

УДК 72.012:725.8

ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНУ ЦЕНТРУ ДОЗВІЛЛЯ ДЛЯ МОЛОДІ

Заварзін О. О., Родіна А. В.

Київський національний університет технологій і дизайну

Мета. Виявлення особливостей формування дизайну центру дозвілля для молоді. Визначити основні вимоги до формування такого простору.

Методика. Аналіз та синтез світового досвіду проектування інтер'єрів центрів дозвілля. Аналіз літературних джерел щодо заданої тематики дослідження, систематизація, узагальнення знань. Синтез вимог щодо формування інтер'єрного простору центрів дозвілля. Проведення соціологічного дослідження через мережу Інтернет.

Результати. Виявлені особливості формування дизайну центрів дозвілля для молоді і сформульовані вимоги до дизайну такого простору, враховуючи інтереси та сприйняття даної вікової категорії.

Наукова новизна. Визначені основні принципи формування дизайну центру дозвілля для молоді з врахуванням вподобань молоді.

Практична значимість. Створення рекомендацій щодо формування дизайну інтер'єрів центрів дозвілля для молоді із можливістю втілення їх на практиці.

Ключові слова: центр дозвілля, колір, дизайн, інтер'єр, молодь, спілкування

Центр дозвілля це – багатофункціональний будинок, призначений для проведення дозвілля всіх соціальних груп населення з наданням їм різноманітних можливостей активної творчої участі без спеціальної підготовки і відбору, а також театральнo-концертної діяльності в спеціально обладнаних залах із комплексом приміщень обслуговування [1]. Центри дозвілля у світі під впливом соціокультурних факторів, розвитком в технологічному прогресі, та зміні інтересів сучасної молоді, набувають трансформації у всьому світі, але нажаль в вітчизняному досвіді проектування центри дозвілля не зазнали змін, і поступово втрачають інтерес сучасної молоді. Більшість центрів дозвілля для молоді розміщуються в будівлях, часів радянської влади, а саме це: палаци культури, колишні палаци і будинки піонерів та школярів. Кількість клубних закладів в Україні за даними Міністерства культури України на початок 2015 року становить 17,2 тис. За даними Міністерства культури України на початок 2000 року цей показник становив 20,7 тис. Про це повідомляє Державна служба статистики [7]. Сучасний дизайн для центрів дозвілля має на мету сформувати цікавий простір за різними напрямками клубної діяльності, що відповідають інтересам сучасної молоді, та залучає до фізичної активності, живого

спілкування та взаємодії з однолітками, що стало проблемою з розвитком інформаційних технологій.

Клуб у колишньому СРСР був найбільш масовим ідеологічним, політико-освітнім закладом, «провідником комуністичної ідеології» у маси. В теоретичних розробках і проектуванні клубних будівель у 20-30 рр. минулого сторіччя в СРСР брали участь видатні архітектори І. І. Леонідов, К. С. Мельников, М. Я. Гінзбург, брати Весніни, В. О. Голосов (РРФСР), О. І. Дмитрієв, П. Ф. Альошин, В. Г. Заболотний, Я. А. Штейнберг (УРСР) та ін. Ці майстри архітектури зробили вагомий внесок у розвиток архітектурної типології [2]. Для написання даної статті були розглянуті дослідження та наукові праці таких науковців як: В. Ф. Фоміна, В. В. Адамович, Е. Нойферт, А. Л. Гельфонд [3-6]. В цих працях розглядаються вимоги та норми, функціональні основи проектування, принципи планування громадських будівель, досвід проектування культурно-видовищних та закладів дозвілля, однак дослідження формування дизайну центру дозвілля для молоді, що є найбільш сприятливим для розвитку творчих здібностей та зацікавленню сучасної молоді до взаємодії з однолітками, є практично відсутніми.

Постановка завдання

Метою статті є виявити сучасні особливості формування дизайну центру дозвілля для молоді на основі аналізу вітчизняного і закордонного досвіду проектування, досліджень дозвілля та інтересів сучасної молоді.

Результати досліджень

Центр дозвілля для молоді має мету залучити сучасну молодь до спілкування з однолітками, розвитку творчих здібностей, пошуку цікавих занять, соціалізації та формуванню особистості. Молодь матиме змогу проводити вільний час в безпечному місці, в колі однолітків та друзів, знаходити цікаве заняття, посилити фізичну активність, розумову діяльність чи творчі здібності.

Приміщення будівель центрів дозвілля поділяються на комплекси і групи:

- приміщення для глядачів;
- приміщення демонстраційного комплексу: зал для глядачів, сцена, приміщення технологічного забезпечення сцени, приміщення технологічного забезпечення кінопоказу;
- приміщення, що обслуговують сцену: приміщення для творчого і технічного персоналу, склади;
- адміністративно-господарські приміщення;

- виробничі приміщення;
- приміщення клубного комплексу: для відпочинку і розваг, лекційно-інформаційні, гуртково-студійні, фізкультурно-оздоровчого призначення.

Проаналізувавши аналоги закордонного та вітчизняного проектування центрів дозвілля можна виокремити такі основні процеси що в них відбуваються: лекції та майстер класи, заняття в клубних приміщеннях відповідно до напрямку діяльності, вистави, презентації, культурно-мистецькі заходи та змагання. Види та дисципліни клубної діяльності, а також підхід до їх організації змінюються під впливом розвитку науки, технологій та змінам інтересів сучасної молоді. На основі проведених досліджень, які були проведені в березні 2017 року і оброблені за допомогою опитування, відгуків та коментарів дітей віком від 11 до 17 років, були виявлені основні види діяльності в якій зацікавлена сучасна молодь, в центрі дозвілля:

- 1) спортивні секції, змагання;
- 2) музичні студії, радіостанція, що веде мовлення по всьому центру;
- 3) клуби кіномистецтва, перегляд та створення фільмів, мультиплікація;
- 4) науково-технічні клуби: робототехніка, механіка тощо;
- 5) мистецтво, ремесла, мода та краса;
- 6) клуби фотографії, графічного дизайну, створення ігор тощо;
- 7) вечірки, культурні заходи, соціальні поїздки;
- 8) ігрові кімнати для настільних та рухливих ігор, відеоігор тощо;
- 9) клуб садівництва;
- 10) профорієнтація, професійне навчання, приміщення присвячені домашній роботі, тренінги, читання, майстер класи та лекції;
- 11) кулінарний клуб.

Функціонально-планувальна організація простору центру дозвілля визначається функціональною схемою, що дає інформацію о структурі функціональних зв'язків об'єкту і о послідовності функціональних процесів. В ході подальшого проектування здійснюється перехід від функціональної до планувальної схеми [3].

Проектуючи інтер'єр центру дозвілля необхідно враховувати вимоги щодо забезпечення пересування інвалідів, які користуються кріслами-колясками, а також щодо інших маломобільних груп населення на предмет доступності для них усіх приміщень. В інтер'єрі можна використовувати меблі та обладнання, а також матеріали, що повинні мати позитивний висновок санітарно-епідеміологічної служби. Колірна гамма та форми

для формування образу дизайну мають бути найбільш сприятливими для стимулювання творчих здібностей та заохоченню до спілкування з однолітками. При використанні кольору слід спиратися на кольорові асоціації та побажання в поєднаннях кольорів та психофізіологічних особливостей даної вікової групи.

Аналіз закордонного досвіду проектування центрів дозвілля для молоді

№	Назва закладу	Особливості формування дизайну інтер'єру	Ілюстрації
1	Sports and Leisure Center (Центр спорту та дозвілля для молоді, Франція)	Головна ідея будівлі спроектувати її простою, для сприйняття дітей. Дизайн навіює приємні образи дитячої іграшки. Функціональні зони приміщень, що мають схожий вид діяльності не ізолюються одна від одної, але мають окремий вхід і вихід. Будівля відкрито використовує колір в широкій палітрі. Всі коридори, пандуси і проходи, широкі і просторі, де діти можуть ходити поодиночці в цілковитій безпеці. Кольорові фасади виконані із тонованого скла. Будівля максимально використовує природне освітлення, щоб обмежити споживання електроенергії.	 
2	Ballyfermot Leisure and Youth Centre (Центр дозвілля для молоді Балліфермон, Ірландія)	Центр дозвілля забезпечує широкий спектр діяльності, що відповідає конкретним потребам молоді в суспільстві і сприяє соціальній згуртованості. Дизайн ґрунтується в першу чергу на використанні кольору та індивідуальних дизайнерських меблів. В будівлі є такі функціональні зони та приміщення як кафе, звукоізольована студія звукозапису, спортивний зал, фітнес зал, басейн, клубні приміщення та ін.	 
3	Ashland Youth Center (Молодіжний центр Ашленд, США)	Проект цього молодіжного центру мав мету зберегти наступні покоління, використовуючи системи зберігання електроенергії та води. В дизайні інтер'єру використали широку палітру кольорів, дизайнерські сучасні меблі, та натуральні матеріали. Атріуми та скляні фасади забезпечують приміщення максимальною кількістю природного освітлення, що надає простору легкості та яскравості.	 

Головною характеристикою сучасного центру дозвілля стало використання широкої палітри кольорів, вільного простору, що лишає місце для уяви та творчого натхнення відвідувачів та максимальне використання природного освітлення. За даними дослідження були виявлені вподобання молоді, що до дизайну центру дозвілля: використання яскравих кольорів, вивісок; скляні фасади, щоб бачити все, що відбувається ззовні та всередині центру дозвілля; незвичні архітектурні форми, які знаходяться в гармонії з навколишнім середовищем; поєднання сучасних і природних матеріалів; привітна, яскрава атмосфера; відкритий простір для їжі та спілкування; екологічність матеріалів; барвисті, індивідуального дизайну меблі; зелений сад, поліфункціональність приміщень.

Висновки

Необхідність йти в ногу з сучасністю викликала потребу перетворення або нового типологічного проектування центрів дозвілля для молоді. Сучасні потреби молоді, змінили підходи до функціонального зонування і дизайну центру дозвілля для молоді, враховуючи наступні вимоги:

- забезпечити екологічність та енергоефективність приміщень;
- поліфункціональність приміщень, та можливість трансформації простору;
- використання сучасних технологій та медіа-засобів;
- образне вирішення простору, для забезпечення комфорту даної вікової групи, для різноманітних видів клубної діяльності;
- гармонічна структура функціональних зв'язків об'єкту враховуючи послідовність процесів, які трансформуються під впливом інтересів та потреб сучасної молоді.

Список використаних джерел

1. ДБН В.2.2-16-2005 Будинки і споруди: культурно-видовищні та дозвіллі закони: державні будівельні норми України. – К.: Укрархбудінформ, 2005. – 133с.
2. Куцевич В. В. Реформування архітектурно-методологічної бази проектування об'єктів соціокультурного призначення в сучасних умовах України: дис... д-ра архітектури: 18.00.02 / Куцевич Вадим Володимирович. – Київ, 2004.

References

1. DBN V.2.2-16-2005. *Budynky i sporudy: kul'turno-vydovyshchni ta dozvillyevi zaklady: derzhavni budivel'ni normy Ukrainy. [Homes and buildings: cultural and entertainment and leisure facilities: State construction norms of Ukraine.]* – Kyiv.: Ukrarkhbudininform Publ., 2005. – 133 p. [in Ukrainian].
2. Kutsevych, V.V. (2004). *Reformuvannya arkhitekturno-metodolohichnoyi bazy proektuvannya ob'yektiv sotsiokul'turnoho pryznachennya v suchasnykh umovakh*

3. Фомина В. Ф. Архитектурно-конструктивное проектирование общественных зданий : учебное пособие / В. Ф. Фомина. – У. : УЛГТУ, 2007. – 97 с.
4. Архитектурное проектирование общественных зданий и сооружений. [учебник для вузов] / В. В. Адамович, Б. Г. Бархин, В. А. Варезкин и др. [Под общ. ред. И. Е. Рожина, А. И. Урбаха. – 2-е изд., перераб. и доп.] – М.: Стройиздат, 1984. – 543 с.
5. Нойферт Э. Строительное проектирование : научное издание / Э.Нойферт / Пер. с нем. К. Ш. Фельдмана, Ю. М. Кузьминой. – 2-е изд. – М. : Стройиздат, 1991. – 392 с.
6. Гельфонд А. Л. Архитектурное проектирование общественных зданий и сооружений : учебное пособие / А. Л. Гельфонд. – М. : Архитектура-С, 2006. – 280 с.
7. Державна служба статистики. [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://www.ukrstat.gov.ua/>
- Ukrayiny [Reform of architectural and methodological basis of design objects and cultural destination in modern Ukraine]. Doctor's thesis. Kyiv [in Ukrainian]*
3. Fomyna, V.F. (2007). *Arkhytekturno-konstruktyvnoe proektyrovanye obshchestvennykh zdaniy [Architecturally-constructive design of public buildings]*. – U. : UIHTU Publ., – 97 p. [in Russian].
4. Adamovich, V.V., Barhin, B.G., Varezhkin, V.A. i et al. (1984). *Arhitekturnoe proektirovanie obschestvennykh zdaniy i sooruzheniy [Architectural design of public buildings]*. I.E. Rozhina, A.I. Urbaha (Ed.). (2nd ed.). – M.: Stroyizdat Publ., – 543 p. [in Russian].
5. Noyfert, E. (1991). *Stroitelnoe proektirovanie [Structural design]* (.Sh. Feldmana, Yu.M. Kuzminoy, Trans). (2nd ed.). – M.: Stroyizdat Publ., – 392 p. [in Russian].
6. Gelfond, A.L. (2006). *Arhitekturnoe proektirovanie obschestvennykh zdaniy i sooruzheniy [Architectural design of public buildings]*– M. : Arhitektura-S Publ., – 280 p. [in Russian].
7. *Derzhavna sluzhba statystyky [The State statistics service]*. Retrieved form: <http://www.ukrstat.gov.ua/> [in Ukrainian].

Особенности формирования дизайна центра досуга для молодежи

Заварзин О. А., Родина А. В.

Киевский национальный университет технологий и дизайна

Цель. Выявление особенностей формирования дизайна центра досуга для молодежи. Определить основные требования к формированию такого пространства.

Методика. Анализ и синтез мирового опыта проектирования интерьеров центров досуга. Анализ литературных источников по заданной тематике исследования, систематизация, обобщение знаний. Синтез требований по формированию интерьерного пространства центров досуга. Проведение социологического исследования через сеть Интернет.

Результаты. Выявлены особенности формирования дизайна центров досуга для молодежи и сформулированы требования к дизайну такого пространства, учитывая интересы и восприятие данной возрастной категории.

Научная новизна. Определены основные принципы формирования дизайна центра досуга для молодежи с учетом предпочтений молодежи.

Практичная значимост. Создание рекомендаций по формированию дизайна интерьеров центров досуга для молодежи с возможностью воплощения их на практике.

Ключевые слова: центр досуга, цвет, дизайн, интерьер, молодежь, общение

Peculiarities of designing a leisure center for young people

Zavarzin O. O., Rodina A. V.

Kyiv National University of Technology and Design

Purpose. Identification of the peculiarities of designing leisure centers for youth. Define the basic requirements for the formation of such a space.

Methodology. Analysis and synthesis of world experience of designing interiors of the leisure centers. Analysis of literary sources on a defined topic of research, systematization, generalization of knowledge. The synthesis of the requirements on the formation of the interior space of leisure centers. Conduction of a sociological study via the Internet.

Findings. Having taken into account the interests and perception of this age category, the peculiarities of designing a leisure center for young people and requirements for this design were formulated.

Originality. Considering the preferences of young people, basic principles of designing a leisure center for young people were defined.

Practical value. Creation of recommendations on designing leisure centers for young people with the possibility of their implementation in practice.

Keywords: leisure center, color, design, interior, youth, communication