спільноти перед війною, нацистського погоні та наступних трагедій.

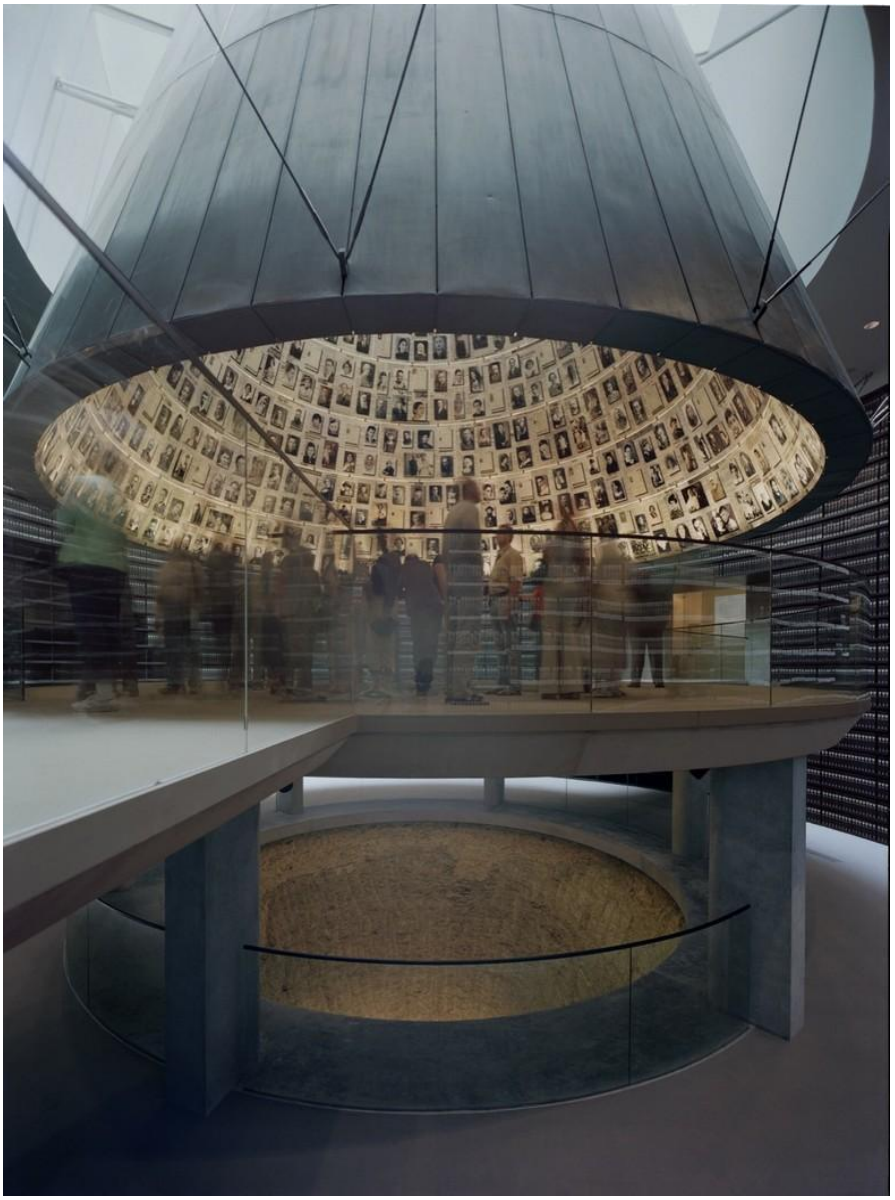


Рис.1.9. Музей Yad Vashem Єрусалим, Ізраїль[24].

5. Воєнно-історичний музей у Лондоні, Великобританія: Цей музей є одним із найбільших воєнних музеїв у світі і присвячений історії війни і збройних сил Великобританії. Він включає в себе велику колекцію артефактів, від військової техніки та зброї до особистих речей вояків. Музей також охоплює періоди Першої і Другої світових війн, війну в Афганістані, а також інші конфлікти, у яких брала участь Великобританія.

Кожен із цих музеїв має свій унікальний дизайн та підхід до відображення історії війни. Вони створюють неповторну атмосферу, що дозволяє відвідувачам краще зрозуміти події та наслідки світових війн і згадати жертви та героїзм тих, хто взяв участь у них.

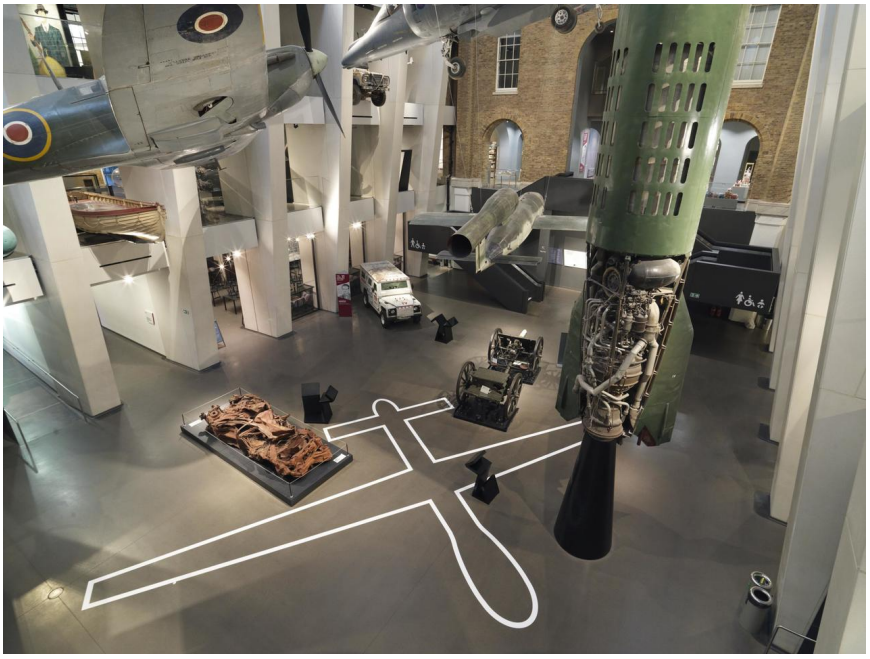


Рис.1.10.Воєнно-історичний музей у Лондоні, Великобританія[2].



Рис.1.11.Воєнно-історичний музей у Лондоні, Великобританія[2].

5. Одним із найперших державних музейних закладів України з історії Великої Вітчизняної війни є музей історії Корсунь-Шевченківської битви. Новоутворений музей було розміщено в пам’ятці архітектури XIX ст. −

колишньому палаці князів Лопухіних-Давидових. Першим директором історичного музею було призначено відомого журналіста й письменника Д. І. Бедзика, який прибув до міста за дорученням редакції газети «Радянська Україна», заступником став Б. Купневський.



Рис.1.12. Музей історії Корсунь-Шевченківської битви[18].

Синявська Л.І. пише: “Становленню музею всіляко сприяли заступник голови Раднаркому УРСР Микола Бажан і нарком освіти Павло Тичина. З 1 червня 1946 р. музей було віднесено до музеїв республіканського підпорядкування 2-ї категорії. Робота музею набула системності зі створенням 28 жовтня 1947 р. наукової ради, яку очолив призначений 10 квітня того року новий директор П. В. Голік. Одним із головних напрямків діяльності музею стала дослідницько-пошукова робота по формуванню фондового матеріалу. У липні 1948 р. були організовані відрядження в архіви, експедиція по вивченню місць Корсунь-Шевченківської битви”[18, ст. 27].



Рис.1.13. Музей історії Корсунь-Шевченківської битви[18].

Охорона культурної спадщини під час збройного конфлікту та окупації створює особливі проблеми. Окрім неминучого руйнування, яке приносить така війна (а сучасна зброя може без розбору спустошувати великі території за лічені секунди), існує давня проблема грабунку. Стародавня війна дає багато прикладів, коли завойовники забирали культурні об’єкти з найрізноманітніших міркувань — щоби прикрасити власні міста, провести тріумфальний парад, деморалізувати переможених[37].

1.3. Вивчення нормативної бази проєктування громадських приміщень.

Музеї збирають, записують, зберігають, досліджують, інтерпретують і експонують. За походженням і типом колекцій музеї можна поділити на такі групи: Музеї: колекції творів мистецтва, наприклад графіки та ремесл. Музеї історії культури: колекції музичних інструментів, зброї, одягу, документів тощо (краєзнавчі

музеї та етнографічні музеї), що свідчать про культурний розвиток географічно обмеженої території. Етнографічний музей: колекція творів корінних або зникаючих культур. Наукові музеї: колекції методичних матеріалів і предметів науково-технічної тематики[13].

Проєктування громадських приміщень вимагає уваги до багатьох аспектів, які забезпечують комфорт та безпеку для користувачів. Ось деякі особливості, які слід враховувати при проєктуванні громадських приміщень:

1. Функціональність: Громадські приміщення повинні відповідати своїм призначенням і задовольняти потреби користувачів. Наприклад, ресторани мають мати просторі кухні та зони для гостей, а медичні заклади — кабінети лікарів, приймальні та лабораторії.
2. Прохідність: Правильне розташування входів, виходів, коридорів та зон відпочинку є важливим для забезпечення зручного руху людей всередині приміщення. Проєктування має враховувати потоки людей і забезпечувати їх безпечну та ефективну переміщення.
3. Безпека: Громадські приміщення повинні відповідати нормам безпеки, що включають пожежну безпеку, встановлення евакуаційних шляхів, протипожежні системи та попереджувальні знаки. Також слід враховувати доступність для людей з обмеженими можливостями.
4. Ергономіка: Забезпечення комфортних умов для користувачів — це важливий аспект проєктування. Розміщення сидінь, столів, освітлення та інших елементів меблів має бути продуманим для забезпечення оптимальної робочої або відпочинкової зони.
5. Вентиляція та освітлення: Громадські приміщення повинні мати ефективну систему вентиляції для забезпечення свіжого повітря та контролю температури та вологості. Крім того, важливо забезпечити достатнє природне та штучне освітлення для створення комфортної атмосфери.
6. Акустика: Громадські приміщення повинні мати відповідну акустику, щоб забезпечити хорошу якість звуку та уникнути шуму. Використання

відповідних матеріалів та конструкцій для зменшення шуму є важливим кроком у покращенні акустичного середовища.

7. Дизайн і стиль: Візуальний аспект громадських приміщень також має значення. Дизайн і стиль повинні відповідати цілям та характеру приміщення, створюючи приємну та привітну атмосферу для користувачів.
8. Енергоефективність: При проєктуванні громадських приміщень слід враховувати енергоефективність. Використання енергозберігаючих технологій, освітлення LED, ізоляції будівельних конструкцій та ефективних систем опалення та охолодження може допомогти зменшити споживання енергії та вплив на навколишнє середовище.
9. Санітарні умови: Громадські приміщення повинні відповідати вимогам санітарних норм та містити відповідні санітарні приміщення, умивальники та туалети.
10. Доступність: При проєктуванні громадських приміщень важливо забезпечити доступність для всіх користувачів, включаючи людей з обмеженими фізичними можливостями. Це означає встановлення пандусів, ліфтів, широких дверей та інших заходів для забезпечення комфортного користування та безпеки для всіх користувачів.
11. Громадські приміщення мають бути відповідним чином обладнані для відповіді на надзвичайні ситуації. Це може включати системи пожежної сигналізації, протипожежні вогнегасники та аварійні виходи. Крім того, слід проводити тренування та інструктажі з персоналом щодо надзвичайних ситуацій та евакуації.
12. Сталість та довговічність матеріалів. Громадські приміщення зазвичай мають високу інтенсивність використання, тому важливо використовувати матеріали, які є стійкими до зносу, легко чистяться та мають довговічність. Це може включати стійкі до подряпин підлоги, міцні меблі та стіни, які не втрачають зовнішній вигляд протягом тривалого часу.
13. Забезпечення звукоізоляції. У громадських приміщеннях часто відбувається багато руху та розмов, тому важливо забезпечити належну звукоізоляцію між

різними зонами, щоб уникнути перешкоди в сприйнятті звуку та створити комфортну атмосферу для відпочинку або концентрації.

14. Естетика та брендування. Громадські приміщення часто використовуються як місця зустрічей, подій та спілкування, тому важливо створити приємну атмосферу та виразити ідентичність бренду або концепції через дизайн і використання кольорів, графіки та інших візуальних елементів.

Загальною метою проєктування громадських приміщень є створення функціональних, безпечних, комфортних і привабливих середовищ для користувачів. Це вимагає уважного аналізу потреб та вимог замовника, а також дотримання нормативних вимог і стандартів, які регулюють проєктування громадських приміщень.[30]

Процес проєктування громадських приміщень зазвичай включає етапи вивчення завдання, розробку концепції, складання планування та компонування приміщення, вибір матеріалів та обладнання, а також дизайн і впровадження. Усі ці етапи пов’язані зі співпрацею між архітекторами, інженерами, дизайнерами та іншими спеціалістами з метою досягнення оптимального результату[42].

Під час проєктування громадських приміщень також важливо враховувати інновації та нові технології, які можуть поліпшити функціональність та енергоефективність будівель. Наприклад, використання «розумних» систем управління будівлями, сонячних панелей для генерації електроенергії, а також використання екологічно чистих матеріалів можуть сприяти створенню сталого та енергоефективного середовища.

У музеях, де передбачається механічний підрахунок прибулих і вибулих відвідувачів, повинен бути встановлений автоматичний турнікет, який обслуговує обидві двері, але розміщується на достатній відстані від головного входу і квиткової каси. Іншим можливим методом є фотоелемент, але заперечення проти нього полягає в тому, що коли відвідувачі скупчуються через турнікет, запис може бути неточним. У музеях, де вхід вільний, відвідуваність може бути обчислена для статистичних цілей простіше за допомогою зберігача за допомогою ручного лічильника, що дозволить уникнути непотрібних ускладнень до обладнання входу[35].

Крім того, при проєктуванні громадських приміщень необхідно враховувати контекст місцевого середовища, архітектурну спадщину та соціокультурні особливості. Інтеграція нових будівель в існуючу забудову або пристосування історичних будівель для нових функцій вимагають уважності до деталей і збереження естетичного цілісного образу місця.

Загалом, успішне проєктування громадських приміщень вимагає збалансованого підходу, де увага приділяється, як функціональним, технічним і ергономічним аспектам, так і естетичному виразу та створенню комфортного середовища для користувачів. Зважаючи на постійний розвиток суспільства і змінні потреби людей, проєктування громадських приміщень також має бути гнучким, адаптивним та здатним до майбутнього розширення або змін.

Крім того, важливо враховувати взаємодію з природним середовищем. Зелені насадження, добре просвітлені вікна, використання природних матеріалів — усе це може сприяти забезпеченню здорового та природного середовища для користувачів.

Необхідність проєктування громадських приміщень виникає з потреби створення функціональних місць для спілкування, розваг, роботи, навчання та багатьох інших діяльностей, які сприяють соціальному, культурному та економічному розвитку суспільства. Через ретельне проєктування, забезпечення безпеки, комфорту та ефективності, громадські приміщення стають місцями зустрічей, інтеракції та надання послуг, що сприяють якісному життю та розвитку громад.

Плануючи благоустрій дворових територій та інших місць загального користування, важливо не лише створити дитячі майданчики, а й облаштувати зони для дорослих, у тому числі людей похилого віку[1].

Ураховуючи всі ці особливості та принципи, проєктування громадських приміщень стає складним завданням, яке вимагає спеціалізованого знання, досвіду та творчого підходу.

Куратова М.Г. зазначає : “Композиційний прийом використання діагональних напрямків сприяє посиленню або ослабленню руху. Побудова композиції по діагоналі дозволяє показати значний ступінь глибини простору. Художник повинен

користуватися арсеналом композиційних закономірностей, правил і прийомів. Положення в просторі — властивість, яка визначається конкретними умовами взаємодії архітектурного об’єкта з навколишнім предметним або природним середовищем. Архітектурний об’єкт нерухомий відносно землі й навколишнього ландшафту. Зв’язок об’єкта з рельєфом землі, характер його природного оточення активно впливає на композицію, пластичний лад споруди, умови його сприйняття людиною. Ці властивості архітектурного об’єкта вимагають чіткої просторової орієнтації, ясної образотворчої інформації про характер оточення. У процесі формування архітектурної ідеї об’єкт завжди вважається, як щось невідривне від конкретних умов середовища. Цим пояснюється потреба відображення умов розташування об’єкта, показу його оточення” [9, ст.249].

Державні будівельні норми України (ДБН) є нормативно-правовими актами, що регулюють проєктування, будівництво та експлуатацію будівель і споруд. Щодо проєктування громадських приміщень, ДБН надають вказівки та вимоги щодо їхньої функціональності, безпеки, ергономіки та доступності для користувачів.

Для проєктування громадських приміщень згідно ДБН України, вам слід ознайомитись із такими нормативними документами:

1. ДБН В.2.2–14–2001 «Будинки та споруди громадського призначення. Загальні вимоги до проєктування."
2. Цей документ містить загальні вимоги щодо проєктування будинків та споруд громадського призначення, включаючи приміщення для культурно-побутових та адміністративних потреб, закладів охорони здоров’я, навчання, культури, спорту тощо.
3. ДБН В.2.2–15–2001 «Будинки та споруди громадського призначення. Проєктування спортивних будівель."
4. Цей документ містить вимоги щодо проєктування спортивних будівель, таких, як стадіони, спортивні комплекси, спортивні зали, басейни та інші спортивні споруди.
5. ДБН В.2.2–21–2006 «Будинки та споруди громадського призначення. Будинки культури та клуби."

6. Цей документ містить вимоги щодо проєктування будинків культури та клубів, включаючи вимоги до архітектурного рішення, планування приміщень, зон відпочинку та розваг, аудиторій, сцени, а також вимоги до інженерних мереж та комунікацій.
7. ДБН В.2.2–22–2006 «Будинки та споруди громадського призначення. Дитячі та молодіжні заклади."
8. Цей документ містить вимоги щодо проєктування дитячих та молодіжних закладів, таких, як дитячі садки, школи, клуби, центри творчості. Він охоплює планування приміщень, організацію зон відпочинку та навчання, безпеку дітей, вимоги до меблів, освітлення, вентиляції та інших аспектів.

При проєктуванні громадських приміщень згідно ДБН України, важливо враховувати ці вимоги та забезпечити відповідність проєкту нормативам. Крім ДБН, також можуть застосовуватись інші відповідні нормативи та стандарти, які можуть варіюватися залежно від конкретного типу громадського приміщення. Наприклад, для проєктування медичних установ можуть використовуватись ДБН В.2.5–28–2010 «Будинки та споруди охорони здоров’я. Загальні вимоги до проєктування» та ДБН В.2.5–29–2010 «Будинки та споруди охорони здоров’я. Лікарняні та амбулаторні заклади».

Для проєктування громадських приміщень також можуть бути важливими інші нормативи та стандарти, зокрема, з питань пожежної безпеки, енергоефективності, доступності для людей з обмеженими можливостями та інших аспектів. Для отримання повної та актуальної інформації щодо проєктування громадських приміщень рекомендується звертатись до Державних будівельних норм України та консультуватись зі спеціалістами в галузі будівництва та проєктування.

Важливо також зазначити, що нормативи та вимоги можуть змінюватись із часом, тому варто слідкувати за оновленнями та новими версіями ДБН та інших нормативних документів, відповідно до актуальних вимог законодавства.

Оскільки виставковий комплекс - це система елементів, які впливають на відвідувачів і задовольняють їхні моральні та фізичні потреби, він включає павільйони певного архітектурного стилю, виставки в павільйонах і на відкритих

майданчиках, зони проведення конференцій і симпозіумів, елементи ландшафту, транспортні системи, зони відпочинку та розваг, а також системи в приміщеннях, що обслуговують відвідувачів[15].

Проєктування дизайну інтер'єру музеїв є важливим етапом створення простору, який сприяє відтворенню атмосфери й передачі історичного, культурного або художнього контексту експозиції. При проєктуванні дизайну інтер'єру музею в Україні варто дотримуватися Державних будівельних норм України (ДБН), які регулюють будівництво та проєктування будівель.

Основні принципи, які слід враховувати при проєктуванні дизайну інтер'єру музею:

1. Аналіз простору: Важливо детально вивчити простір музею, його розміри, архітектурні особливості, природне та штучне освітлення, а також потреби експозиції. Аналізуючи ці фактори, можна визначити оптимальну організацію простору та розміщення виставкових елементів. Освітлення об'ємно-просторових предметів із використанням верхнього способу освітлення досягається при правильному направленні світлових променів, так щоб кут падіння світла на експозицію був наближеним до кута падіння сонячного світла — 45°.(
2. Концепція дизайну: Розробіть концепцію, яка відповідає тематиці музею, його колекціям і цільовій аудиторії. Врахуйте естетичні та функціональні вимоги, стилістику, колористику та матеріали, які підкреслять унікальність музейного простору.
3. Ергономіка та безпека: Забезпечте зручність для відвідувачів, включаючи комфортні зони відпочинку, правильне розміщення експонатів, зручний доступ до інформації та відповідну систему орієнтування. Крім того, дотримуйтеся норм безпеки, зокрема щодо пожежної та електробезпеки, щоб забезпечити безпеку відвідувачів та експонатів.
4. Освітній аспект: Розробіть ефективну систему підписів, інформаційних матеріалів та візуальних елементів, які допоможуть відвідувачам краще зрозуміти експозицію. Використовуйте інтерактивні технології, мультимедіа та

інші інноваційні засоби, щоб зробити відвідування музею цікавим та навчальним досвідом.

5. Естетика та візуальна привабливість: Створіть гармонійне поєднання кольорів, форм, текстур та освітлення, щоби підкреслити експонати та створити настрій. Розгляньте використання візуальних елементів, таких як графіка, фотографії, скульптури та інші мистецькі об’єкти, які можуть збагатити простір музею.
6. Функціональність та гнучкість: Забезпечте можливість зміни та адаптації експозиції в майбутньому. Розробіть модульну систему, яка дозволить легко переміщати, замінювати або додавати елементи в експозицію. Це дозволить музею підтримувати свою актуальність та привабливість із плином часу.
7. Стратегія використання простору: Розгляньте ефективне розташування зон прийому, кас, магазину сувенірів, кав’ярні та інших допоміжних приміщень. Забезпечте зручний доступ до санвузлів, ліфтів та ескалаторів для відвідувачів з обмеженими можливостями.
8. Урахування специфіки експонатів: Дотримуйтесь вимог зберігання та виставки цінних та ламких експонатів.

ВИСНОВОК

У ході проведення даної частини дипломної роботи було здійснено аналіз літературних джерел, досліджено світову практику дизайну музеїв війни та миру та вивчено нормативну базу проєктування таких музеїв. Отримані результати надають важливу інформацію та підґрунтя для подальшого розроблення концепції та проєктування музею війни та миру.

Аналіз літературних джерел про проєктування музеїв війни та миру дозволив отримати значне розуміння сутності та основних принципів таких проєктів. Було досліджено різні підходи до впровадження пам’ятних та інформаційних елементів, а також використання сучасних технологій для створення ефективних виставкових експозицій.

Дослідження світової практики дизайну музеїв війни та миру дозволило ознайомитися з великою кількістю прикладів успішно реалізованих проєктів у різних країнах. Це дало можливість виявити загальні тенденції та особливості в організації виставок, використанні мультимедійних технологій та аудіовізуальних засобів, а також підходи до інтерактивного залучення відвідувачів.

Вивчення нормативної бази проєктування музеїв війни та миру виявилося важливим етапом у розробленні дипломного проєкту. Знання вимог і стандартів, що стосуються організації простору, безпеки, доступності та інших аспектів, допоможуть у створенні музею, що відповідає сучасним стандартам та забезпечує комфортне та пізнавальне досвід відвідувачів.

Отримані результати аналізу літературних джерел, дослідження світової практики та вивчення нормативної бази проєктування музеїв війни та миру становлять цінний внесок у розвиток та практику проєктування подібних музейних об’єктів. Вони надають підставу для розроблення ефективної концепції та реалізації проєкту музею, який не лише відображатиме історичні події, але і стане місцем навчання, пам’яті та спілкування для відвідувачів з усього світу.

Дослідження музеїв війни та миру виявило значимі аспекти, які слід враховувати при проєктуванні подібних закладів. Важливими елементами є створення емоційного зв’язку з відвідувачем, використання сучасних технологій для

інтерактивного дослідження історії, а також забезпечення відкритості та доступності для всіх категорій відвідувачів. Нормативна база надає важливі рекомендації щодо організації простору, ергономіки, безпеки та інших аспектів, що допоможуть створити функціональний та привабливий музей.

Враховуючи отримані результати, можна зробити висновок, що проєктування музеїв війни та миру є складним і багатогранним завданням, яке вимагає не лише знання історичного контексту, але і вміння використовувати сучасні технології та концептуально мислити.

Отримана інформація стане основою для подальшого проєктування та розроблення концепції музею війни та миру. Враховуючи світову практику та нормативні вимоги, можна створити унікальний та цілеспрямований музей, який зможе не тільки передати історичну спадщину, але і стати центром освіти, рефлексії та взаєморозуміння.

Проєктування музею війни та миру має великий потенціал для впливу на громадськість, спонукання до вивчення історії та пам’яті про воєнні події. Використання новітніх технологій та інноваційних підходів дозволить створити захопливий та емоційний досвід для відвідувачів, сприяючи збереженню та поширенню знань про минуле.

Отже, засновуючись на проведеному аналізі літературних джерел, дослідженні світової практики та вивченні нормативної бази, можна зробити висновок, що проєктування музеїв війни та миру є складним і важливим завданням.

РОЗДІЛ ІІ. ЗАСОБИ І ПРИЙОМИ ФОРМУВАННЯ ІНТЕР'ЄРУ ЗАЛІВ МУЗЕЮ ВІЙНИ І МИРУ В М.БУЧА КИЇВСЬКОЇ ОБЛАСТІ.

2.1. Вихідні дані.

Вихідні дані проєктування будівлі музею включають наступну інформацію:

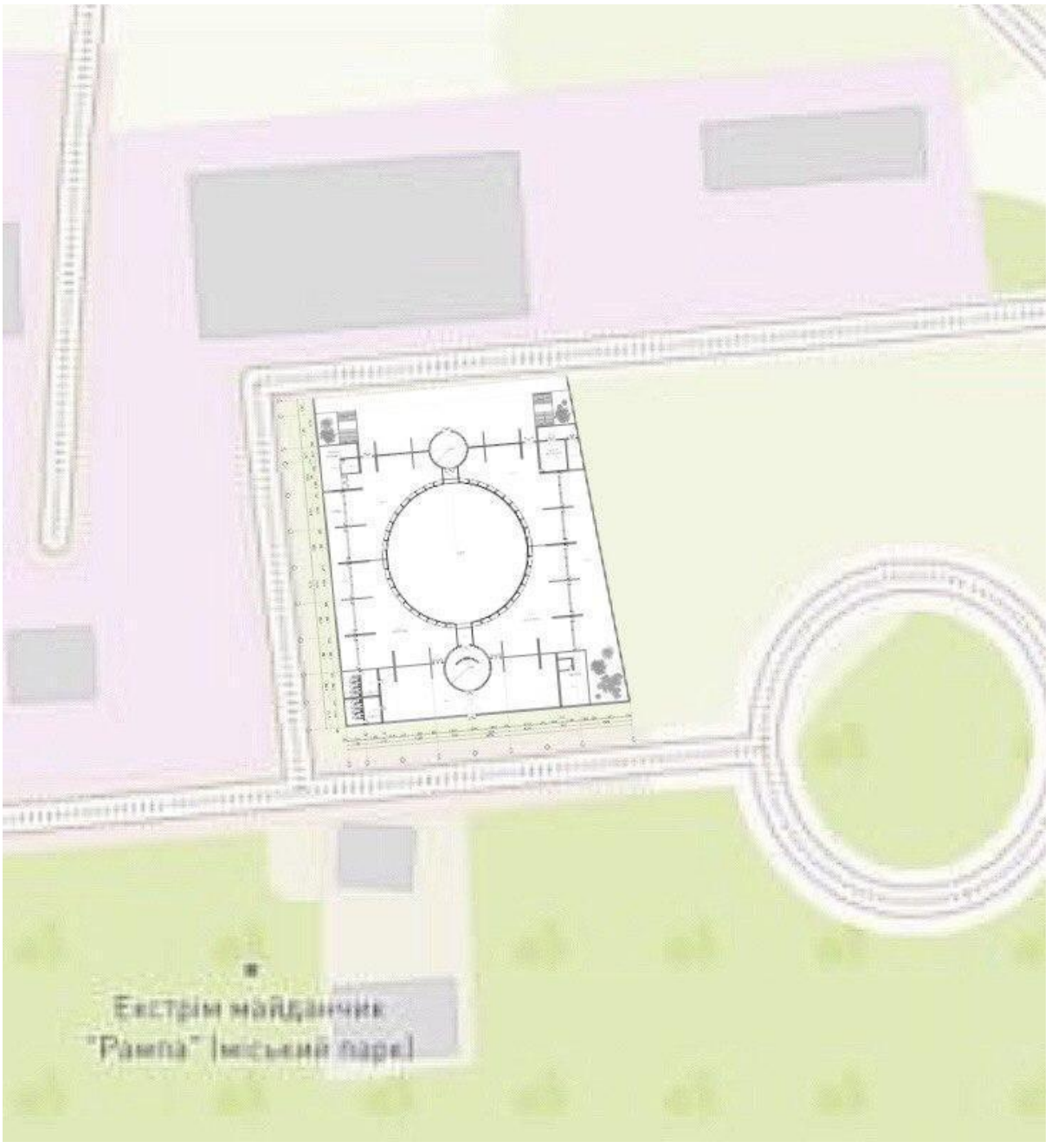


Рис.2.1. Ситуаційна схема[32].



Рис.2.2. Інфраструктура навколо музею[32].

Розташування: Україна, Київська обл., м.Буча, вул.Паркова



Рис.2.3. Фото будівлі з висоти пташиного польоту[27].

Форма зовнішніх стін: Зовнішні стіни будівлі мають прямокутну форму, вони закривають внутрішню частину та двір від інших будівель.

Внутрішній двір: Всередині будівлі розташований двір, який має форму кола. Двір обрамлений панорамними вікнами, що простягаються по всій довжині кола. Радіус кола — 15800.



Рис. 2.4. Фото інтер’єру. Вигляд на подвір’ї [27].

Розміри стін: Висота стін складає 4 метри, а їх товщина — 250 мм.

Стіни викладені червоною цеглою.



Рис. 2.5. Фото подвір’я [27].



Рис. 2.6. Фото інтер’єру. Деталі вікон[27].

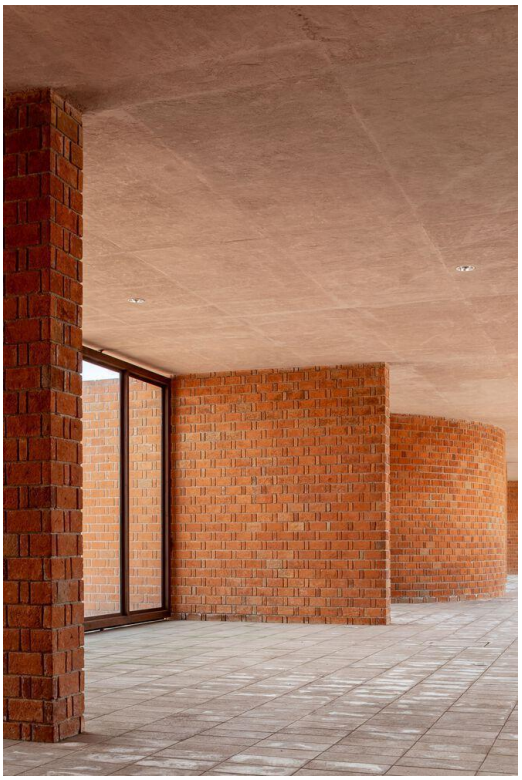


Рис. 2.7. Фото інтер'єру. Деталі внутрішніх перегородок[27].

Вікна: На зовнішніх стінах будівлі розміщені панорамні вікна, які охоплюють майже усю поверхню стін. Кількість вікон -156



Рис. 2.8. Фото інтер'єру[27].

Ця інформація є частиною вихідних даних проєктування будівлі музею і надає загальне уявлення про його архітектурні особливості та конструкційні параметри.

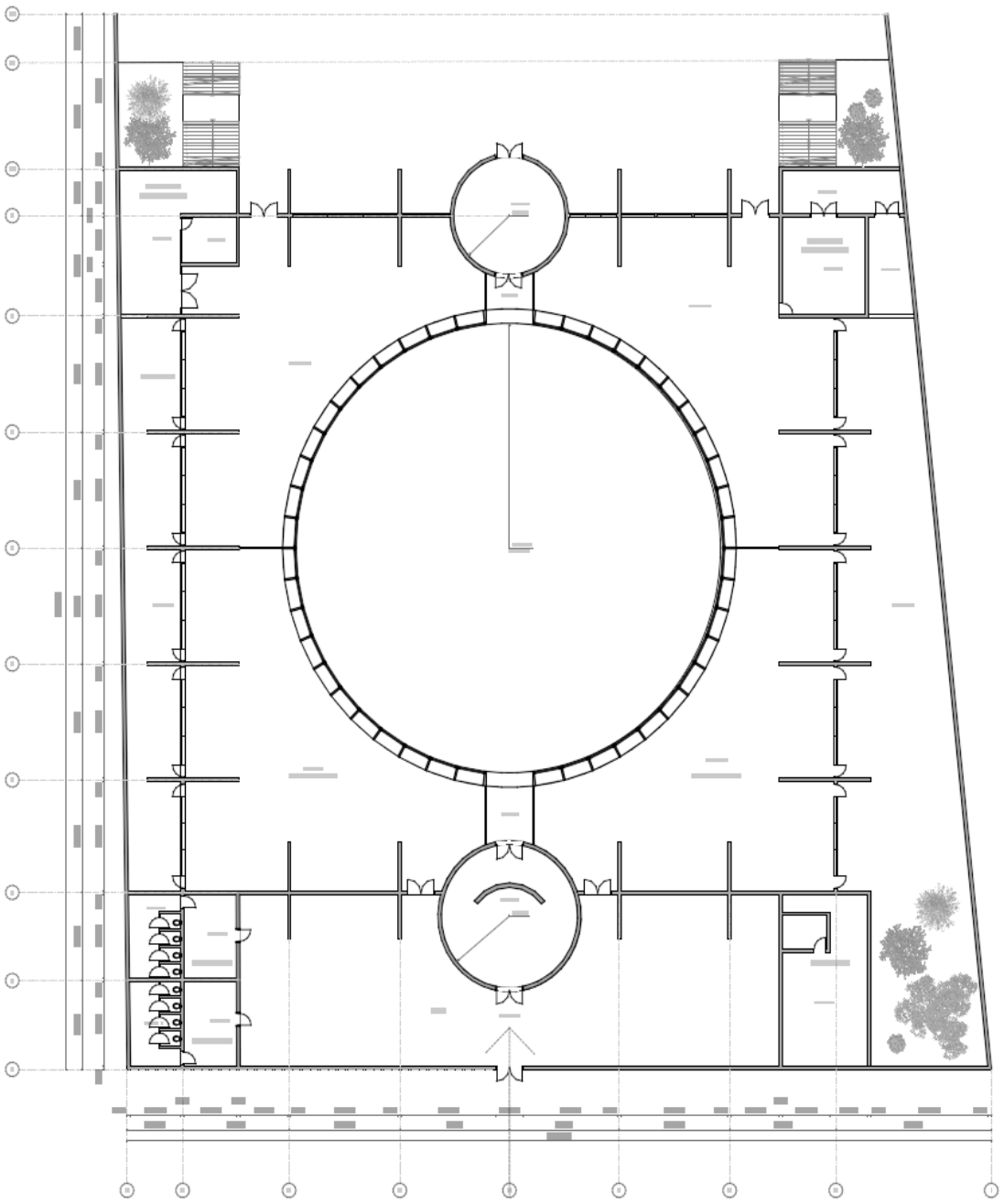


Рис. 2.9. План будівлі

2.2. Концепція інтер’єру музею війни та миру.

Концепція музею війни та миру передбачає відтворення двох протилежних аспектів людського досвіду — страждань та змін під впливом миру. Секція, присвячена миру, становить важливу частину цієї концепції, де створюється атмосфера надії, відродження та відбудови.

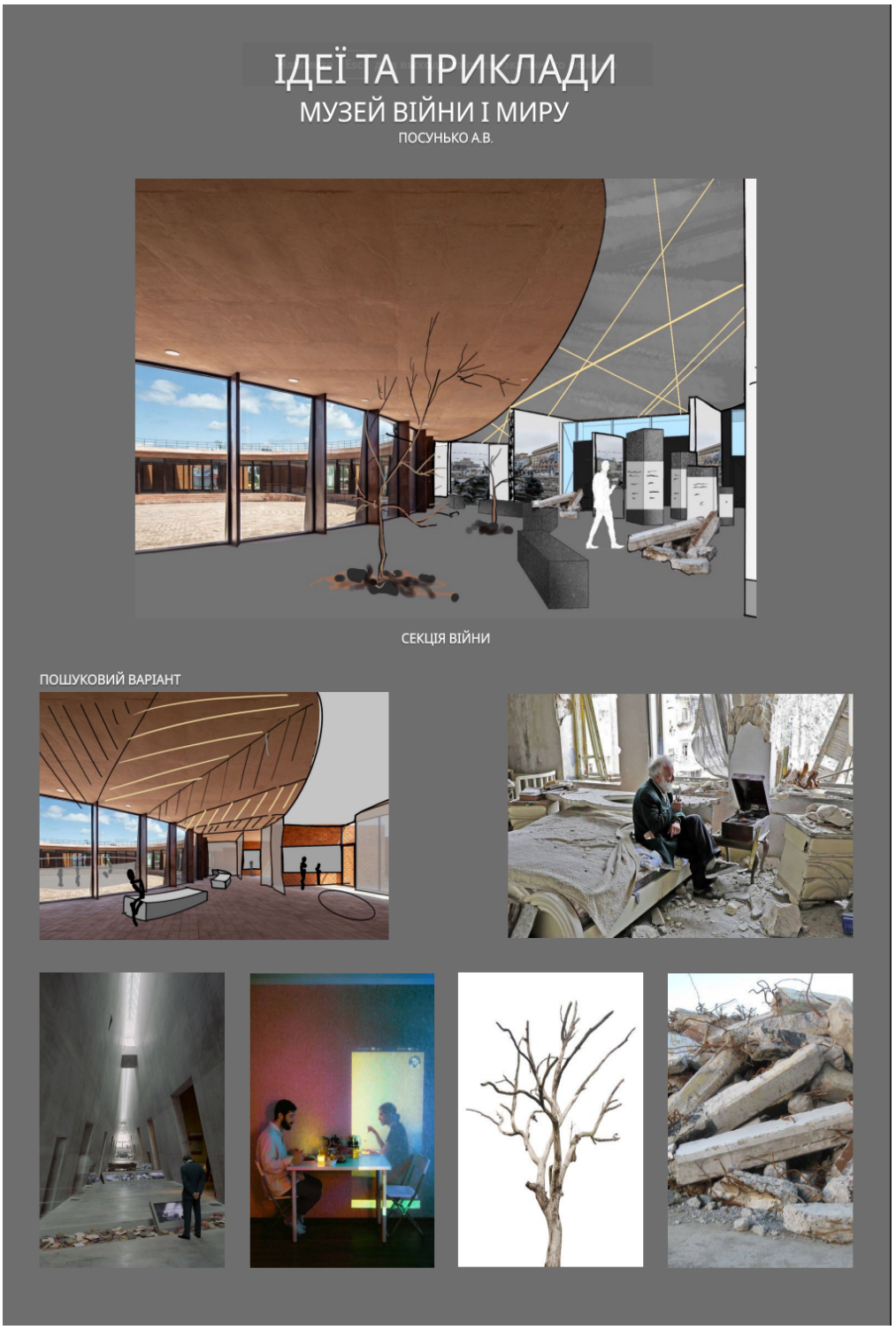


Рис. 2.10. Клаузура № 1, автор Посунько А.В.

Штучні зелені пагорби, що розташовуються в цій секції, втілюють природні ландшафти, які виникають після війни. На них можна розмістити різноманітну рослинність, включаючи дерева, квіти та трав'янисті рослини. Цей зелений оазис стає символом надії, що приходить після темних часів, і нагадує нам про потужну силу відродження та прагнення до миру.



Рис. 2.11. Клаузура № 2, автор Посунько А.В.

У секції, присвяченій війні, було вирішено впровадити ідею інтерактивних зон, що показують моменти із життя людей до приходу війни. Реконструкції покинутих кімнат або побутових приміщень були використані для передачі атмосфери та емоцій, пов’язаних із тими моментами. У цих зонах відвідувачі могли побачити розбомблені стіни, руйнування та залишки повсякденного життя.

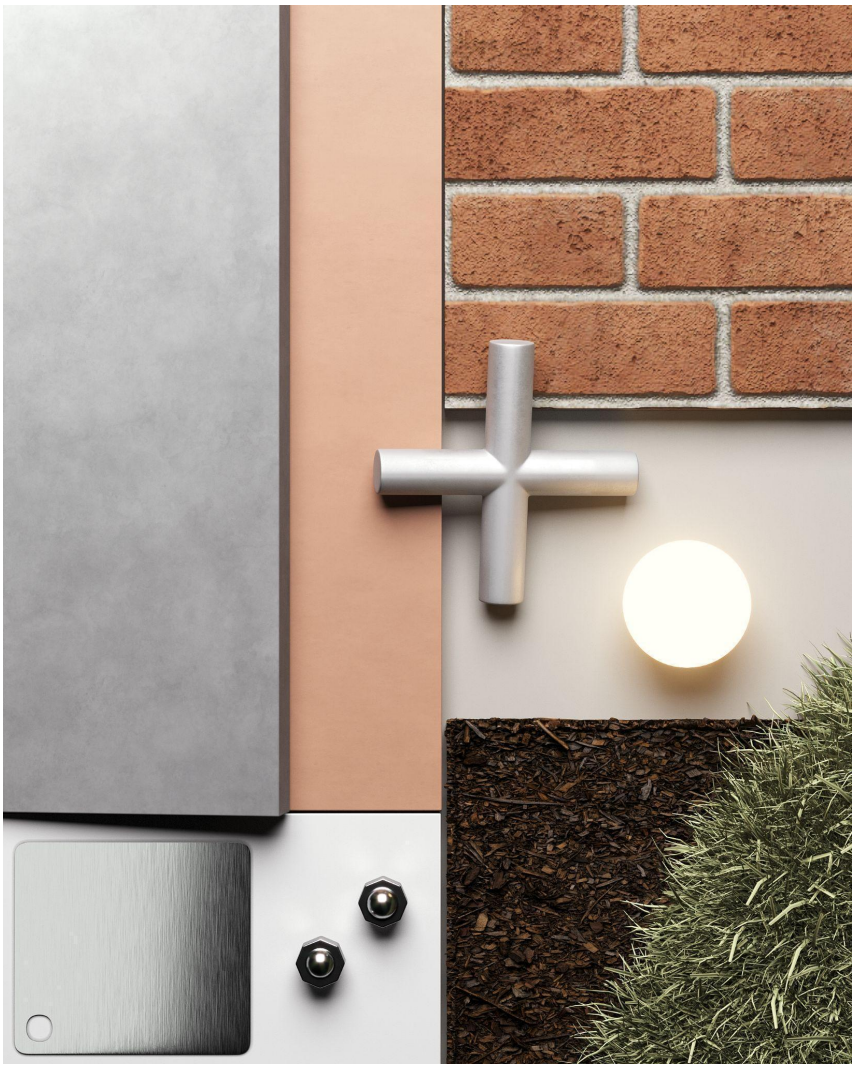


Рис. 2.12. Кольори та фактури. Автор Посунько А.В.

Основні кольори та матеріали — червона цегла, бетон, метал та скло. До них додано зелену та пожовклу траву, білий метал, білу фарбу та світлові панелі.

2.3. Функціонально-планувальне й об’ємно-просторове рішення інтер’єру музею.

Функціонально-планувальне рішення для музею війни та миру формується з урахуванням кількох факторів. Перш за все, воно базується на основній меті та визначених цільових групах музею. Музей може мати різні цілі, такі як нагадування про жертви війни, вивчення історії конфліктів, просування мирного співіснування або підтримку ветеранів[37].

Планування такого музею передбачає детальне дослідження та аналіз історичних фактів, подій та аспектів війни та миру, щоб визначити тематичну

структуру та повноту представлення матеріалів. Музей може бути організований хронологічно, розподіляючи експозицію за різними етапами конфліктів та покращенням відносин між країнами. Також можливим є тематичний підхід, коли виставкові зони відображають певні аспекти війни та миру, такі як технологічні інновації, гуманітарні зусилля або вплив на культуру. Основні зони, які часто присутні в таких музеях, включають:

1. Вступна зона: Ця зона призначена для введення відвідувачів у тематику музею. Тут можуть бути розміщені інформаційні стенди, відео-презентації або аудіо гіди, які надають загальний огляд війни та миру, включаючи важливі події та контекст.

2. Виставкова зона: Це серце музею, де розташовані експонати, моделі, фотографії, артефакти та інші матеріали, що відображають військову історію та аспекти миру. Виставкова зона може бути організована хронологічно або тематично, дозволяючи відвідувачам пройтися по різних етапах війни та показати наслідки та розвиток подій.

3. Інтерактивна зона: Ця зона надає можливість відвідувачам брати участь у різних активностях, що допомагають краще розуміти історію війни та миру. Це можуть бути симулятори, відеоігри, віртуальна реальність або інші інтерактивні елементи, які дозволяють відчути атмосферу тих часів та випробувати свої навички.

4. Освітня зона: Ця зона призначена для освітніх програм, лекцій та діалогу. Музей може мати аудиторії або класи, де проводяться лекції, семінари та дискусії про військову історію, миротворчі зусилля та важливі проблеми.

2.4. Композиційне рішення інтер’єру музею війни та миру.

При розміщенні та підборі меблів, освітлення та експонатів для переміщення відвідувачів у музеї війни та миру, необхідно враховувати такі важливі критерії: Ергономіка та комфорт: Меблі повинні бути комфортними для відвідувачів, забезпечуючи відповідну підтримку та зручність під час перегляду експозицій. Крісла, стільці та лавки повинні мати відповідну ергономіку, а також достатньо місця для переміщення між ними.



Рис. 2.13. Приклад музею із зеленою зоною[31].

Освітлення: Освітлення має бути належно розплановано для найкращого підсвічування експонатів та забезпечення безпеки відвідувачів. Важливо мати достатнє природне та штучне освітлення, щоб викликати правильну атмосферу та забезпечити читабельність експонатів.



Рис. 2.14. Приклад музею із зеленою зоною[40].

Правильне розташування експонатів: Експонати повинні бути розміщені таким чином, щоб створити логічний та плинний шлях для переміщення відвідувачів. Важливо враховувати хронологію подій, тематичну зв’язаність та естетичний баланс між експонатами.



Рис. 2.15. Приклад світильників[39].

Інформаційні засоби та підписи: Під час розміщення експонатів, слід додати зрозумілі та лаконічні інформаційні засоби, такі як назви, описи та контекстуальні пояснення. Це допоможе відвідувачам краще розуміти та асимілювати інформацію.

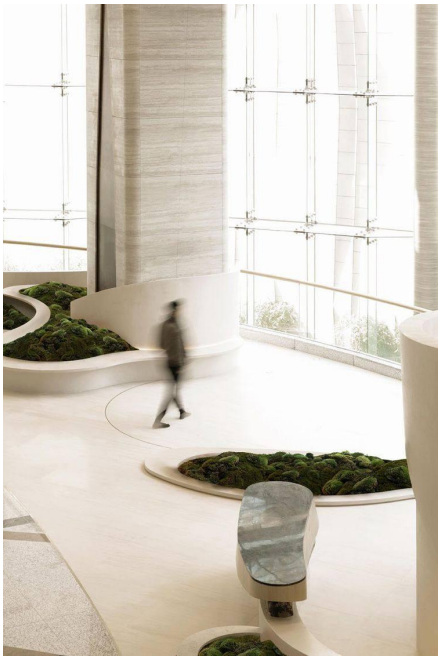


Рис. 2.16. Приклад зеленої зони готелю[41].



Рис. 2.17. Приклад елементу освітлення[38].



Рис. 2.18. Приклад елементу освітлення[28].

Інформаційні засоби та підписи: Під час розміщення експонатів, слід додати зрозумілі та лаконічні інформаційні засоби, такі як назви, описи та контекстуальні пояснення. Це допоможе відвідувачам краще розуміти та асимілювати інформацію.

2.5. Меблі та обладнання

Секція війни в приміщенні музею організована з використанням плавних форм пагорбів, що випереджають ідею миру та гармонії. Ця концепція дизайну наголошує на контрасті між жорсткістю військового конфлікту та потребою в мирі та спокої.

Штучні зелені пагорби в цій секції створюють ефект природного ландшафту, додаючи озеленення та природну красу до середовища. Вони мають плавні,

заокруглені форми, що підкреслюють естетику природи та сприяють відчуттю гармонії. Ці пагорби викликають асоціації з пейзажем та заспокоюючими елементами природи, нагадуючи про необхідність миру та співіснування.

Інтерактивна зона плавно перетікає в інформаційну зону, створюючи зв’язок між досвідом і глибшим розумінням. Це може бути досягнуто за допомогою використання білого металу для ігрових елементів. Білий колір символізує чистоту, світло та прозорість, що сприяє створенню відчуття прозорості та відкритості.

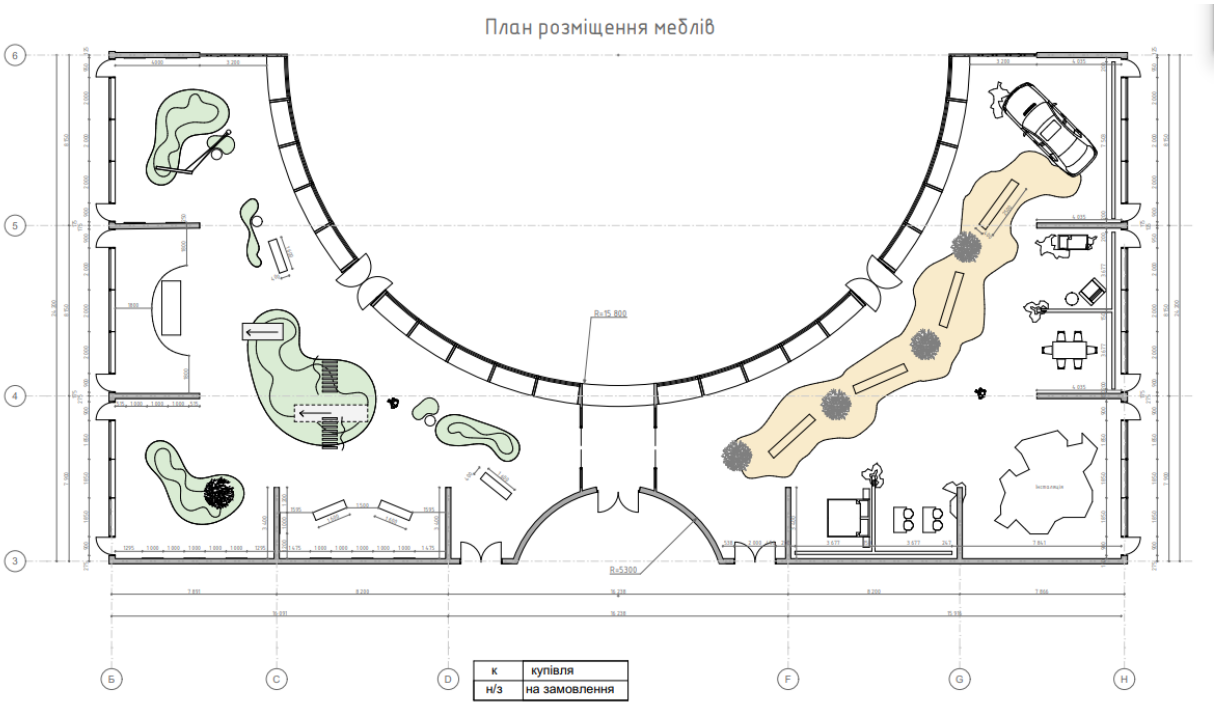


Рис. 2.19. План меблів та обладнання секцій «Війна» та «Мир».

Такий дизайн створює гармонійне середовище, яке поєднує елементи природи з інформаційними матеріалами про війну. Це дозволяє відвідувачам зануритися в атмосферу миру та відпочинку, одночасно збагачуючи їх знаннями про військові події.

Інтерактивна зелена зона включає в себе штучні пагорби, вкриті травою, які створюють враження природного ландшафту. Ці пагорби мають окремі елементи ігрового майданчика, виготовлені з перероблених ракетних уламків.

Елементи ігрового майданчика в інтерактивній зеленій зоні музею війни та миру включають у себе труби, циліндри та інші елементи, які виконані з

перероблених ракетних уламків. Ці елементи відображають естетику пошкоджених об’єктів, що виникають унаслідок військових конфліктів.



Рис. 2.20. Елемент інтерактивної зони секції «Мир» в інтер’єрі.

Деякі частини цих елементів майданчика спеціально змодельовані таким чином, що вони викривлені або пошкоджені. Це уособлює вплив війни на навколишнє середовище, демонструючи наслідки насильства та знищення, які супроводжуються конфліктами. Викривлені елементи символізують руйнування, неповноцінність і втрату, які виникають під час воєнних дій.

Ці пошкоджені деталі можуть мати вигнуті форми, зігнуті кути або візуальні деформації, наголошуючи на нестабільності та руйнуваннях, які супроводжують війну. Таке дизайнерське рішення спонукає відвідувачів задуматися про страшні наслідки конфліктів, втрати людського життя.

Таким чином, через використання пошкоджених та викривлених елементів на ігровому майданчику в інтерактивній зеленій зоні, дипломна робота передає сильний емоційний заряд та сприяє глибшому розумінню впливу війни на суспільство та природу.

Ця зона створена з метою надати відвідувачам можливість розслабитися, відновити енергію та поглибити розуміння процесу війни та миру через нестандартний підхід до дизайну.

У книзі “Методика створення міського пейзажу для дизайну інтер’єру” сказано : “Тектоніка — сукупність прийомів та засобів, які визначають художню виразність конструкцій архітектурного об’єкта. Ця властивість архітектурного об’єкта досить специфічна, бо вона відображає особливий, відмінний від штучно створених об’єктів предметного світу лад мови архітектурних форм. Мова в архітектурі нерозривно пов’язана з таким поняттям, як стиль” [8, ст. 250].

Зона активних ігор найголовніший елемент дитячого ігрового простору. який характеризується наявністю різного обладнання для фізичного розвитку. Існуючі застарілі майданчики, на відміну від сучасних, не в змозі повністю задовольнити такі потреби. Зона активних ігор дитячих майданчиків повинна відповідати наступним критеріям:

1) Кожна дитина має отримати можливість займатися, грати й розвиватися.

2) Задовольняти потреби фізично орієнтованого дозвілля дітей.

3) Сприяти формуванню навичок здорового образу життя дітей.



Рис. 2.21. Фрагмент інтер'єру секції «Мир».

Білий метал ігрових елементів додає естетичну чистоту та надає відчуття легкості. Він привертає увагу відвідувачів та створює контраст із зеленими пагорбами, створюючи відчуття важливості та сучасності. Інформаційна зона, яка

перетікає з інтерактивної зони, доповнює досвід відвідувачів, надаючи їм необхідну інформацію та контекст щодо військових подій та причин конфліктів.

Завдяки цьому дизайну, приміщення секції війни музею створює збалансовану атмосферу, де відвідувачі можуть одночасно насолоджуватися природою, замислюватися над наслідками війни та збагачувати свої знання про воєнні події.

Дослідження показали, що при проєктуванні дитячих майданчиків необхідно враховувати важливі функціональні зв'язки цього процесу. Елементи, з яких складається процес проєктування дитячої ігрової кімнати, базуються на таких основних принципах: По-перше, треба визнати, що такий простір нам потрібен. Це особливо важливо в густонаселених районах великих міст, оскільки діти часто відчувають стрес через навантаження міського середовища[10].

Ігрові майданчики, адаптовані до потреб дітей з обмеженими можливостями, є не лише місцем гри, а й місцем розуміння, співчуття та солідарності для дітей з обмеженими фізичними можливостями. Відповідне ігрове обладнання призначене для покращення процесу гри, розвитку та навчання, а також для врахування та заохочення фізичних здібностей дитини для задоволення її потреб. Діти з обмеженими можливостями можуть використовувати ці пристрої так само, як і діти з обмеженими можливостями. Таким чином знімаються обмеження для тих, хто може вільно переміщатися. Ці ігрові майданчики допомагають дітям удосконалити свої рухові навички та налагодити соціальні зв’язки через гру[23].



Рис. 2.23. Фрагмент інтер’єру секції «Мир».

Пагорби мають каркас, виготовлений з армованого скловолокном пластику, що надає їм міцність і стабільність.

Конструкція каркасу армованого скловолокном пластику забезпечує легкість і здатність витримувати вагу, що покладена на них, одночасно зберігаючи привабливий зовнішній вигляд. Скловолокно міцне й довговічне матеріал, що робить його ідеальним вибором для таких конструкцій.

Верхній шар пагорбів покритий штучною травою, що створює природний вигляд і додає реалістичності. Штучна трава може бути виготовлена із синтетичних матеріалів, що нагадують натуральну траву у своїй структурі та кольорі.



Рис.2.24. Фрагмент інтер’єру секції миру.

Згідно чинного ДБН : ”На дитячому майданчику м'які види покриття (піщане, ущільнене піщане на ґрунтовій основі або гравійній крихті, м'яке гумове або м'яке синтетичне) треба передбачати в місцях розміщення ігрового обладнання та інших місцях, пов'язаних із можливим падінням дітей. На місцях встановлення лав треба влаштовувати тверді види покриття” [6, ст. 37].



Рис.2.25. Інтер’єр секції «Мир».

Пагорб:

— Каркас: Каркас пагорбу створений з армованого скловолокном пластика (склопластика). Склопластик є легким і міцним матеріалом, що може витримувати навантаження. Він може бути сформований у певну форму пагорбу зі схилами та заокругленнями.

— Кріплення: Склопластикові елементи пагорбу з’єднані за допомогою спеціальних кріпильних елементів для скловолокна, таких як вставки, заклепки або гвинти. Ці елементи забезпечують міцне з’єднання між склопластиковими деталями та стабільність конструкції пагорбу.

Елементи майданчика з труб:

— Каркас: Каркас елементів майданчика, таких як гірки або тунелі, може бути виготовлений із перероблених уламків ракет у труби. Вони повинні мати достатню міцність для підтримки ваги та навантажень, що діють на елементи майданчика.

— Кріплення: Труби з’єднані за допомогою металевих кріплень, фітингів або затяжок та елементів, що зварені між собою. Ці елементи забезпечують міцне з’єднання між трубами та каркасом пагорбу, дозволяючи створити стабільну конструкцію елементів майданчика.

Незалежно від призначення, майданчики повинні відповідати сучасним стандартам та вимогам безпеки та екологічності[10, ст. 169].



Рис. 2.26. Секція «Мир». Елемент інтерактивної зеленої зони.

Секція Війни

Центральна зона, яка створена з місця, що заповнене пожовклою травою, уламками бетону та сухими деревами. Ця обстановка має глибокий символічний зміст, який надає музею особливу атмосферу.

Пожовкла трава, яка покриває цю зону, символізує трагедію та збитки, спричинені війною. Її колір свідчить про минуле, від якого біль і страждання не згладилися. Водночас, вона нагадує про життя, яке, хоч і постраждало від конфлікту, усе ще шукає способи відновлення та зростання.

Розстріляна машина цивільних — це шокуюча реконструкція сцени розстрілу автомобіля звичайних мирних громадян. Інтерактивна зона передає безжальність та жорстокість воєнного конфлікту, ставлячи відвідувачів перед реалістичною картинкою страшних подій. Вона включає пошкоджений автомобіль, який пошкоджено вогнем.



Рис.2.27. Секція «Війна». Елемент пошкодженої машини цивільних.



Рис. 2.28. Секція «Війна». Фрагмент інтер’єру.

У деталях реконструкції видно руйнування та знищення автомобіля. Вікна машини розлетілися на шматки, сліди куль видно на кузові, а скло розбите й розсипане по всій машині. Сидіння зігнуті, а металевий каркас видко зі складених вихлопних труб.

Крім того, навколо автомобіля розкидані речі, які попали під вогонь і були залишені людьми. Це створює ілюзію жахливої сцени, де невинні цивільні стають жертвами конфлікту.

Інша зона — зона дитячої кімнати.

Покинута дитяча кімната з уламками стін — це інтерактивна зона, що змушує відвідувачів зануритись в атмосферу війни та побачити її вплив на найбільш беззахисний шар населення — дітей. У цій зоні реконструюється зруйнована дитяча кімната, де стіни позбавлені цілісності, а шматки уламків валяються по підлозі.

Стіни покриті тріщинами й ушкодженнями, що додають автентичності цій реконструкції. Розірвані та розколоті дошки, пошкоджені шафи та лежачі уламки іграшок підсилюють враження.

Додатково, у цій інтерактивній зоні показують відео, вмикають аудіозаписи, які відтворюють звуки вибухів, сирен та плачу дітей. Це створює реалістичну атмосферу й додає емоційного зворотного зв’язку, спонукаючи відвідувачів до глибшого розуміння жаху війни і її наслідків.



Рис. 2.29. Секція «Війна». Інтерактивна секція дитячої кімнати.



Рис. 2.30. Секція «Війна». Фрагмент інтер’єру.



Рис. 2.31. Секція «Війна». Фрагмент інтер’єру.



Рис. 2.32. Секція «Війна». Інтерактивна зона «Дитяча кімната»

Інтерактивні зони секції війни створюють потужну емоційну й символічну платформу, яка передає відвідувачам музею реальність та жорстокість воєнного конфлікту. Вони стимулюють роздуми, спонукають до співчуття та мають на меті привернути увагу до важливості збереження миру та запобігання війні в майбутньому.

ВИСНОВОК

У секції миру була розроблена концепція інтерактивної зеленої зони пагорбів та дитячого майданчика. Ця зона пропонує відвідувачам сприймати мирну атмосферу, насолоджуватись природою та розслабитись. Особливістю цієї зони є використання перероблених уламків ракет у конструкції дитячого майданчика, що символізує перетворення негативного в елементи позитивного.

У секції війни були створені інтерактивні зони, які зосереджуються на показі моментів життя людей, пов’язаних із війною. Ці зони надають відвідувачам можливість наочно ознайомитись із реаліями війни, відчути емоційне навантаження та зрозуміти важливість миру. Окремим елементом обладнання є місця для сидінь у вигляді уламків бетону, що символізують стійкість та переживання важких часів.

У результаті проведених досліджень та розробок було створено ефективне та цікаве обладнання для музею війни та миру. Комбінація зеленої зони пагорбів та дитячого майданчика з перероблених уламків ракет у секції миру та інтерактивних зон та місць для сидінь у вигляді уламків бетону в секції війни створюють цікавий та пізнавальний досвід для відвідувачів музею. Це обладнання допомагає передати глибокий зміст та значення музею війни та миру, надаючи відвідувачам можливість не лише спостерігати, але і взаємодіяти з експозицією.

Секція миру зелених пагорбів та дитячого майданчика з перероблених уламків ракет створює привітну та спокійну атмосферу, де відвідувачі можуть розслабитись, насолоджуватись красою природи та згадувати про значення миру у світі. Інтерактивні елементи залучають дітей, надаючи їм можливість гратись та вчитись водночас сприяючи формуванню свідомого ставлення до миру та важливості збереження природи.

У секції війни інтерактивні зони та місця для сидінь у вигляді уламків бетону створюють атмосферу, що передає напруженість та важкість воєнного періоду. Відвідувачі мають можливість побачити та відчути емоції, пов’язані із життям людей під час війни. Місця для сидінь у вигляді уламків бетону створюють символічне з’єднання з минулим, нагадуючи про стійкість та непереборні труднощі, з якими стикалися воїни та цивільні.

Висновки свідчать про те, що реалізація меблів та обладнання в музеї війни та миру виконана з урахуванням, не лише функціональних аспектів, але й емоційно-символічного значення. Інтерактивні елементи створюють активну взаємодію з відвідувачами, допомагають краще сприйняти й усвідомити історію, відчути її реалії та наголосити на важливості миру.

Загалом, висновки підтверджують успішну реалізацію концепції меблів та обладнання в музеї війни та миру, яка сприяє створенню неповторного та пам’ятного досвіду для відвідувачів.

РОЗДІЛ ІІІ. ДИЗАЙН ЕЛЕМЕНТУ ОБЛАДНАННЯ В МУЗЕЇ ВІЙНИ

3.1. Аналоги

«Казковий рай у печері дерев» розташований на задньому дворі демонстраційної зони Mansion Hills у Цзінані та займає площу приблизно 792 ㎡. Натхненний дуплами дерев у казках, дизайн успадковує природні тони житлового проєкту — «Лісове володіння» та «Гірська резиденція». Дизайнери La V-onderland прагнули створити художню, фантастичну та веселу казкову країну для дітей. У майбутньому казкова країна також функціонуватиме, як дитячий майданчик для житлового проєкту. Він буде супроводжувати дітей дорослішанням і стане незабутнім спогадом дитинства[43].



Рис. 3.1. Mansion Hills [43].

На ранній стадії проєктування затонулий сад був довгим і вузьким простором, тоді, як існуюча ділянка виглядала, як напружена закрита коробка. Після кількох повторних інспекцій дизайнери La V-onderland розійшлися крізь кайдани забороненої території та знайшли рішення об’єднати схили. Досягається баланс перепаду висот. Тут звивистий водний пейзаж створюється шляхом розумного використання існуючої форми рельєфу та інтегрується з об’єктами відпочинку. Це не тільки розширює область огляду, але й надає більше можливостей дизайну. З огляду

на проблему дренажу, максимальний градієнт менше 40 % знаходиться під контролем, щоб уникнути скупчення води на ділянці[43].



Рис. 3.2. Майданчик у Святоюрському сквері[26].

Новий майданчик матиме два входи, це буде напіввідкритий простір, поєднаний зі сквером. Головним елементом є просторова скульптура для лазання, що складається із двох зелених металевих труб плавної форми, які інтегруються в навколишнє середовище. Між цією структурою натягнута сітка, яка створює цікаву послідовність ігрових заходів для дітей різного віку. «На території всередині ділянки розміщені три пагорби різної висоти та діаметра, які покриті рулонним газоном. Більшість елементів майданчика, такі, як лазанка та будиночок, будуть виготовлені за нашим дизайном, гойдалки та батут закуповуватиме підрядник», — розповіла Аліна Саніна [26].

3.2. Функціональні, технологічні та конструктивні особливості

Елемент меблів, який розробляється для секції миру в музеї «Музей війни та миру», є інтерактивною зеленою зоною з елементами дитячого майданчика. Ця зона включає в себе штучний зелений пагорб, на вершині якого розташована арка.



Рис.3.3. Елемент меблів.

Арка, що знаходиться на пагорбі, є центральним елементом цієї конструкції. Вона складається з перероблених елементів військової техніки та ракет, що символізує перетворення зброї на мирну діяльність. Частина арки зроблена рівною, а частина — деформованою. Це візуально відтворює перехід від хаосу й руйнування до стабільності й миру. До арки прилягають сходи, які також є важливою частиною цієї конструкції. Сходи витягнуті аркою і створюють враження руху та динаміки. Частина сходів викривлена, створюючи відчуття нестабільності, що символізує важкість та перешкоди на шляху до миру.



Рис.3.4. Деталі кріплення елементу меблів.

Колірна схема в цій зеленій зоні також має важливе значення. Біле металеве забарвлення арки та сходів створює контраст із зеленим кольором пагорба та оточуючої рослинності, підкреслюючи їх символічну значимість. Білий колір металу символізує чистоту, мир та примирення після воєнного конфлікту. Він відображає надію на майбутнє та поступове зцілення після періоду кризи. Таке забарвлення створює візуальний контраст із природними зеленими елементами довкілля, надаючи конструкції особливого естетичного привабливості.

Конструктивні особливості цього елементу меблів також варто відзначити. Завдяки використанню перероблених елементів військової техніки та ракет, арка набуває унікального вигляду. Різні форми та текстури цих елементів додають комплексності та цікавості до дизайну. Деформована частина арки виглядає так, ніби вона зазнала удару або відбулася експлозія, але залишається стійкою і міцною, символізуючи стійкість та покірливість миру перед випробуваннями.

Цей елемент меблів створює особливу атмосферу в зеленій зоні музею «Музей війни та миру». Він надає відвідувачам можливість не тільки насолоджуватися природним оточенням, але й відчувати символічний перехід від воєнного минулого до спокою та миру. Цей елемент стає не лише функціональним елементом меблів, але й мистецькою інсталяцією, яка спонукає до задуму та роздумів про важливість збереження миру у світі.

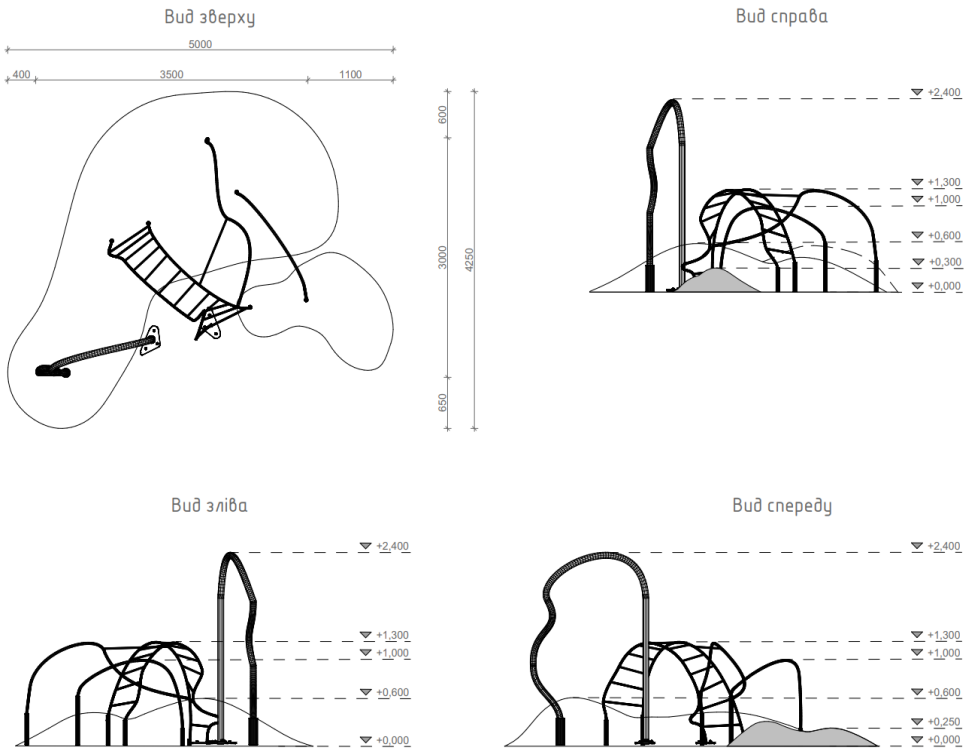


Рис. 3.5. Ергономічна схема.

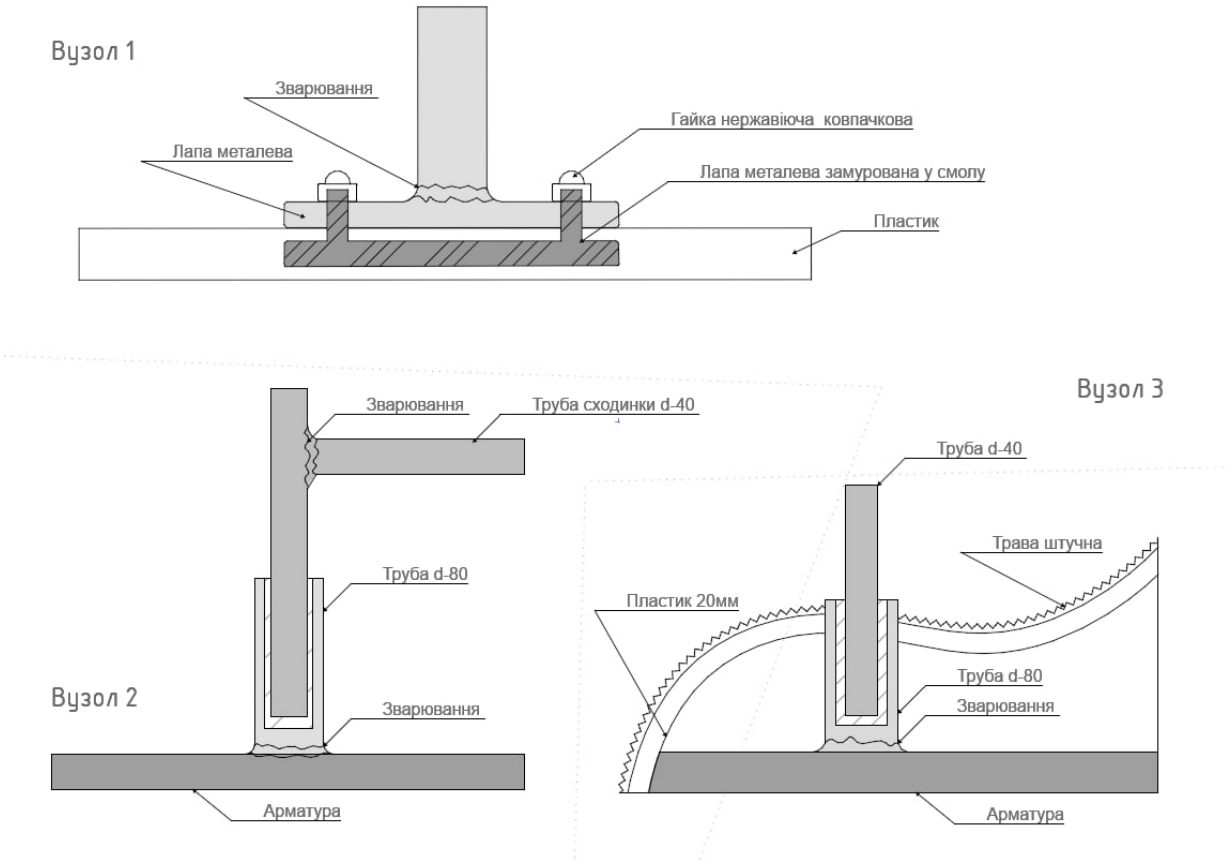


Рис. 3.6. Вузли елементу

ВИСНОВОК

У цій дипломній роботі була розглянута тема «Дизайн інтер’єру та обладнання музею війни та миру». Метою дослідження було розроблення концепції дизайну інтер’єру для музею, що присвячений війні та миру, з метою створення привабливого та інформативного середовища для відвідувачів.

У процесі виконання дипломної роботи були проведені теоретичні дослідження, вивчення сучасних тенденцій у дизайні інтер’єру музеїв, а також аналіз схожих проєктів. Зокрема, були вивчені принципи просторового планування, вибір кольорів, освітлення, матеріалів і меблів, а також використання сучасних технологій для підвищення інтерактивності та залучення відвідувачів.

На основі отриманих даних була розроблена концепція дизайну інтер’єру музею війни та миру. Було запропоновано організацію простору з урахуванням експозиційних зон, аудіовізуальних ефектів, мультимедійних інсталяцій та інтерактивних елементів. Основними принципами були зручність для відвідувачів, логічна структура експозиції, використання естетичних інтер’єрних рішень, що відповідають тематиці музею.

Крім того, були враховані функціональні вимоги до музею, такі як організація простору для експонатів, зони відпочинку для відвідувачів, кав’ярні та магазину сувенірів. Велика увага приділялася ергономічному розташуванню меблів, комфортним зонам для переходу від одного експонату до іншого, а також доступності для людей з обмеженими можливостями.

Для створення відповідного атмосферного середовища була звернута увага на вибір кольорової гами, освітлення і використання акустичних матеріалів. Кольори та освітлення були підібрані з метою створення належного настрою і підкреслення важливості експонатів. Крім того, були використані спеціальні технології, такі як проєкційні екрани, аудіо гіди, сенсорні екрани тощо, для підвищення інтерактивності та залучення відвідувачів до вивчення історії війни та миру.

Результатом роботи є розроблений дизайн інтер’єру та обладнання музею війни та миру, який відповідає сучасним тенденціям у дизайні музеїв та забезпечує комфортне та захоплююче перебування відвідувачів. Концепція включає організацію

простору, вибір кольорів, освітлення, матеріалів і меблів, а також використання сучасних технологій для створення інтерактивного середовища.

Отже, результати цієї дипломної роботи можуть бути використані, як основа для реалізації проєкту інтер'єрів та обладнання музею війни та миру. Розроблений дизайн інтер'єру враховує естетичні, функціональні та ергономічні аспекти, що сприяють створенню привабливого та інформативного середовища для відвідувачів.

Перелік використаних джерел та літератури

1. Безлюбченко О. С., Апатенко Т.М. Тенденції та напрямки підвищення 9 об’ємно-планувальної та містобудівної організації житлового якості Науково-середовища. Містобудування та територіальне планування технічний збірник. 2019. № 69. С. 15–26
2. Відчути трагедію: 20 музеїв Другої світової війни у світі та Україні [Електронний ресурс]. Режим доступу : https://rubryka.com/article/museums-world-war/
3. Гельфанд А.Л. Архітектурне проєктування громадських будівель та споруд: Навч. допомога. [Текст]/О.Л. Гельфонд / — М.: Архітектура-С, 2006. — 280 с.
4. Гірний, О., & Скорик, Л. (2022). СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ ХУДОЖНІХ МУЗЕЇВ У ПРОВІДНІ СОЦІАЛЬНО-КУЛЬТУРНІ ЦЕНТРИ НАЦІОНАЛЬНОГО ЗНАЧЕННЯ. Сучасні проблеми Архітектури та Містобудування, (63), 67–76.
5. Гірний, О. (2022). ПОШУКИ МУЗЕЙНОЇ АРХІТЕКТУРИ В СУЧАСНОМУ КОНТЕКСТІ КРЕАТИВНОГО МІСТА. Сучасні проблеми Архітектури та Містобудування, (64), 4–13.
6. ДБН Б.2.2–5:2011. Благоустрій територій. [Чинний від 2012–09–01]. Вид. офіц. Київ: Укрархбудінформ. 2018
7. Кальченко В. Вплив білого кольору на психіку та фізіологічні функції людини / В. Кальченко // Час мистецької освіти. Теорія і методика виховання художньо-обдарованої особистості в закладах мистецької освіти: зб. ст. VII Всеукр. наук.-практ. конф., 17–18 жовт. 2019 р.: [у 2-х ч.] / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди; [редкол.: В. В. Фомін (голов. ред.) та ін.]. — Харків: ХНПУ, 2019. — Ч. 1. — С. 33–36.
8. Кедровська, І. (2023). ЗАВЕРШЕНИЙ ТА НЕЗАВЕРШЕНИЙ РИТМ В АРХІТЕКТУРНІЙ КОМПОЗИЦІЇ. Сучасні проблеми Архітектури та Містобудування, (65), 82–92.
9. Куратова М. Г. Методика створення міського пейзажу для дизайну інтер’єру / М. Г. Куратова, Н. В. Бабій // Час мистецької освіти. Теорія і методика

виховання художньо-обдарованої особистості в закладах мистецької освіти: зб. ст. VII Всеукр. наук.-практ. конф., 17–18 жовт. 2019 р.: [у 2-х ч.] / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди; [редкол.: В. В. Фомін (голов. ред.) та ін.]. — Харків: ХНПУ, 2019. — Ч. 2. — С. 247–252.

10. Куцевич, В. (2022). СУЧАСНІ НАПРЯМКИ ФОРМУВАННЯ БАГАТОФУНКЦІОНАЛЬНОСТІ МУЗЕЇВ. Сучасні проблеми Архітектури та Містобудування, (63), 290–299.
11. Любченко, М., & Радченко, А. (2020). СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ В ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВОГО ПРОСТОРУ ДИТЯЧИХ МАЙДАНЧИКІВ МІСЬКИХ ТЕРИТОРІЙ. Сучасні проблеми Архітектури та Містобудування, (58), 164–177.
12. Майстерня О.М. Соціальна місія музею в епоху глобальних змін/Є.М. Майстерня // Людина, культура та суспільство в контексті глобалізації: Human being, culture and society in the context of globalisation: матеріали міжнар. наук. конф., 25–27 листопада 2005 р. — М.: Академічний проєкт, РІК, 2007. — С. 216. — 219.
13. Нойферт Е. Будівельне проєктування: [довідник] / Ернст Нойферт. — [40-ве вид, перероб. і допов.]. — Київ: Фенікс, 2017. — 619 с.: іл., табл.
14. Рись О. Д. Особливості дизайну сучасного музею / О. Д. Рись // Час мистецької освіти. Мистецька освіта: пошуки та відкриття: зб. ст. VIII Всеукр. наук.-практ. конф., 22–23 жовт. 2020 р.: [у 2-х ч.] / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди; [редкол.: В. В. Фомін (голов. ред.) та ін.]. — Харків: ХНПУ, 2020. — Ч. 2. — С. 47–51.
15. Савицька О.С. Принципи архітектурно-планувальної організації виставкових комплексів [Текст]: автореф. дис. на здобуття наукового ступеня канд. арх. / О.С. Савицька / — КНУБА — К., 2005,
16. Салата О.О. Еволюція музею як соціокультурного інституту в умовах інституту в умовах процесу глобалізації. // Науковий журнал «Сумська старовина». №XL. 2013 — с. 150–157.

17. Сафонов Є.В. Архітектура як засіб психо-емоційного впливу на маси / О. В. Сафонов, Н. В. Поліцікова // Проблеми теорії та історії архітектури України, ОДАСА. — Одеса: вид-во «Астропринт» — 2014. — С. 32–34.
18. Синявська Л. І., Силка О. З. МУЗЕЙНА ПРАКТИКА: навчально-методичний посібник для студентів III курсу напряму підготовки 6.020302 Історія. — Черкаси: видавець ФОП Гордієнко Є. І., 2017. — 96 с.
19. Смірнова Т. А. Цифрові технології в експозиційному просторі музею: сучасні тенденції та перспективи // Довідник керівника закладу культури. — 2010. — № 5. — С. 67–74.
20. Сучасні проблеми архітектури та містобудування: Наук.-техн. збірник / Відпов. ред. М.М. Дьомін. — К., КНУБА, 2018. — Вип. 52. — 454 с. Українською та російською мовами.
21. Технічні музеї Берліна та Зінхайма: останки Junkers Ju-87. [Електронний ресурс] https://igor113.livejournal.com/1297403.html
22. Щербина, А.В. Музейне проєктування: навчально-методичний посібник / А.В. Щербина. — Тольятті: ТДУ, 2011. — 68 с.
23. Юрчишин О.М., Ракочий Я. В. Дитячий простір у містах у контексті віртуального середовища. Сучасні проблеми архітектури та містобудування. Київ: КНУБА, 2019. № 53. С. 253–2661
24. Яд Вашем - Меморіальний комплекс історії Голокосту [Електронний ресурс]. Режим доступу : https://www.yadvashem.org/ru.html
25. Ярошенко А. Психологія кольору в дизайні середовища / А. Ярошенко // Актуальні проблеми сучасного дизайну: зб. матер. Міжнар. наук.-практ. конф., Київ, 20 квіт. 2018 р. / Київ. нац. ун-т технологій та дизайну. — Київ: КНУТД, 2018. — Т. 2. — С. 237–240.
26. “Майданчик, як квітка” [Електронний ресурс]. Режим доступу : https://zbruc.eu/node/80280
27. ArchDaily ”pyrotechnics-museum-taller-de-arquitectura-miguel-montor” [Електронний ресурс]. Режим доступу :

https://www.archdaily.com/992031/pyrotechnics-museum-taller-de-arquitectura-miguel-montor?ad_medium=gallery

28. Davide Groppi [Електронний ресурс]. Режим доступу : https://www.davidegroppi.com/en/products/moon-t-p650
29. Japan Travel [Електронний ресурс]. Режим доступу : https://ru.japantravel.com/%D1 %85 %D0 %B8 %D1 %80 %D0 %BE%D1 %81 %D0 %B8 %D0 %BC%D0 %B0/%D0 %BC%D0 %B5 %D0 %BC%D0 %BE%D1 %80 %D0 %B8 %D0 %B0 %D0 %BB%D1 %8C%D0 %BD%D1 %8B%D0 %B9-%D0 3 %BC%D1 %83 %D0 %B7 %D0 %B5 %D0 %B9-%D0 %BC%D0 %B8 %D1 %80 %D0 %B0-%D0 %B2-%D1 %85 %D0 %B8 %D1 %80 %D0 %BE%D1 %81 %D0 %B8 %D0 %BC%D0 %B5/44656
30. Kuzmych, V. (2020). ГАРМОНІЙНИЙ ПІДБІР КОЛЬОРІВ В АРХІТЕКТУРНОМУ ПРОЄКТУВАННІ. Сучасні проблеми Архітектури та Містобудування, (57), 178–189.
31. LA BIENNALE DI VENEZIA [Електронний ресурс]. Режим доступу : https://divisare.com/projects/386949-james-florio-photography-la-biennale-di-venezia
32. Maps visicom/ua Україна Київська область.Бучанський район.Бучанська міська громада[Електронний ресурс]. Режим доступу : https://maps.visicom.ua/c/30.22581,50.56858,19?lang=uk
33. Museum architecture: beyond the 'temple' and… beyond [Електронний ресурс] / UNESCO // - 1989. - p. 194-252 - Режим доступу : https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000085703
34. Museums and children [Електронний ресурс] / UNESCO // - 1979. - p. 146-215 - Режим доступу : https: //unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000127318?posInSet=23&queryId=871fe088–57f3–4a31-b8ae-1abef1079c14
35. Museums and computers [Електронний ресурс] / UNESCO // - 1978. - p. 131-224 - Режим доступу : https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000127275

36. Museums and cultural policy [Електронний ресурс] / UNESCO // - 2006. - 80 p. - Режим доступу : https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000148655
37. Museums of war and peace [Електронний ресурс] / UNESCO // - 1993. - p. 4-48. - Режим доступу : https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000094281?posInSet=1&queryId=48a7a164-a50d-46cb-8b61-d5550d6b8df0
38. Pinterest [Електронний ресурс]. Режим доступу : https://www.pinterest.com/pin/317292736252304405/feedback/?invite_code=52c70e0e9472493bba626157a3205dab&sender_id=1097400771609171889
39. Pinterest [Електронний ресурс]. Режим доступу : https://www.pinterest.com/pin/407294360063701612/
40. Pinterest [Електронний ресурс]. Режим доступу : https://www.pinterest.com/pin/537617892946755 43/
41. The Garden Pavilion [Електронний ресурс]. Режим доступу : https://archello.com/project/the-garden-pavilion
42. The Organization of museums: practical advice [Електронний ресурс] / UNESCO // - 1960. - 232 p. - Режим доступу : https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000071061
43. The Tree Cave Fairy Paradise of Mansion Hills Demonstration Area, Jinan. [Електронний ресурс]. Режим доступу : https://idpa-japan.com/the-tree-cave-fairy-paradise-of-mansion-hills-demonstration-area-jinan/

Anti-Plagiarism v-15.257

Максимальное совпадение с одним документом 0.0%

Словари проверки: en_US, ru_RU, ua_UA. **Ошибок в документах: 7%**

ID: 115860 Название: Дизайн інтер'єрів та обладнання музею Війни та Миру Добавлено в БД: 2023-06-13 Авторы: Посунько Руководители: Третяк Консультанты: Оппоненты:	Документ		Суммарное совпадение по Базе Данных	
	Символы	Лексемы	Символы	Лексемы
	84218	656	1027 (1%)	10 (2%)

Источник плагиата

ID	Описание	Наличие плагиата в документе	
		Символы	Лексемы