

РАЗДЕЛ 2. Арт-дизайн и современная культура

2.1. Преимущества интерактивности в дизайне среды историко-культурных зрелищных комплексов

Темой данной статьи является описание дизайн концепции музеефикации греко-скифского городища Беляус, в которой предлагается воссоздать на раскопе среду времен древних греков и скифов, представить посетителям возможность эмоционального погружения в эпоху 4в. до н.э. – 1 в. н.э. Греко скифское городище Беляус – находится на территории Северо-западного Крыма, в 40 км от города Евпатория (древнее название – Керкинитида) и в 7 км. от озера Догузлав (в древности являлось устьем реки Гипакирис, упоминаемой в числе прочих рек Скифии древнегреческим историком Геродотом в своих трудах. Комплексной программой, разработанной в процессе дипломного проектирования, предусматривается показ самого участка раскопа как основной части экспозиции. В залах создаваемого музея будет рассказана история об открытии памятника, и ходе раскопок; представлены находки с городища, материалы по истории возникновения и развития Беляуса его культурной, политической и экономической жизни. В течение дня посетители смогут ознакомиться с памятником в ходе процесса экскурсии, вечером их вниманию будет представлено визуальное шоу – «лазерная реконструкция городища».

Как и любой другой музей, археологический заповедник является, прежде всего, образовательным и научным учреждением. Он может стать источником для изучения истории строительной техники, древних технологий, принципов планировки древних поселений и проч. Проектом предусмотрено функциональное зонирование комплекса и расположение на его территории кроме самого раскопа греко-скифского городища Беляус, информационно-сервисного центра с музеем, трактиром, и офисом, причала с корпусом для служащих автобазы, аварийного корпуса, подвесных настилов над археологическим объектом, частного пляжа.

Смысловым и эмоциональным центром комплекса выступает информационно-сервисный центр в котором размещаются: музей, «Беляусский трактир» с кухней и погребом, и подсобно - вспомогательные помещения. Внешний и внутренний облик центра образует с археологическим памятником единое целое, как на смысловом уровне, так и эмоциональном. Планировка помещений строгая, логичная, построена на сочетании прямых линий, пересекающихся под прямым углом. Вдоль всего фасада здания, обращенного к раскопу, располагаются трибуны, устроенные наподобие трибун греческого театра и предназначенные для просмотра аудиовизуального шоу, по сценарию разыгрывающегося над раскопом с помощью технических приборов и установок в вечернее и ночное время.

Посредством лазеров перед зрителями из руин восстает видение древне греческого городища практически в первозданном виде. Поднимутся башни, выстроятся усадьбы, дома, мастерские, дворы, по мощным улицам зашпешат домой жители города, пройдут солдаты. Спецустройства обеспечат музыкальное сопровождение, оживут звуки человеческой речи, рев скота, гомон птиц.

Для посетителей разработан экскурсионный маршрут, изолированный от раскопа. Он проходит по надземной конструкции, которая представляет собой систему опор и настилов, подразумевающую длительные остановки и безостановочные переходы. Расположены площадки и переходы на высоте 2 м. от уровня земли, что предохраняет стены и вымощенные улицы городища от прямого контакта с посетителями и позволяет археологам, архитекторам и студентам вести работы на раскопе непрерывно, не подвергать памятник дополнительному разрушению. Экскурсия по раскопу завершается экскурсией по музею информационно-сервисного центра и посещением «Беляусского трактира». Музей, создаваемый в проекте, не подобие краеведческого музея, где перечисляются находки, и дается о них краткая информация. Его основной целью является создание атмосферы древнего мира, воссоздание среды обитания древних греков. В музее представлены экспонаты проведенных раскопок с их начала до нынешнего момента. Помимо хранящихся в запасниках экспозиционируются отданные прежде в Евпаторийский и Черноморский музеи находки. Экспозиция выполнена с учетом психологического влияния на посетителя. В качестве дополнительной меры с целью усиления образа и создания неповторимого впечатления предложен соответствующий дизайн освещения. Так общий свет над территорией решен в приглушенных теплых, желтых тонах, а подсветка отдельных элементов (входная зона, сервисный корпус, ступени лестниц, дорожки и настилы) достаточно яркого теплого оранжевого оттенка. В залах музея на фоне слабого общего света ярко освещены витрины, экспонаты локально высвечиваются лучами голубого, фиолетового, желтого оттенков. Параллельно с аранжировкой света использовано музыкальное сопровождение, что в комплексе будет работать на главную цель - воссоздание среды ушедших эпох. В соответствии с основной креативной идеей – когда каждый посещающий комплекс становится участником всего происходящего, программой «погружения в эпоху» предусмотрена возможность облачения в одежды, которые носили жители в прошлые века. Костюм можно примерить и взять на прокат в сервисном корпусе. Здесь же есть магазин по продаже сувениров.

Из всего вышесказанного можно сделать следующие выводы:

1. Культура консервации и использования памятников археологии под открытым небом в России и на Украине развита слабо, но отдельные примеры показывают, что основное место притяжения туристов - исторические места, именно поэтому они могут оказывать невероятное влияние на экономическое благополучие больших и малых городов.

2. В деле успешного использования исторического наследия значительная роль принадлежит средовому дизайну, обладающему широким спектром возможностей.

3. Зрелищный комплекс на основе археологического объекта одновременно может выполнять несколько функций: обеспечивать сохранность памятника; предоставлять широкой публике из разных стран возможность эмоционального погружения в среду соответствующей эпохи; осуществлять научно-исследовательскую и культурно-просветительскую работу; способствовать расширению туристической деятельности;

4. Помимо социальных преимуществ создания подобных комплексов, при правильной организации работы, хорошо продуманной рекламной деятельности и трезвой политике администрации, может быть экономически успешным делом.

М.Г.Ершова

2.2. Арт-дизайн: границы дерзости

Знакомясь с абитуриентами, поступающими на дизайнерские специализации, мы напоминаем, в частности, о необходимых профессиональных и личностных качествах дизайнера. В том числе, речь идет об особом творческом потенциале, принципиальной нацеленности на создание средовых инновационных форм, способности к преодолению и разрушению традиционных стереотипов, шаблонов, проектных методов и предписаний. Таким образом, мы ненавязчиво внушаем мысль, как о кастовости профессии, так и о том, что не каждый может стать дизайнером. Мы имеем в виду наличие необходимых психологических черт личности, определяемых как уверенность в себе, дерзость мышления, «окаянство и кураж» в творчестве и т.д. Арт-дизайн, основным отличием от других видов дизайна является организация эмоциональных впечатлений и проектирование новых форм и средств взаимодействия людей и объектов. По существу, это указывает на необходимость нахождения всякий раз нестандартного решения. Существует мнение, что границы художественного авангарда и арт-дизайна, сливаются, а в условиях художественных практик постмодернизма определение содержания феномена и вовсе становится размытым. Тем не менее, искусство, в любом случае, остается формой эмоционального самовыражения автора, в то время как дизайн не может утратить свое основное субстратное качество – соединение эстетического и утилитарного. Его деятельность, в целом, несет созидательное и прагматическое начало, при котором можно предполагать реализацию определенной практической социальной задачи. Поэтому, решая вопрос об организации подготовки специалиста для сферы