

Хмельницький національний університет
Факультет технологій та дизайну
Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

другий (магістерський)

Освітній рівень

КОНЦЕПТУАЛЬНЕ ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕР'ЄРУ ТА ЕКСТЕР'ЄРУ КІНОТЕАТРУ «ПЛАНЕТА» В М. ХМЕЛЬНИЦЬКОМУ

Галузь знань 02 Культура і мистецтво
Шифр і назва галузі знань

Спеціальність 022 Дизайн
Шифр і назва спеціальності

Шифр ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ

Виконала: студентка 2 курсу, група ДЗНм-20-1  Крістіна ОЛЯНІНА

Керівник: кандидат техн. наук, доцент  Ігор КОВТУН

Нормоконтролер: кандидат техн. наук, доцент  Лариса КРАСНЮК

До захисту допускаю:
Зав. кафедри дизайну

 Ельвіра БАЗИЛЮК

13 грудня 2023 р.

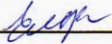
Хмельницький, 2023

Хмельницький національний університет
(повне найменування навчального закладу)

Факультет _____ технологій і дизайну _____
Кафедра _____ дизайну _____
Освітній рівень _____ другий (магістерський) _____
Галузь знань _____ 02 Культура і мистецтво _____
(шифр і назва)
Спеціальність _____ 022 Дизайн _____
(шифр і назва)
Освітня програма _____ Дизайн _____

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри _____

 **Ельвіра БАЗИЛЮК**
1 вересня 2021 року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

Оляніна Крістіна Едуардівна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема проекту «Концептуальне проектування інтер'єру та екстер'єру кінотеатру «Планета» в м. Хмельницькому»

Керівник проекту Ковтун Ігор Іванович, к.т.н., доцент

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від 25 серпня 2021 р., № 102

2. Строк подання студентом закінченої роботи 4 грудня 2023 р.

3. Вихідні дані до роботи тип об'єкта проектування – інтер'єр та екстер'єр кінотеатру, цільова аудиторія – глядачі усіх вікових категорій; дизайн – стильність, функціональність та технологічні новації

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

Вступ. Дослідження проектної ситуації. Вибір і композиційна проробка джерела творчості. Вибір та обґрунтування вихідних даних до проектування. Творча розробка ідей дизайну. Розроблення конструкторської документації. Захист інтелектуальної власності. Висновки.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

1 банер 1500 x 2000 мм; 9 креслеників форматом А3; 1 кресленик форматом А4.

Анотація

Кваліфікаційна робота освітнього рівня «магістр»
на тему: «Концептуальне проектування інтер'єру та екстер'єру кінотеатру
«Планета» в м. Хмельницькому»
студентки групи ДЗНм-20-1 К. Оляніної
керівник – к.т.н., доцент І. Ковтун

Обсяг пояснювальної записки – 74 с., 67 рисунків, 4 додатки, 31 джерело.

Обсяг графічної частини – банер розміром 2000 x 1500 мм,
кресленики форматом А3 – 9 шт, форматом А4 – 1 шт.

Пояснювальна записка представлена у 4-х розділах. В роботі виконано аналіз стану проектування інтер'єру та екстер'єру кінотеатру «Планета» в м. Хмельницькому, проведено історичний огляд ретроспективи та досягнень відомих дизайнерів, виконано композиційний аналіз джерела творчості «Абстракція в горах», здійснено вибір та стилізацію основних композиційних елементів у поєднанні із стилем неокласика з акцентом на стилі мінімалізм, розроблено творчу концепцію дизайн-проєкту інтер'єру та екстер'єру кінотеатру «Планета» на основі поєднання стилю неокласика з акцентом на стилі мінімалізм із трансформацією джерела творчості, розроблено конструкторську документацію проєкту інтер'єру першого поверху кінотеатру, розроблено заявку на промисловий зразок. Виконано модель меблевого виробу, авторську творчу роботу в стилі акрилового живопису.

4.12.2023 р.

(дата)



(підпис)

ЗМІСТ

	С
Вступ.....	6
1 Композиційна частина.....	9
1.1 Аналіз стану проєктування об'єктів, що проєктуються.....	9
1.1.1 Історичний огляд ретроспективи об'єктів обраного напрямку	9
1.1.2 Огляд досягнень відомих дизайнерів, що працювали над темою	13
1.2 Характеристика та композиційний аналіз джерела творчості	22
1.3 Вибір та стилізація можливих головних композиційних елементів для проєктування майбутніх об'єктів	24
1.4 Вибір можливих головних композиційних принципів та засобів зв'язку	24
1.5 Вибір та обґрунтування вихідних даних для проєктування	25
1.6 Творча розробка інтер'єру та екстер'єру кінотеатру	33
1.6.1 Розробка ескізів моделей, ідей та їх загальна характеристика	33
1.6.2 Порівняльний аналіз ідей та вибір головної	34
1.6.3 Композиційний аналіз гармонійності розроблених об'єктів	39
2 Конструкторсько-технологічна частина	47
2.1 Розробка креслень розташування технологічних схем та інженерних мереж	47
2.1.2 Характеристика інженерного обладнання для кінотеатрів	53
2.2 Розробка конструкторської документації меблевого виробу.....	57
2.2.1 Опис виробу.....	57
2.2.2 Основні архітектурно-художні рішення.....	58
2.2.3 Характер з'єднання складових частин виробу.....	61
2.2.4 Основні конструктивні рішення.....	63
3 Визначення вартості проєкту	64
4 Розробка патенту на промисловий зразок	67

ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ									
Змн.	Арк.	№ Документа	Підпис	Дата	Концептуальне проєктування інтер'єру та екстер'єру кінотеатру «Планета» в м. Хмельницькому	Літ.	Арк.	Аркушів	
		Розроб.	Оляніна К. Е.	4.12.23					
		Перевір.	Костун І. І.	4.12.23				4	74
		Реценз.	Якушева М. О.	16.12.23			ХНУ, ДЗНм-20-1		
		Н.Контр.	Краснюк Л. В.	5.2.24					
		Затверд.	Базиліук Е. В.	13.12.23					

Висновки	71
Перелік джерел посилань	72
Додаток А Компонівка банера	75
Додаток Б Творча робота	76
Додаток В Модель меблевого виробу	77
Додаток Г Конструкторсько-технологічна частина	81
Додаток Д Матеріали апробації наукових результатів отриманих у кваліфікаційній роботі	89

					<i>ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ</i>	Арк
						4
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

ВСТУП

Розробка дизайн-проектів кінотеатрів є досить популярною і затребуваною, оскільки дизайн такого громадського, розважального місця має бути особливим. Багато дизайнерів намагаються створити не тільки функціональний простір, а й – образ приміщення, що має створювати настрій в кінотеатрі.

Концептуальне проектування інтер'єру та екстер'єру кінотеатру виступає як ключовий фактор у створенні не просто приміщення, але й арени для магії, яку ми називаємо кіно. Кваліфікаційна робота присвячена розкриттю та розумінню значущості концептуального проектування середовища кінотеатру як платформи для враження та спілкування. В представленій роботі ми розглядатимемо не лише аспекти естетики та ергономіки [1-4], але й вплив дизайну на емоційний стан глядача. Мета полягає в створенні не просто простору для перегляду фільмів, але й вдосконаленого місця, що сприяє поглибленню у світ кіно.

У цьому дослідженні ми визначимо основні аспекти концептуального проектування інтер'єру та екстер'єру кінотеатру, щоб створити простір, який сприяє не лише візуальній насолоді, але й поглибленню у сюжет і атмосферу кожного показу. Архітектурні рішення, форма меблів, вибір кольорів та освітлення — це всі компоненти, які складають весь образ, який формує враження кожного глядача. Розглянуто вплив простору на сприйняття фільмів, як архітектурні елементи можуть підсилити емоційний зв'язок між глядачем і екраном. Важливо також розглянути технологічні інновації, які можуть зробити досвід перегляду фільмів більш захоплюючим і комфортним. Використання віртуальної реальності, аудіоінсталяцій нового покоління та інші передові технології мають потенціал змінити спосіб, яким ми сприймаємо фільми. Завдяки кваліфікаційній роботі ми спробуємо визначити оптимальний баланс між стильністю, функціональністю та технологічними новаціями у концептуальному проектуванні кінотеатру, надаючи простору новий рівень виразності і глибини.

Об'єкт дослідження – дизайн інтер'єру та екстер'єру кінотеатру «Планета» в м. Хмельницькому.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						5
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

Предмет дослідження – баланс між стильністю, функціональністю та технологічними новаціями у концептуальному проектуванні кінотеатру для надання простору нового рівня виразності і глибини.

Мета дослідження – поєднання стилю неокласика з акцентом на стилі мінімалізм із трансформацією джерела творчості в дизайні інтер'єру та екстер'єру кінотеатру «Планета» в м. Хмельницькому.

Завдання дослідження:

1. Аналіз стану проектування інтер'єру та екстер'єру кінотеатру «Планета» в м. Хмельницькому.

2. Композиційний аналіз джерела творчості.

3. Визначення та стилізація головних композиційних елементів, встановлення принципів та засобів композиційного зв'язку в дизайн-проекті інтер'єру та екстер'єру кінотеатру.

4. Творча розробка дизайн-проекту інтер'єру та екстер'єру кінотеатру «Планета» із використанням стилю неокласика з акцентом на стилі мінімалізм та в поєднанні із трансформацією джерела творчості.

5. Виконання конструкторської документації дизайн-проекту.

6. Розроблення заявки на отримання патенту на промисловий зразок.

Методи дослідження: методи та засоби трансформації джерела творчості та стилізації в дизайні інтер'єрів та екстер'єрів, системи автоматизованого проектування (САПР) ArchiCad, AutoCad використані для розроблення конструкторської документації та комп'ютерна графіка в середовищі 3DS Max як технологія візуалізації представленого дизайн-проекту.

Наукова новизна отриманих результатів:

- досягнуто нового рівня виразності і глибини просторового середовища в дизайні інтер'єру та екстер'єру кінотеатру завдяки кольоровій гамі, фактурі та текстурі джерела творчості у поєднанні із стилем неокласика з акцентом на стилі мінімалізм;

- отримано оптимальний баланс між стильністю, функціональністю та технологічними новаціями у концептуальному проектуванні кінотеатру.

Практичне значення отриманих результатів: розроблено дизайн-проект

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						6
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

інтер'єру та екстер'єру кінотеатру «Планета» чим досягнуто оптимальний баланс між стильністю, функціональністю та технологічними новаціями у концептуальному проектуванні кінотеатру, що в свою чергу сприяє популяризації кінематографа в сучасних умовах.

Апробація результатів дослідження забезпечена участю у Міжнародній науково-практичній Інтернет-конференції молодих вчених та студентів «Ресурсозберігаючі технології легкої, текстильної і харчової промисловості» (17-18 листопада 2021 р., Хмельницький національний університет) із двома публікаціями у збірнику праць конференції [5, 6].

Структура й обсяг роботи: кваліфікаційна робота складається з пояснювальної записки, графічної частини, творчої роботи та моделі меблевого виробу.

Пояснювальна записка виконана на 74 сторінках друкованого тексту, містить 67 рисунків, 5 додатків та список використаних джерел із 31 найменування.

Графічна частина: банер розміром 2000 x 1500 мм; кресленики форматом А3 – 9 шт; форматом А4 – 1 шт.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						7
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

1 КОМПОЗИЦІЙНА ЧАСТИНА

1.1 Аналіз стану проєктування об'єктів, що проєктуються

1.1.1 Історичний огляд ретроспективи об'єктів обраного напрямку

Започаткування кінематографу на кінці 19 століття стало справжньою революцією в мистецтві та розвагах. Люди вперше отримали можливість бачити рухомі зображення, які захоплювали їх уяву та емоції. Перші кінематографічні вистави були короткими, але вони викликали великий інтерес глядачів.

У 1895 році брати Люм'єр [7, 8] у Франції вперше представили публіці свій кінематограф, аналогічний камері, який записував і відтворював рухливі зображення (рис. 1.1). Їх перша публічна прем'єра в Парижі визначила початок нової ери в розвагах.



Рисунок 1.1 – Брати Люм'єр – творці кінематографа зі своїм винаходом

Кінематограф був запатентований французьким винахідником і фотографом Луї Жак Манде Дагером в 1895 році. Його патент, отриманий 13 лютого 1895 року, визначав пристрій для "запису та відтворення рухових зображень". Однак важливо відзначити, що кінематограф розвивався паралельно в різних країнах, і його винайдення стало результатом колективних зусиль ряду винахідників. Паралельно з Луї Жаком Манде Дагером, важливий внесок в розвиток кінематографу вніс

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						8
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

інший французький винахідник, Жюль Каміль Луї Люм'єр, разом з його братом Андре Луї Люм'єр. Вони представили свій кінематографічний пристрій, який вони назвали "Кінематографом" і отримали патент на нього в 1895 році.

Крім того, в Сполучених Штатах Америки Томас Едісон розробив свій власний пристрій, який він назвав "Кінетоскопом". Його пристрій був спрямований на створення коротких фільмів для перегляду в одиночку, в той час як кінематограф був спрямований на публічний показ фільмів. Хоча Луї Жак Манде Дагер став першим, хто отримав патент на кінематограф, історія розвитку цієї технології включає в себе спільні зусилля численних винахідників у різних країнах. У додаток до французьких та американських винахідників, слід зазначити й інших допринесення до розвитку кінематографу. Наприклад, в Великобританії винахідник Роберт Уільям Поллок створив пристрій, відомий як "сценічний фотограф", який також вносив свій вклад у створення кінематографу. Розквіт кінематографу став можливим завдяки спільним зусиллям винахідників та піонерів у різних куточках світу. Поступово ця технологія перетворилася в масове індустріальне явище, змінюючи культуру, розваги та спосіб висловлення мистецтва.

Таким чином, винахід кінематографу не є виключною заслугою одного винахідника чи країни; це був результат глобального співтрудництва та конкуренції, що відбувалася на зламі XIX і XX століть.



Рисунок 1.2 – Сінематограф

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		9

Брати Люм'єр внесли неперевершений внесок у ранній етап розвитку кінематографу, закладаючи основи для подальшого розвитку цієї мистецької форми та індустрії. Перший публічний кінопоказ, організований братами Люм'єр, відбувся 28 грудня 1895 року в Парижі в Гранд-Кафе (рис.1.3). Ця подія кінопоказу визначалася як народження кінематографу і стала етапом у розвитку кінематографії. Брати Люм'єр не бачили кінематограф як масовий розважальний засіб на той момент, їхній публічний кінопоказ в Гранд-Кафе став великим подією і визначив майбутнє кіно як мистецтва та індустрії [9].

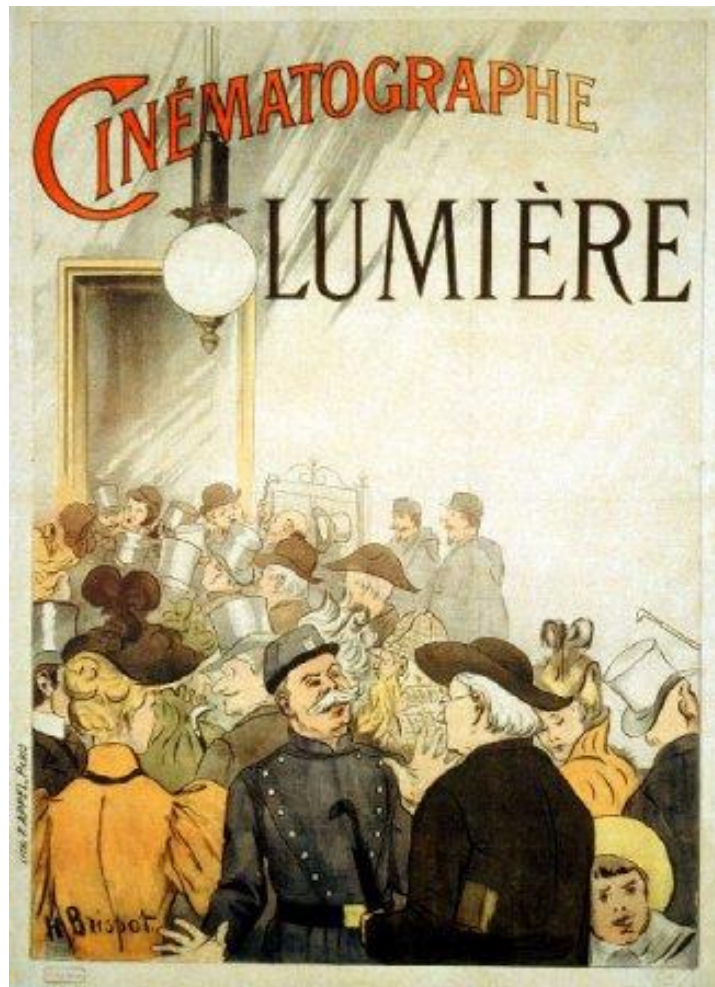


Рисунок 1.3 – Афіша першого показу кіна

Завдяки популярності кінематографу виникло потреба у спеціальних приміщеннях для його показу. Початково це були невеликі кімнати, влаштовані для перегляду фільмів, які були коротші за сучасні стандарти. З часом ці простори еволюціонували в перші кінотеатри.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		10

У 1905 році в США відкрилася перша кінотеатральна зала — Nickelodeon. Вона отримала свою назву від ціни вхідного квитка в п'ять центів ("nickel" у деяких діалектах американської англійської). Nickelodeon став популярним форматом для показу фільмів широкої аудиторії. У 1920-1950 роках кінотеатри пережили свою золоту еру. Були споруджені великі, розкішні будівлі з артдеко та неоренесансною архітектурою, що створювало атмосферу розкіші та елегантності. Цей період також призначив початок популярності технології звуку, коли з'явилися перші "звукові фільми". З середини 20 століття розпочалася ера мультиплексів, коли кінотеатри почали об'єднувати кілька залів для показу різних фільмів одночасно. Це розширило вибір глядачів і зробило кінотеатральний досвід більш доступним та різноманітним.

На фоні технологічного розвитку та змін у споживацьких звичках, кінотеатри знову знаходять нові шляхи привертання глядачів. Впровадження технологій високої чіткості, тривимірного зображення (3D), систем високоякісного звуку, а також інтерактивні ігрові та віртуально-реальність розвиваються в арсеналі кінотеатрів. Мультиплекси, забезпечуючи різноманіття фільмів та розваг, пристосовуються до сучасних тенденцій. Кінотеатри стають не лише місцем для перегляду фільмів, але і соціальними центрами, де глядачі можуть насолоджуватися ресторанами, кафе, атракціонами та іншими додатковими послугами. У світі стрімкого розвитку цифрових технологій, коли доступ до відомостей та розваг здійснюється через різноманітні пристрої, кінотеатри важливі для збереження традиції колективного перегляду та враження від великого екрану. Історія кінотеатрів свідчить про неабиякий шлях від простих приміщень для показу фільмів до сучасних культурних комплексів, які об'єднують технологію, розваги та архітектурну красу для створення унікального кінематографічного досвіду. Вони залишаються важливим елементом нашого культурного ландшафту, перетворюючись та адаптуючись до змін у світі кіно та медіа.

Отже зробимо висновки, що історія виникнення кінотеатрів налічує кілька етапів, в яких поєдналися технологічні досягнення та споживацька прагнення насолоджуватися мистецтвом кіно.

					<i>ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ</i>	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		11

На початку кінематографу (1890-1900 рр.) відбувалося зародження кіно почалося з експериментів ряду винахідників, таких як Люм'єр брати та Томас Едісон. У 1895 році в Парижі відбулася перша публічна прем'єра кінематографу, а подальше поширення цього чарівного мистецтва спричинило попит на спеціально обладнані приміщення для показу фільмів.

Перші кінотеатри з'явилися у великих містах світу з'явилися в 1900-1920 рр. Зазвичай це були адаптовані кімнати або приміщення, в яких встановлювали екран та крісла для глядачів. Кіностудії виходили за межі експериментів і переходили до виробництва повноцінних фільмів, залучаючи широку аудиторію.

Золота ера кінотеатрів припадає на 1920-1950 рр. У цей період кінотеатри стали символами розкіші та розваги. Вони були великими та прикрашеними будівлями, де глядачі могли насолоджуватися фільмами у великих за розміром залих. Цей період також призначив початок популярності кіносеріалів та фільмів з звуком, що дало новий вимір кінотеатральному досвіду.

Ера мультиплексів та технологічного розвитку почалася в 1950 та триває до сьогодні. Починаючи з середини 20 століття, з'явилися мультиплекси — кінотеатри з кількома залами, що дозволяли показувати декілька фільмів одночасно. З розвитком технологій з'явилися системи звуку, великі екрани та 3D-технології, що роблять кінодосвід ще більш захоплюючим. Сьогодні кінотеатри залишаються популярними місцями для сімейного відпочинку, романтичних побачень, а також для перегляду нових блокбастерів та арт-фільмів. Розвиток цього виду розваги свідчить про нескінченну пристрасть людей до магії кіно та несе в собі обіцянку завжди нових, захоплюючих кінематографічних подорожей.

1.1.2 Огляд досягнень відомих дизайнерів, що працювали над темою

Дизайн кінотеатрів досить цікава робота для дизайнера, оскільки тут можна втілити багато незвичайних ідей.

Оформлення кінотеатрів як розважальних закладів прагне до того, щоб виділити їх з навколишнього середовища. Golden Harvest Fanling – взірць цієї

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		12

концепції (рис. 1.4, 1.5). Кінотеатр-бутік був розроблений, щоб кожен побачив його у тихому куточку житлових кварталів Fanling, що на півночі Гонконгу.

Concept Studio наголосила на інтер'єрі, щоб створити жваву атмосферу. Дизайнери ARTTA Concept Studio хотіли, щоб все було відкрито і нічого замаскованого, а відвідувачі могли почуватися вільно. Увійшовши до холлу можна зупинити свою увагу на сліпучих неонових вивісках, різні сяючі покажчики сміливих кольорів та необроблені матеріали. Зручний стиль в інтер'єрі кінотеатру для мегаполісів: бетон і метал. Всередині використана груба техніка обробки, все чітко і лаконічно.



Рисунок 1.4 – Кінотеатр Golden Harvest Fanling



Рисунок 1.5 – Фойє кінотеатру

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		13

До найяскравіших та найпрактичніших зразків дизайнерського мистецтва дизайну кінотеатрів слід віднести театр «Геліос», який обладнаний у столиці Польщі. Це гарний приклад зручного розташування зон відпочинку, пунктів торгівлі, квиткових кас та самих залів для перегляду фільмів. А також це приклад вмілого використання вільного простору для створення комфортних умов. «Геліос» по праву вважається одним із найкращих кінозалів країни.

Традиційно, хол є прямокутним приміщенням, з одного боку якого обладнані каси для продажу квитків і невеликий бар, а з іншого – встановлені афіші очікуваних новинок. Така форма приміщення не створить дискомфорту відпочиваючим за великої кількості відвідувачів. Каси розділені не габаритними турнікетами для комфорту окремих черг. Встановлені монітори надають інформацію про доступні сеанси та їх час, а також вказують на кількість вільних місць та їх вартість. Це допомагає значно заощадити час покупців та прискорити сервіс роботи кас.

Враховуючи, що багато клієнтів приходять у кінозал заздалегідь, щоб придбати квитки, для їхнього комфортного очікування сеансу зі зворотного боку холу обладнано не велике кафе. Комфортабельні дивани дозволяють зібратися великим компаніям в очікуванні фільму. Є також невеликі столики для маленьких відвідувачів. Такий маркетинговий процес є додатковим заробітком для установи.

У просторому холі встановлені додаткові диванчики для очікування. Також є окремі торгові пункти, що дозволяють придбати солодку воду та попкорн перед сеансом. У облицювання використовуються звичні матеріали не яскравих кольорів. Оригінальним доповненням стриманого інтер'єру є люстри екстравагантні у формі великих білих кольорів. У дизайні кінотеатру використаний коридор із дзеркалами, що дозволяє створити ілюзію нескінченного простору. Використання кольору металу, а також яскравих та помітних відтінків дозволяє візуально відокремити коридор від загального приміщення. Саме там і обладнано санвузли для відвідувачів. Із загального холу вони не видно і перебувають у торці зали.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						14
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		



Рисунок 1.6 – Вхід до кінотеатру



Рисунок 1.7 – Інтер'єр кінотеатру

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		15



Рисунок 1.8 – Коридор що веде до кінозалів

Мультидисциплінарний простір кінотеатру Reina Victoria в іспанському місті Нерва.

Крихітне містечко Нерва, розташоване в іспанській провінції Уельва, спочатку виникло як поселення гірничодобувників. Для локації, населення якої ледве перевищує 6000 осіб, будівництво об'єкта, подібного до кінотеатрів і концертних залів, має величезне значення. Тому вже на стадії розробки проекту було очевидним, що Reina Victoria стане провідним культурним майданчиком міста. Зведення настільки масштабного громадського будинку стало початком відродження занепаду району, яке зрештою обернулося серйозними змінами позитивного характеру у соціальній сфері Нерви. Дизайн об'єкта продумувався з погляду максимізації його корисності та універсальності. Необхідно було створити комфортні умови для проведення різноманітних заходів, як масових, так і вузькоспрямованих, щоб Reina Victoria зміг стати повноцінним мультидисциплінарним простором. Будівля включає три основні рівні. На першому

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		16

поверсі, крім центрального входу, розташовані хол та допоміжні простори (гримерні, нижня сцена та оркестрова яма). Лобі, репетиційні кімнати та головна сцена знаходяться вище. Доступ до амфітеатру здійснюється через верхній рівень.



Рисунок 1.9 – Інтер'єр приміщення



Рисунок 1.10 – Велика зала кінотеатру

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		17



Рисунок 1.11 – Інший вид великої зали кінотеатру

Структура сцени включає сучасну апаратну, освітлювальну галерею та технічний сектор. В інтер'єрі кінотеатру спостерігається абсолютна перевага нейтральних, природних відтінків та фактур. Ця характеристика гарантує універсальність дизайну та його адаптивність до різних видів діяльності.

Оригінальний дизайн-проект сучасного кінотеатру в історичній будівлі Kino-Rye від архітекторів Jonathan Dunn Architects



Рисунок 1.12 – Вхід в кінотеатр

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		18

У центрі історичного району Rye цього графства протягом кількох років порожні шкільні будівлі вікторіанської епохи. Проект складається з колекції вікторіанських шкільних будівель, які пустували кілька років і швидко прийшли в занепад. І за цей час вони сильно занепали. Місцеві жителі були більше не в змозі дивитися на цю жалюгідну картину, і для вирішення такої ситуації вони створили волонтерську групу Fletcher in Rye.

Кінотеатр назвали на честь драматурга John Fletcher, який народився і виріс у будівлі навпроти. Активістами було викуплено цей архітектурний шедевр з метою його збереження через організації у ньому кінотеатрів. Цей комплекс знаходиться в самому центрі району Rye з дуже важкими під'їздами. Однак ця обставина лише покращила загальну ідею задуму, яка полягала у поверненні первозданного інтер'єру та повній ліквідації слідів реконструкції 50-х років.

Головний і найбільший зал простягається від центру, використовуючи особливості рідної архітектури, переносячи їх у ступінчасті платформи для посадкових місць.

Друга зала розташовується у протилежному напрямку, але все-таки через неї можна потрапити до першої. Місце перетину обох просторих приміщень формує чудові умови для створення єдиної вентиляції. Інтер'єр був повністю відновлений та оновлений. На рівні голови були встановлені дубові ребристі панелі, які не тільки створюють неповторний стиль, пронизаний шармом, але й ефективно приховують електричні кабелі та проводи комунікацій. Усі панелі виконані з 12 однакових ребер та одного ширшого. Такий нестандартний підхід до декорування стін нагадує нам про колишні 12 кадрових фільмів. Кінозали були спроектовані за всіма правилами акустики без шкоди стильному дизайну. Високоякісні цифрові проектори та широкоформатні екрани розширюють уявлення про стандартний кінозал.

Тут поряд із легендарними та сучасними кінострічками показують театральні сцени опери та балету, а також спортивні події. Таке завидне розмаїття репертуару приваблює широку та абсолютно різнопланову публіку.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		19



Рисунок 1.13 – Зала кінотеатру



Рисунок 1.14 – Місце очікування в Кіно-Руче

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		20



Рисунок 1.15 – Дизайн кінозали

1.2 Характеристика та композиційний аналіз джерела творчості

Перше враження джерела творчості (рис. 1.16):

- загострені лінії в контрасті з плавними;
- затишок не дивлячись на строгість;
- фактурність поверхні та помірність температури.

Композиційним центром джерела являється хвиляста вертикальна лінія, яка контрастно виділяється на загальному темному фоні, але не є надто яскравою. Живості додає нерівномірна товщина, рваність, а також мілкі додаткові лінії.

Цілісність об'єкту показана у близькій тональності відтінків з одним акцентним.

Відповідність форм та змісту не є чіткою так як найбільша форма, темний масив гір виконує найбільшу дію.

Баланс джерела виражений у простоті кольорової гами.

У сучасних умовах розвитку наукової дизайнерської думки будь-яке наукове

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						21
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

дослідження має включати ряд ключових елементів для забезпечення його повноти, об'єктивності та наукової вартості.



Рисунок 1.16 – Джерело творчості

Дизайнерське наукове дослідження має включати кілька ключових елементів для досягнення своєї повноти та наукової цінності. По-перше, вступ повинен чітко сформулювати проблему, яку дослідження ставить перед собою, та визначити її актуальність у контексті сучасного дизайну. Літературний огляд є важливим компонентом, що передбачає аналіз попередніх досліджень та літературних джерел, що стосуються вивченої проблеми [10,11]. Методологія дослідження розкриває підходи та інструменти, які використовуються для збору та аналізу даних. Результати і обговорення включають в себе виявлені тенденції, висновки та їхню роль у вирішенні досліджуваної проблеми. Завершуючи, висновки та

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						22
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

рекомендації надають підсумки та напрямки для майбутніх досліджень чи практичних застосувань отриманих результатів.

Був зроблений аналіз даного джерела творчості, який в сукупності з обраним класичним для кінотеатрів стилем буде являти собою наукову новизну даного проекту. Кольорова гама, фактури, текстури джерела у поєднанні із класичним стилем.

1.3 Вибір та стилізація можливих головних композиційних елементів для проєктування майбутніх об'єктів

Відносно вражень даного джерела творчості було підібрано такі композиційні елементи:

- лінія;
- колір;
- фактурність.

Лінія, яскраво виражений акцент композиції, в той ж момент вона розбита на декілька різних по розміру та товщині, що дозволяє краще вписати центр в композицію. А поєднання м'яких згинів та різких перепадів дає приємний та вигідний контраст.

Колір, кольорова гама джерела являється дуже характерною і при правильно підібраних сірих, чорних відтінках та не надто яскравому жовтогарячому фоні являтиметься дуже простим та візуально вигідним рішенням.

Фактурність. Дане джерело має дуже приємну та ненав'язливу фактурність жовтої смуги насаджень, а також самого гірського масиву, який створює враження матовості та тонкого шару м'якої тканини, що є надзвичайно доречним при використанні даних композиційних елементів у проєкті, адже стіни залів перегляду кінотеатру потребують звукопоглинаючої поверхні для більш комфортного перегляду кіно для самих відвідувачів зали, а також для сусідніх приміщень.

1.4 Вибір можливих головних композиційних принципів та засобів зв'язку

Засоби композиції обрані для даного джерела творчості:

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						23
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

- статика;
- контраст форми та кольору;
- тектоніка.

На основі проведених вище досліджень були підібрані наступні засоби композиції.

Статика, безпрограшний варіант для рішення в інтер'єрі, також чудово описує джерело творчості.

Контраст форми та кольору, чудові м'які вигини та різні перепади дають великий простір для задумок і також являються дуже зручним засобом композиції.

Тектоніка джерела, являє собою дуже приємні мілкі та посередні деталі, що дає змогу додати різні види фактур в інтер'єр та вигідно повернути статику, не давши їй здатись нудною.

1.5 Вибір та обґрунтування вихідних даних для проєктування

Об'єкт проєктування кінотеатр «Планета» м. Хмельницький, вул. Подільська, 39. Кінотеатр представляє собою комплекс орендованих приміщень у двоповерховому будинку.

Вестибюль поєднаний з коридором та зоною очікування, каса з кімнатою обслуговування, туалети та два кінозали все це на першому поверсі. Коридор, хол очікування та ще одна кінозала- другий поверх. Також другий поверх з'єднаний з приватними офісами. Кінотеатр має три входи, парадний та дві побічні двері. На даний момент зонування хаотичне але включає в себе касову зону, адміністраторську стійку, зону напоїв та снєків та сумісні зона очікування та розважальна зона, також зали перегляду-перший поверх, зону очікування, та зали перегляду- другий поверх. Загальний стан приміщення являється задовільним, але естетичні цінності давно застарілі.

Кінематограф - це мистецтво створення рухомих зображень, яке використовує комбінацію фотографії, технічних засобів запису та відтворення образів, а також редакційних та монтажних технік для створення враження руху та

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						24
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

навіть високого ступеня реалізму. Кінематограф об'єднує в собі різні аспекти мистецтва, техніки та творчості, забезпечуючи можливість висловлення ідеї чи розповіді за допомогою образів, звуку та діалогів.

Поява кінематографу була результатом численних технічних, культурних та соціальних факторів, які взаємодіяли в кінці XIX - початку XX століть. Давайте розглянемо деякі з основних стимулів, що сприяли створенню кіно:

- Технологічний прогрес - розвиток фотографії та оптики у другій половині XIX століття створив технічні засоби для фіксації та відтворення рухомих зображень. Винахід фільму, як ленти для запису послідовних кадрів, визначив новий етап у розвитку цих технологій.

- Цікавість до рухомих образів, як висновок, люди завжди були зацікавлені в способах передачі руху та подій. Закладене в природі бажання сприймати рух стало важливим стимулом для розвитку кінематографу.

- Театр та інші види виставкового мистецтва вже використовували різні техніки, такі як театральна механіка та оптичні ілюзії, щоб створити ефекти руху та динаміки. Кінематограф взяв на озброєння ці ідеї, дозволяючи створити реалістичні рухомі зображення.

- Деякі науковці та винахідники, що вивчали рух тварин, внесли вагомий внесок у розуміння руху та стали підґрунтям для подальших робіт у галузі кінематографу.

- З поширенням фотографії стало очевидним, що зображення може зафіксувати момент часу. Поява рухомих зображень стала природним етапом у розвитку засобів візуального відтворення.

- Комерційні можливості відкривалися перед кінематографом. Кіношоу та кінотеатри стали місцями для суспільних зборів та розваг, приваблюючи велику аудиторію.

- Інноваційні творці, такі як брати Люм'єр та Джордж Мелієс, експериментували з можливостями руху та редакції, створюючи перші кіношедеври та впливаючи на подальший розвиток кінематографу.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						25
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

Загалом, поява кінематографу була невід'ємною частиною загального технічного, культурного та наукового прогресу, який визначав кінець XIX - початок XX століть.

В період з 1970-х по 1990-ті роки світове кіномистецтво переживало значні зміни та новаторські рухи. Загалом, цей період в історії світового кіномистецтва відзначався культурним розмаїттям, новаторськими підходами до режисури та зростанням впливу глобального кіноіндустрії.

Даний кінотеатр має звичайний 3d формат. Відповідно є 3d та цифровим мініплексом, цілодобовим по характеру експлуатації.

На рисунках 1.17–1.27 представлені фотографії існуючого інтер'єру та екстер'єру кінотеатру.



Рисунок 1.17 – Кінозал

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		26



Рисунок 1.18 – Зала очікування

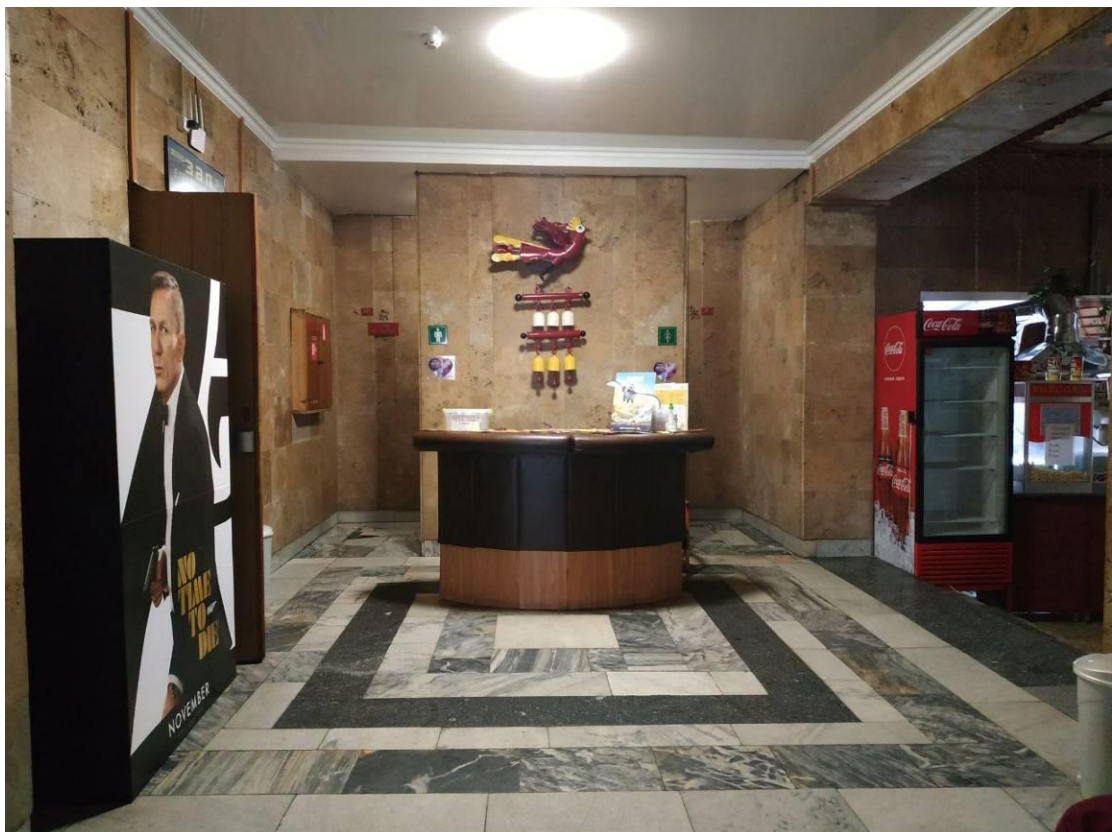


Рисунок 1.19 – Рецепція в кінотеатрі

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		27



Рисунок 1.20 – Вхід в кінотеатр з середини

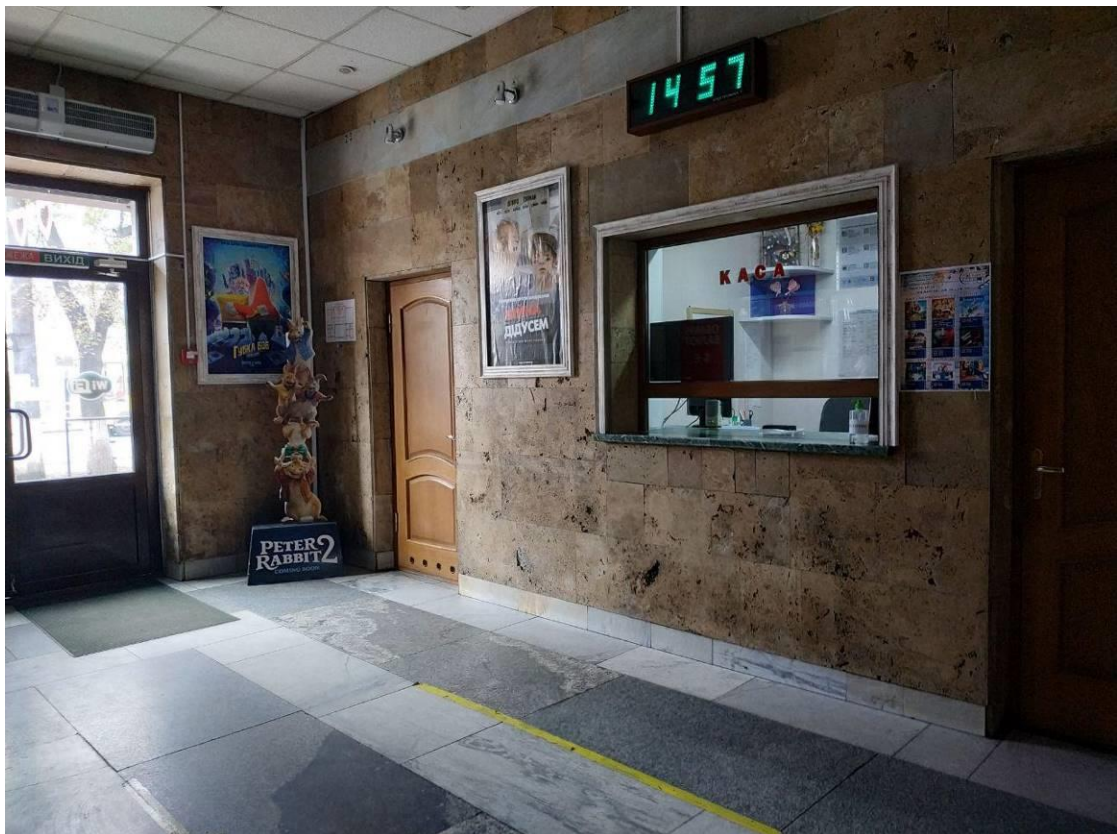


Рисунок 1.21 – Фойє кінотеатру

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		28

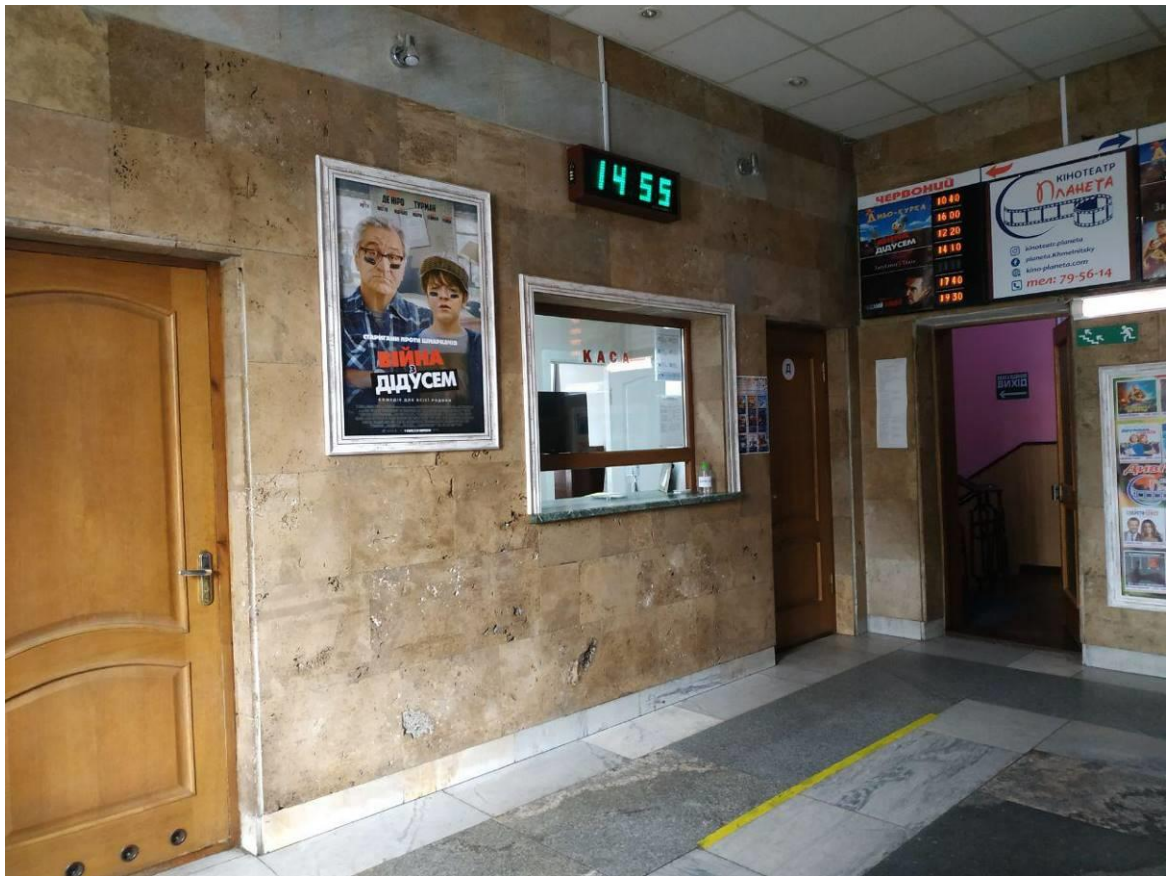


Рисунок 1.22 – Фойє кінотеатру, зона каси



Рисунок 1.23 – Фойє в кінотеатрі

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		29



Рисунок 1.26 – Інтер'єр в великому кінозалі



Рисунок 1.27 – Теперішній інтер'єр в кінотеатрі

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						31
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

1.6 Творча розробка інтер'єру та екстер'єру кінотеатру

Нова концепція дизайну приміщення полягає у перетворенні занедбаного та застарілого приміщення у приємне для проведення часу, сучасне, естетичне місце. Цікава кольорова гама, сучасно інтерпретована класика стилю у кінотеатрах. Затишні звукопоглинаючі приміщення допоможуть зробити сеанс більш комфортним. Все це поєднано у дизайн-проекті кінотеатру «Планета».

Для розробки дизайну кінотеатру було обрано не тільки джерело творчості, а й опорний стиль, що буде використовуватися в проектуванні приміщення. Обраним стилем стала сучасна неокласика з акцентом на мінімалізм. Для того щоб приміщення було строгим і чистим та не перевантажене зайвим декором.

1.6.1 Розробка ескізів моделей, ідей та їх загальна характеристика

Обране джерело творчості показано вище, але було прийнято рішення ще додати стиль неокласика в інтер'єр. На основі джерела творчості були створені ескізи та пробні візуалізації. Створено геометричну форму, підібрано матеріал та налаштовано освітлення.

Неокласичний стиль в дизайні кінотеатру виявляється через конкретні риси, що надають йому вишуканості та класичної естетики. Ось кілька конкретних рис неокласичного дизайну: неокласичний стиль у дизайні кінотеатру створює атмосферу розкоші, елегантності та традиційної класики. За допомогою вишуканих деталей та високоякісних матеріалів, неокласичний дизайн в кінотеатрі може надати цьому місцю вишуканості та унікального характеру.

Меблі можуть бути виготовлені в класичних формах з використанням дерева та оббивки в тканинах вельвет або шовк. Сидіння можуть бути м'якими та комфортними, підкреслюючи важливість комфорту для глядачів.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						32
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

Щодо декору, важливо враховувати симетрію та чіткі лінії. Карнизи, статуетки, архітектурні деталі і декор стелі можуть додати вишуканості та виразності інтер'єру.

Освітлення грає важливу роль у неокласичному стилі, і може бути вибрано вигадливим та витонченим, але в цьому інтер'єрі воно зроблене мінімалістично з витриманням всіх потреб приміщення та освітленні в основному LED технології інтегровані в оздоблення стін та стелі.

Неокласичний дизайн кінотеатру може створити неповторний і вражаючий простір, де елегантність і комфорт поєднуються, надаючи глядачам можливість насолоджуватися фільмами в атмосфері розкоші та вишуканості та строгості. Вище перераховані риси інтер'єру вдалося втілити в дизайн кінотеатру з рисами неокласики.

1.6.2 Порівняльний аналіз ідей та вибір головної

Головною концепцією кінотеатру було вибрано інтер'єр та фасадне рішення з акцентними кольорами вибраного джерела творчості у стилі неокласика.

На рисунках 128-1.32 бачимо два варіанти кольорового рішення фасаду. Обидва доцільні, але в кінцевому результаті обрано чорний відтінок.



Рисунок 1.28 – Чорновий рендер-пошук дизайну фасаду кінотеатру

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		33



Рисунок 1.29 – Чорновий рендер-пошук дизайну фасаду кінотеатру



Рисунок 1.30 – Чорновий рендер-пошук дизайну фасаду кінотеатру

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		34



Рисунок 1.31 – Чорновий коричневий варіант фасаду



Рисунок 1.32 – Чорний варіант фасаду

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		35



Рисунок 1.33 – Дизайн-варіант фойє

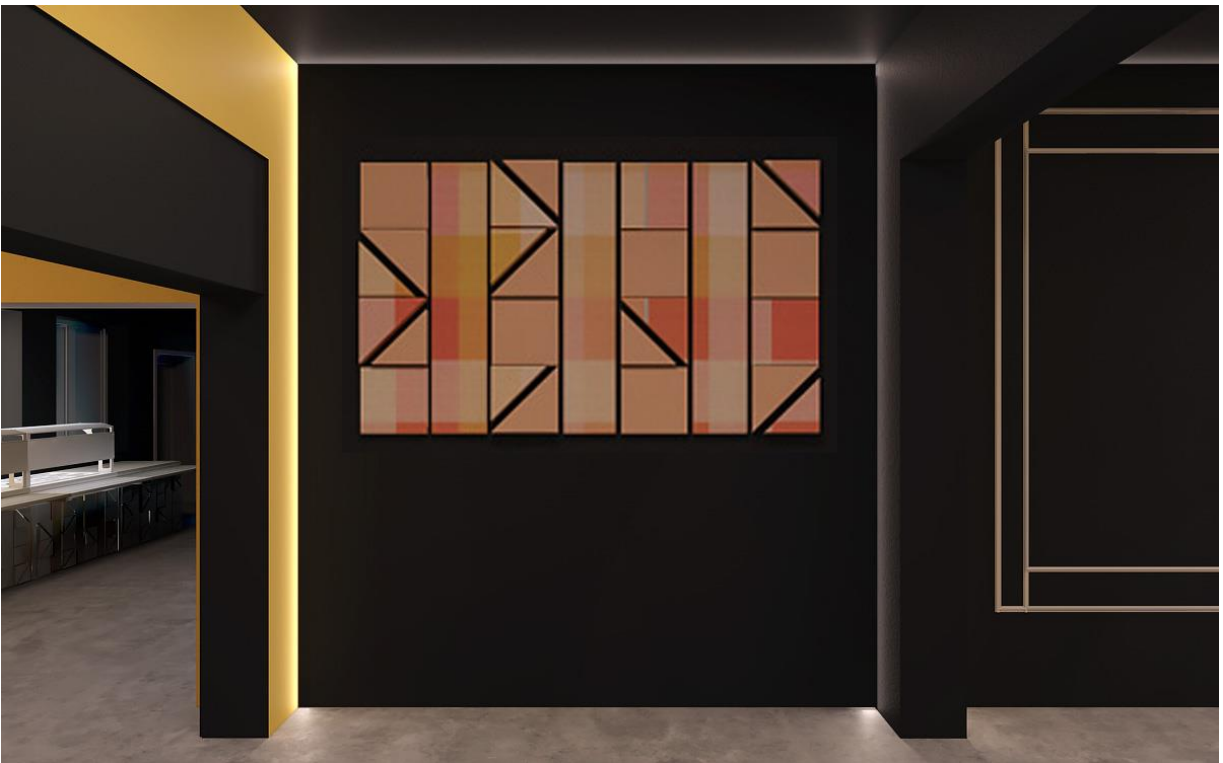


Рисунок 1.34 – Творча робота в інтер'єрі

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		36



Рисунок 1.35 – Мала зала



Рисунок 1.36 – Велика зала

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		37

1.6.3 Композиційний аналіз гармонійності розроблених об'єктів

Найвдалішим рішенням дизайну фасаду кінотеатру обрано нижче показані візуалізації (рис. 1.37-1.39) Вони в чорно жовтій кольоровій гамі, що відповідає обраному джерелу творчості, а також виконані в стилі сучасної неокласики.

М'які, контурні форми сидінь у чорному кольорі з жовтими подушками розташовані так, щоб створити оптимальний кут огляду, що максимізує комфорт та враження від кіноперегляду.

Жовте підсвічування підлоги в окремих зонах створює враження рухливості та справляє погляд глядача на ключові елементи інтер'єру. Ці риси неокласичного стилю в інтер'єрі кінотеатру допомагають створити атмосферу елегантності, яка переносить гостей в атмосферу класичного та витонченого середовища.



Рисунок 1.37 – Вхід в кінотеатр

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		38



Рисунок 1.38 – Дизайн фасаду кінотеатру



Рисунок 1.39 – Фасад кінотеатру, дизайн входу, вивіски

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		39

Симетрія в інтер'єрі кінотеатру в жовтих і чорних кольорах є ключовим елементом, що додає організованість та естетичний баланс. Ця концепція симетрії проявляється в різноманітних аспектах дизайну, надаючи приміщенню чіткі лінії та гармонійні пропорції. Сидіння розташовані в симетричних рядах, показано на рисунках 1.40-1.41, 1.47-1.49, створюючи рівномірний розподіл місць та забезпечуючи оптимальний кут огляду для кожного глядача - додає органічний порядок і розташування елементів інтер'єру в приміщенні.

Арт-постери фільмів у дизайні інтер'єру не використовувалися, щоб не засмічувати стіни приміщення, і показати новий дизайн інтер'єру кінотеатру. Але при потребі вони можуть бути розміщені всередині ліпнинного декору на стінах доповнюючи внутрішній простір виразними візуальними акцентами та рекламою кінострічок. Жовтий колір був обраний одним з акцентних, а в поєднанні з чорним кольором – інтер'єр кінотеатру, фойє і кінозали кавові столики додають затишку до атмосфери.



Рисунок 1.40 – Велика зала, вигляд з входу

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		40



Рисунок 1.41 – Велика кінозала



Рисунок 1.42 – Прохід до залів і зони очікування

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		41



Рисунок 1.43 – Зона очікування біля входу

Зона фойє, біля каси організована по дизайну так, щоб відвідувачам було зручно почекати в черзі та взяти білет, тут є пуфи та журнальний столик. Сам дизайн зроблено так, що він адаптується під вимоги кінотеатру, наприклад: у ліпному декорі на стінах за потреби можна розмістити постери-анонси кінофільмів, кожна стіна є фоном (рис. 1.42-1.46).

Освітлення використовується як важливий компонент композиції, де підвісні лампи чорного або металевого кольору з жовтим підсвічуванням створюють фокусні точки та тіні, доповнюючи загальну атмосферу. Там де в приміщенні залів є вікна, вони закриті панелями, для кращого перегляду фільмів.

Чорний колір виступає як тло, створюючи відчуття глибини та загадковості, тоді як жовті акценти пронизують простір, додаючи вишуканість і емоційність. На рисунку 1.46 бачимо розміщену творчу роботу, в приміщенні для проглядається зона очікування. Загалом приміщення зроблене на основі симетрії – тут ми бачимо це навіть в розміщенні підсвітки. Під світка також розміщена в акустичних панелях на стелі в великому залі та в настінних панелях в малому залі.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						42
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		



Рисунок 1.44 – Меблевий виріб в інтер'єрі



Рисунок 1.45 – Фойє

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		43



Рисунок 1.46 – Прохід, творча робота на стіні

Загалом, композиційна концепція дизайну кінотеатру в жовтих і чорних кольорах втілюється в кожній деталі, створюючи вражаючий вигляд та запам'ятовувальне враження для кожного глядача.



Рисунок 1.47 – Мала зала

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		44



Рисунок 1.48 – Мала кінозала за мотивами джерела творчості

Симетрична композиція сприяє визначенню структури приміщення та створює враження порядку і впорядкування, що впливає на загальний візуальний вигляд і естетику інтер'єру кінотеатру в жовто-чорних кольорах.



Рисунок 1.49 – Мала кінозала в характерних кольорах

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		45

2 КОНСТРУКТОРСЬКО-ТЕХНОЛОГІЧНА ЧАСТИНА

2.1 Розробка креслень розташування технологічних схем та інженерних мереж

Перед тим як починати розробку дизайну кінотеатру, необхідно було провести обмір всього приміщення, задля достовірності розмірів і площ. Оскільки при проектуванні треба дотримуватися державно будівельних норм (ДБН), то згідно з пунктом ДБН В.2.2-16-2019 "Культурно-видовищні та дозвіллові заклади" 4.7 [12].

Проектування вбудованих культурно-видовищних та дозвіллевих закладів у висотних багатофункціональних центрах слід здійснювати з урахуванням вимог ДБН В.2.2-24., бо кінотеатр знаходиться в будівлі для якої ще приєднано інші об'єкти.

Якщо брати до уваги державні буд. Норми, а саме пункт який стосується "Культурно-видовищних та дозвіллевих закладів", то основним фактором визначення місткості є кількість сидячих місць у глядацьких залах, де глядачі переглядають фільми. Враховуються різні типи сидінь та їхнє розташування у залах для забезпечення комфорту та безпеки глядачів.

Такий підхід дозволяє визначити максимальну кількість осіб, які можуть одночасно перебувати у кінотеатрі під час сеансу. Зазначена місткість важлива при розробці дизайну та експлуатації будівлі кінотеатру з метою забезпечення комфортного перебування глядачів під час перегляду фільмів.

Площа кінозалу за ДБН на одну людину 1,3 м² (для кінотеатрів цілорічної дії).

На обмірному плані першого поверху показано всі необхідні розміри існуючого приміщення кінотеатру, представлено на рисунку 2.1, який власне і проектується. План другого поверху показаний також для розуміння загальної картини будівлі кінотеатру.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		46

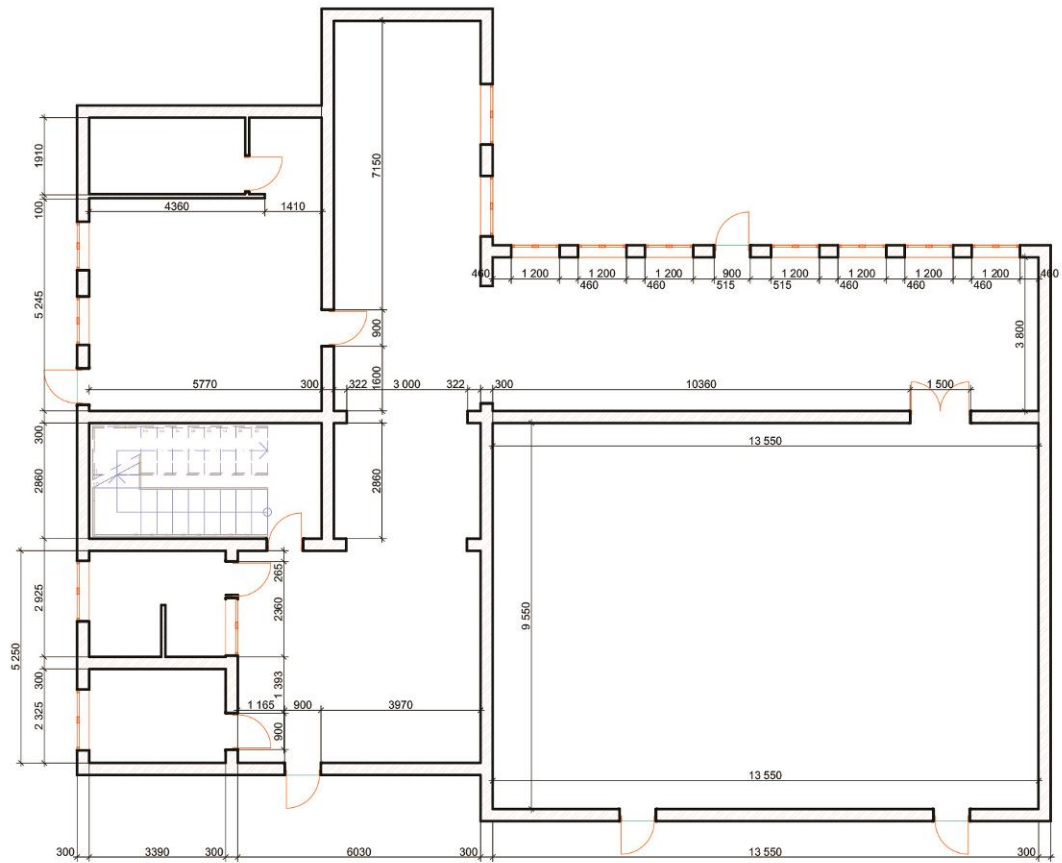


Рисунок 2.1 – Обмірний план першого поверху

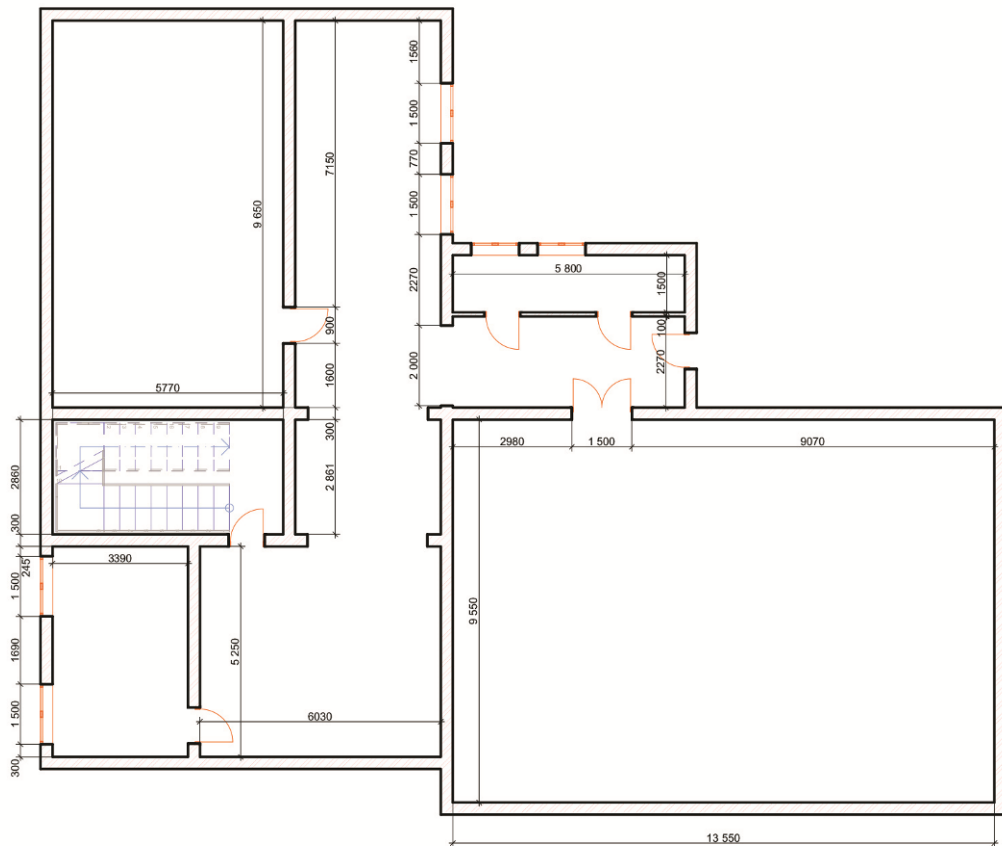


Рисунок 2.2 – План другого поверху

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		47

На плані меблювання показано розташування меблів у вхідній зоні, зоні очікування, та коридору (рецепції), та кінозалах (рисунок 2.3). На візуалізаціях детальніше все проглядається. Місця в залах відповідно до норм. Якщо вище згадувалося, що орієнтовно на одну людину 1,3 м² (для кінотеатрів цілорічної дії), то велика залв кінотеатру вміщає в собі 100 людей, при тому, що її площа 130 м². А мала за розрахунками мала б вміщати 20, але при проектуванні було прийнято рішення зробити її камерною і просторою, тоді місць ще менше. Так затишніше для відвідувачів.

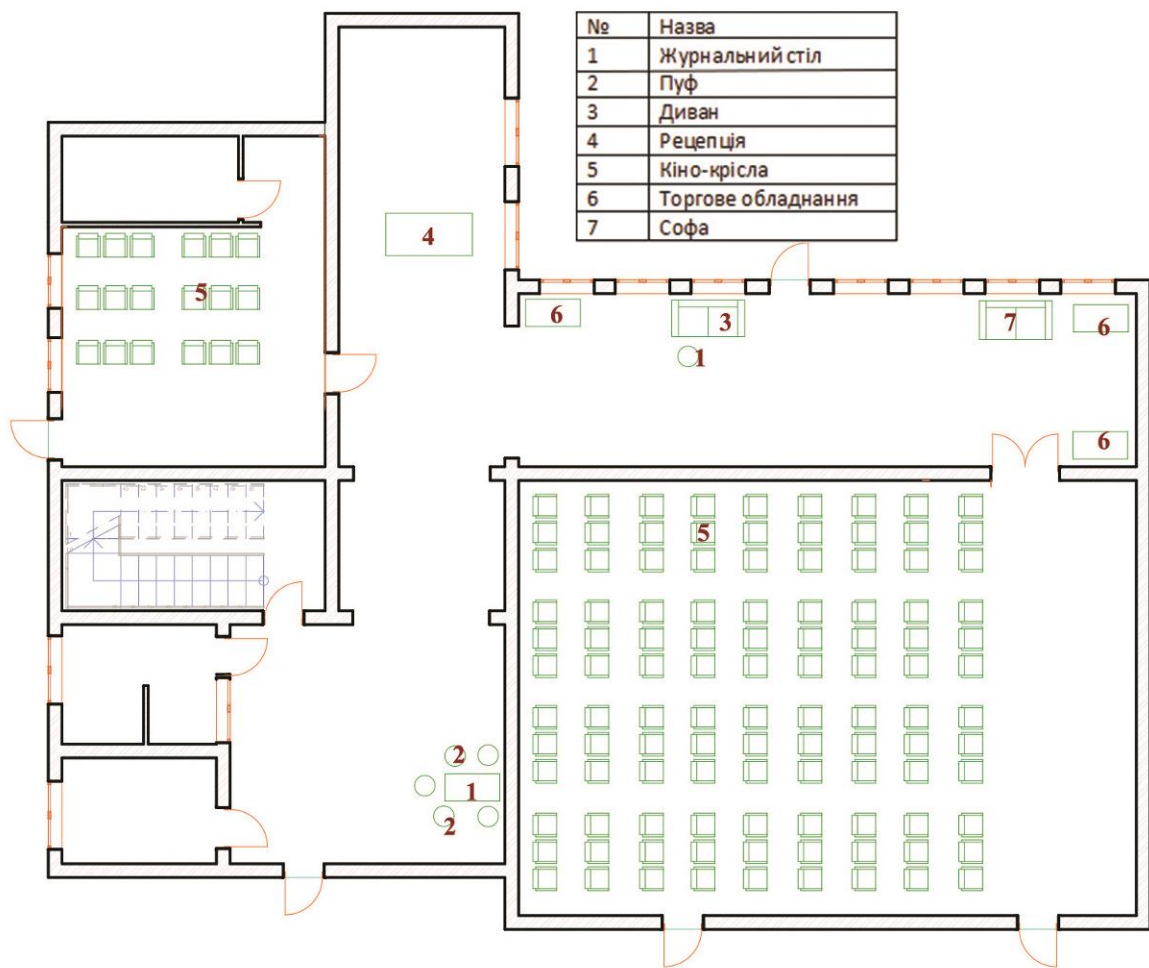


Рисунок 2.3 – План розташування меблів

Покриття підлоги – бетон, в приміщеннях вхідної групи та зали очікування. А в кінозалах ковролін, оскільки він має також звукопоглинальний ефект площа покриття така ж як і стелі (рис. 2.4).

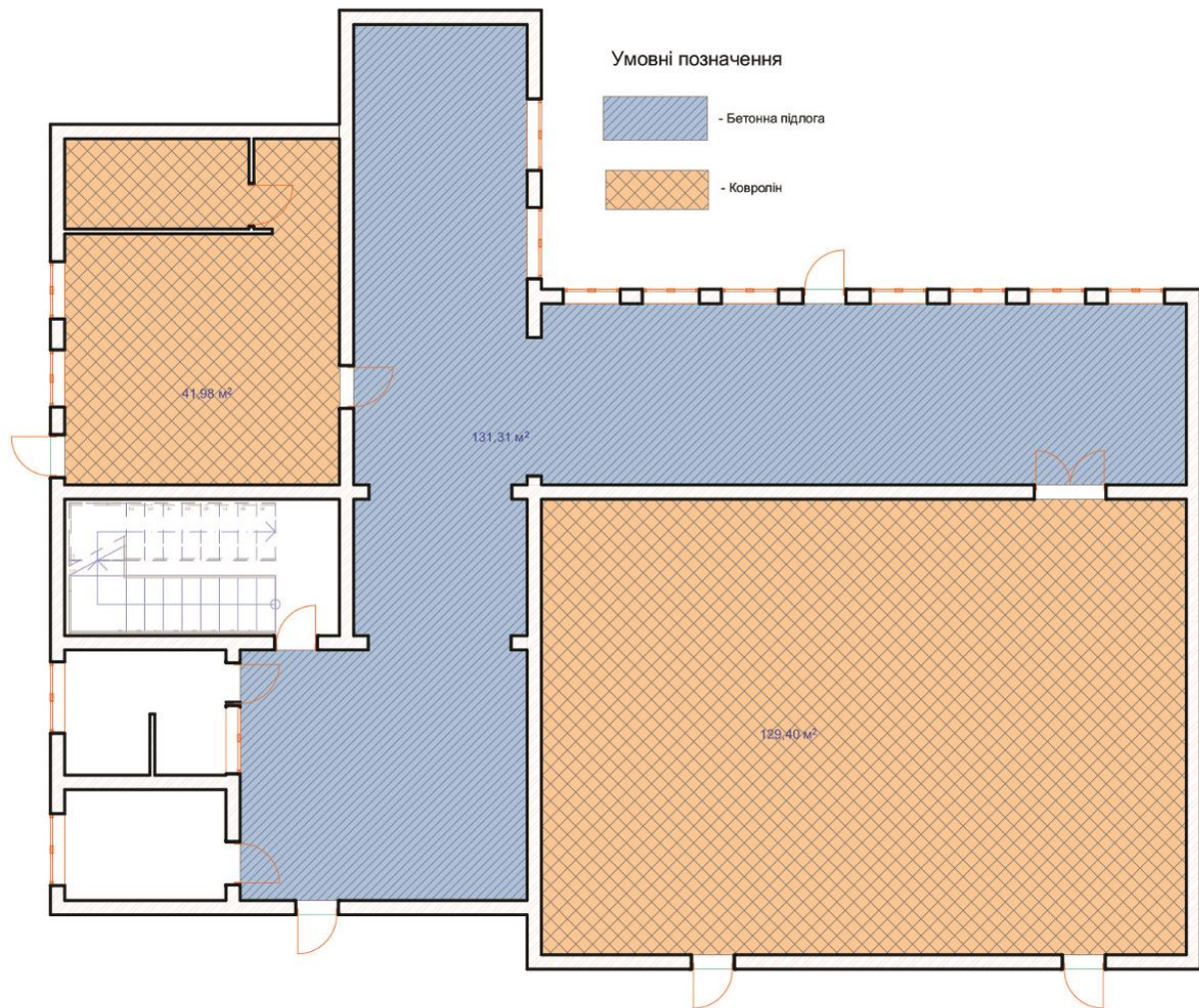


Рисунок 2.4 – План підлоги

Стеля в кінотеатрі має різні покриття. У коридорах та залах очікування пошпакльована та пофарбована водоемульсійною фарбою, пофарбована у чорний колір (рис. 2.5), площа покриття складає 132 м² сумарно по всіх приміщеннях

А покриття стелі в кінозалах (малому і великому) є звукопоглинальним у вигляді 3d панелей, що поглинають звук.

Площа покриття стелі в обох кінозалах 167 м². Ці панелі що використані в інтер'єрі виконані зі спец матеріалу, і в них може вбудовуватися підсвітка, її в великому залі можна побачити на візуалізаціях та на плані освітлення.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		49

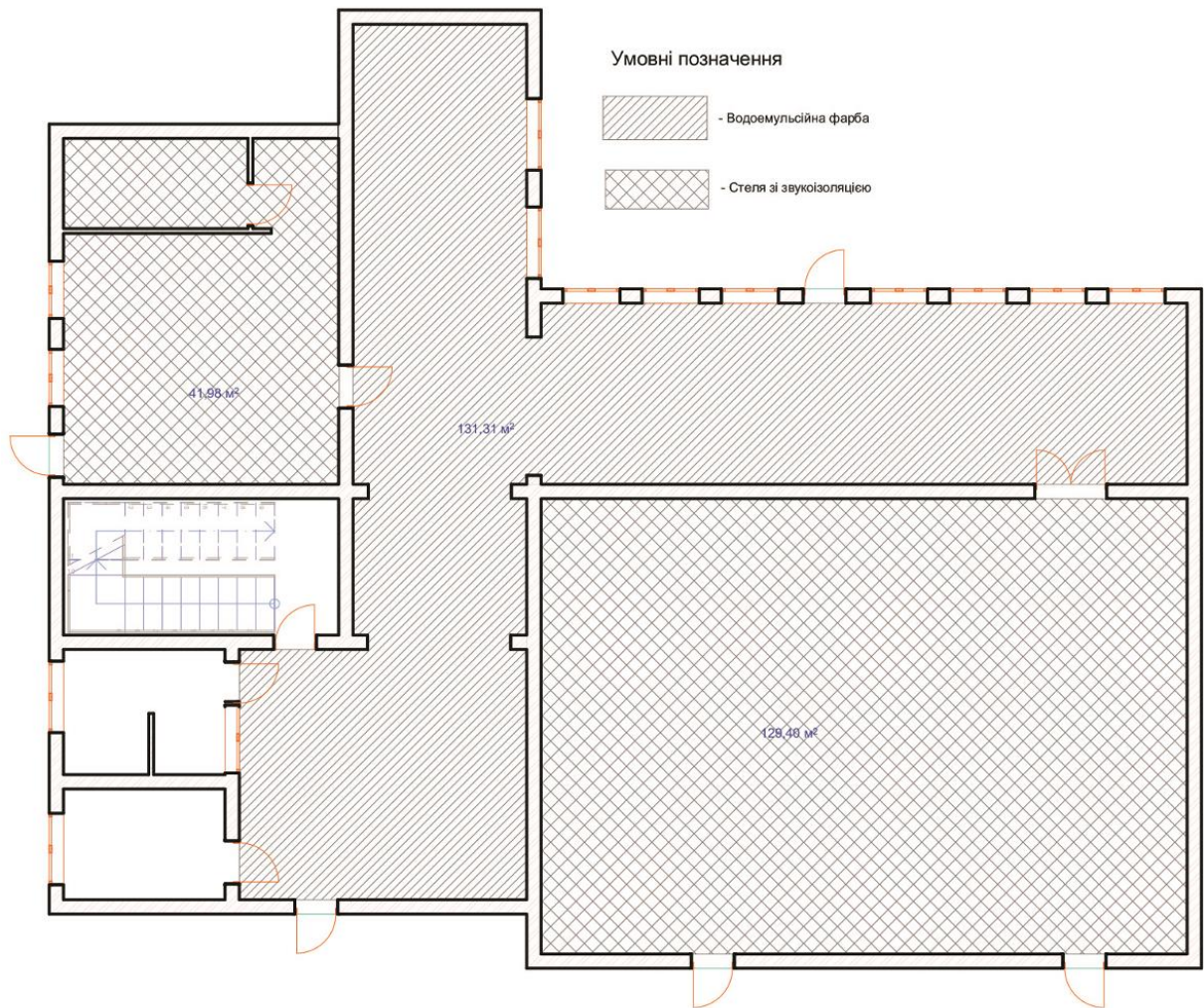


Рисунок 2.5 – План стелі

Коли проектувався даний кінотеатр «Планета» були також враховані держ. Буд. Норми, а також враховані правила що стосуються опалення, вентиляції, кондиціонування в громадському приміщенні [13-15].

Освітлення в приміщенні організоване відповідно до вимог функціонування кінотеатру, саме кіно показу, але з врахуванням не тільки декоративних елементів LED-підсвітки на стінах, у вигляді декору і дизайнерської ідеї, а й ергономічних - щоб на початку сеансу, коли глядачі заходять в зали, могли вільно пройти. Освітлення організовано так, щоб при потребі його можна було ввімкнути з різних функціональних зон - це зручно для працівників кінотеатру. Для цього тут розміщені розетки, подвійні вимикачі, серед них є прохідні (рис. 2.6-2.7).

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		50

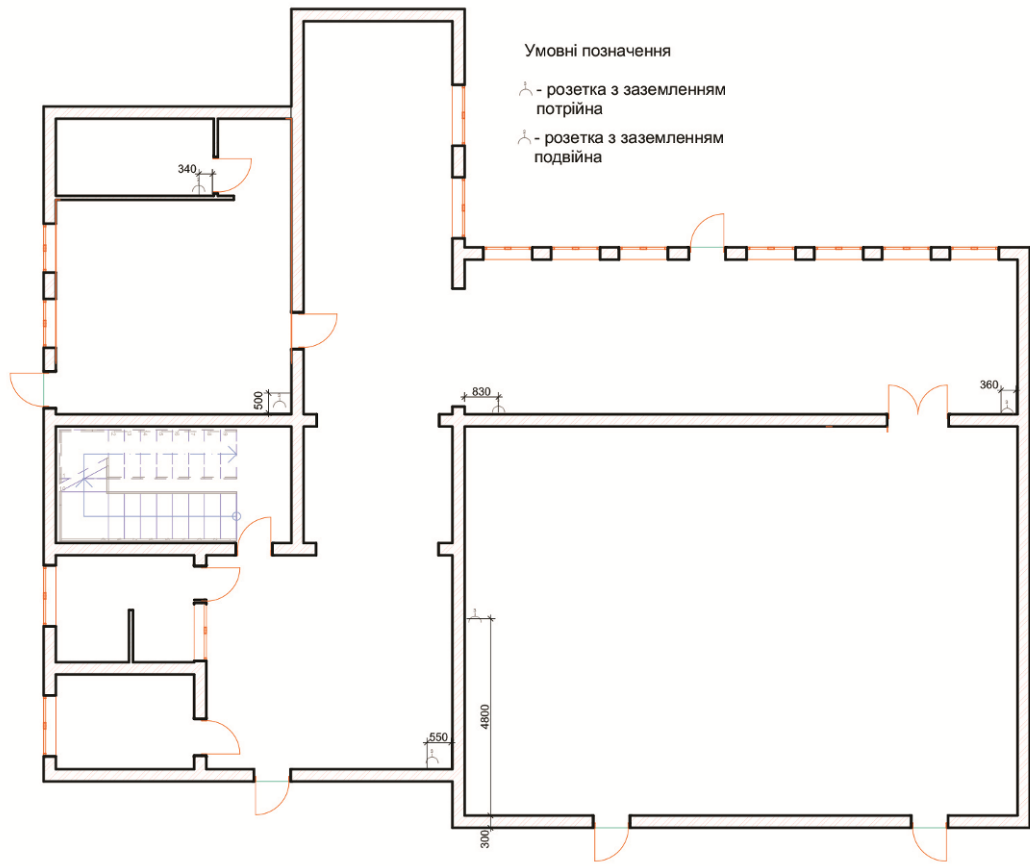


Рисунок 2.6 – План розміщення розеток

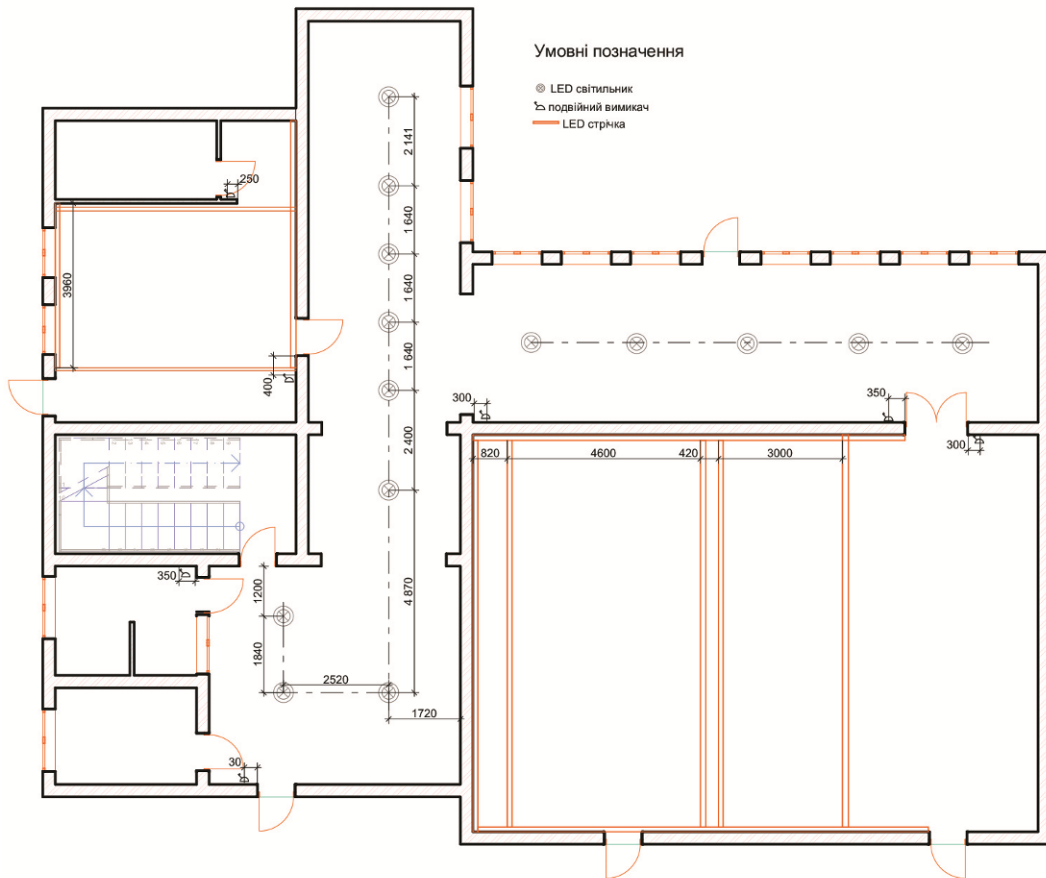


Рисунок 2.7 – План освітлювальних приладів і вимикачів

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		51

2.1.2 Характеристика інженерного обладнання для кінотеатрів

Інженерне обладнання для кінотеатрів має вирішальне значення для забезпечення комфортного та безпечного перегляду фільмів. Основні характеристики цього обладнання включають такі аспекти [16-18]:

- Проекційне обладнання: сучасні кінотеатри використовують цифрові проектори для відтворення високоякісного зображення на великих екранах.

- Звукове обладнання: системи звуку, такі як Dolby Atmos чи DTS:X, забезпечують відмінну якість звучання, створюючи атмосферу звукового оточення для глядачів.

- Екрани та звукопоглинальні покриття: деякі кінотеатри використовують сріблясті екрани для підвищення яскравості та контрастності зображення.

- Акустичні панелі: встановлення акустичних панелей допомагає покращити якість звуку та зменшити ехо у кінозалах.

Також сучасні кінотеатри обладнуються ергономічними кріслами з підтримкою для ніг та можливістю випрямлення для кращого перегляду, кінотеатри пропонують VIP-зони з додатковими послугами, такими як обслуговування на місці та розкішні умови для глядачів.

- Освітлення зали [20, 21]: інтелектуальне освітлення може підлаштовуватися відповідно до сцени та створювати затишну атмосферу перед показом. Сучасні кінотеатри використовують автоматизовані системи контролю для управління освітленням, температурою та іншими аспектами, щоб забезпечити ефективну експлуатацію. Також є використання розумних технологій для покращення взаємодії глядачів з фільмами та оточуючим середовищем, наприклад, використання мобільних додатків для замовлення квитків, вибору місць або навіть для отримання додаткового контенту.

- Системи кондиціонування: забезпечення комфортної температури у кінозалі та інших зонах кінотеатру.

- Вентиляційні системи: забезпечення свіжого повітря та контроль вентиляції для комфорту глядачів.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						52
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

- Інноваційні інсталяції: деякі кінотеатри використовують інноваційні технології, такі як використання віртуальної реальності (VR) чи аудіо-візуальні інсталяції, щоб створити унікальний та захоплюючий досвід для глядачів.

- Енергозбереження: впровадження технологій для ефективного використання енергії, таких як LED-освітлення та інші енергозберігаючі рішення.

- Системи безпеки: використання сучасних систем для забезпечення безпеки глядачів та працівників, включаючи відеоспостереження та інші технологічні рішення.

Перелічені характеристики інженерного обладнання [22-26] визначають якість та функціональність кінотеатру, сприяючи створенню вражаючого та приємного досвіду для глядачів. Сучасні технології і інновації в інженерії дозволяють кінотеатрам ефективно відповідати на зміни у вимогах споживачів та утримувати свою конкурентоспроможність на ринку розваг. Зазначені характеристики інженерного обладнання для кінотеатрів глибоко інтегровані в сучасні стандарти і практики, забезпечуючи вражаючий та функціональний кінематографічний досвід.

Для роботи необхідно знати ДБН а також дослідити інформацію про організацію та ергономіку кінотеатрів.

Кінотеатр, як спеціалізований заклад для показу фільмів, включає ряд функціональних зон, кожна з яких має свою роль у створенні зручної та приємної атмосфери для глядачів. Основні функціональні зони в кінотеатрі включають:

- Глядацькі зали, вони в себе включають: 1. Головну глядацьку залу: основну кінозалу, де розташовані сидіння для глядачів та екран для показу фільмів. 2. VIP-зони: зони з комфортабельними сидіннями та додатковими послугами для VIP-глядачів.

- Лобі та фойє, тут є : 1. рецепція: місце, де глядачі можуть придбати або забронювати квитки, отримати інформацію. 2. фойє в якому є зона для відпочинку, розташування кафе, кіосків.

- Клубні та лаунж-зони включають в себе: 1. Клубна частина – це зона для відвідувачів, які може включати в себе кафе, бар, ігрові зони та інші розважальні

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						53
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

можливості. 2. Лаунж в кінотеатрі – це комфортабельні зони для відпочинку та спілкування перед або після сеансу.

- Технічні зони: 1. Проекційна кабіна - місце, де розташовуються обладнання та технічні системи для показу фільмів. 2. Зона технічної підтримки – це місце для обслуговування обладнання та забезпечення технічної ефективності.

- Службові приміщення в кінотеатрі «Планета» – це робочі приміщення для адміністративного та управлінського персоналу.

- Санітарні зони: туалети – це розташовані санітарні вузли для відвідувачів, вони розміщені на першому поверсі далі за рецепцією. Оскільки декоративна 3д панель декорує стіну за якою знаходяться санвузли з обох сторін [12].

Вище наведені функціональні зони допомагають організувати простір кінотеатру так, щоб відповідати потребам та комфорту різних категорій глядачів.

Розташування місць у залах для глядачів у кінотеатрах відіграють важливу роль у створенні комфортного та ергономічного середовища для перегляду фільмів. Цей аспект безпосередньо впливає на загальний враження від кінематографічного досвіду, а також на здоров'я та зручність глядачів.

Одним із ключових аспектів розташування місць у залах є їхня оптимальна аранжування відносно екрану. Глядацькі місця повинні бути розташовані так, щоб кожен глядач мав зручний кут огляду екрану, незалежно від місця в залі. Це означає, що кожне сидіння повинно мати оптимальний кут огляду та дистанцію до екрану, щоб уникнути втрати деталей та забезпечити якісний візуальний досвід.

Крім того, розташування місць повинно враховувати ергономічні аспекти, такі як комфорт сидінь, відстань між рядами та розташування сидінь у відповідності до форми та конфігурації зала. Важливо забезпечити достатній інтервал між рядами для комфортного руху глядачів та можливість уникнути блокування видимості через високі підголовники або інші перешкоди.

Додатково, враховуючи індивідуальні вподобання глядачів, кінотеатри можуть пропонувати різні типи сидінь, такі як VIP-місця, ложі або комфортабельні крісла з можливістю регулювання положення. Це дозволяє створити різноманітні варіанти для глядачів з різними вподобаннями та потребами. Усі ці аспекти

					<i>ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ</i>	Арк
						54
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

розташування місць у залах для глядачів у кінотеатрах спрямовані на те, щоб забезпечити максимальний комфорт, задоволення та високий рівень якості кінематографічного досвіду для кожного відвідувача. Для досягнення цих цілей розташування місць у глядацьких залах також повинно враховувати акустичні особливості приміщення. Місця повинні бути розташовані так, щоб глядачі мали можливість насолоджуватися високоякісним звуком і не відчували дискомфорту від можливих акустичних викривлень.

Важливим аспектом є також забезпечення безпеки та можливості евакуації в разі необхідності. Зони розташування місць повинні відповідати нормативам та стандартам щодо безпеки в громадських будівлях, а евакуаційні маршрути повинні бути чітко позначені. Дизайн розташування місць також може включати інноваційні елементи, такі як системи віртуальної реальності, інтерактивні дисплеї чи інші технологічні рішення для збагачення кінематографічного досвіду глядачів.

У кінці кінотеатральної зони, де розташована клубна частина або інші додаткові сервіси, також важливо враховувати практичність та естетику.

Глядацькі зони повинні бути зонами відпочинку та забезпечувати зручність та атмосферу, сприятливу спілкуванню та задоволенню від часу, проведеного в кінотеатрі. Загалом, розташування місць у залах для глядачів у кінотеатрах – це комплексний підхід, який об'єднує ергономіку, естетику, технології та зручність для створення унікального та задовольняючого кінематографічного досвіду.

Кінотеатри повинні бути доступні та дружніми для всіх категорій глядачів, включаючи осіб з інвалідністю. Забезпечення місць для них - це важливий аспект, що демонструє соціальну відповідальність та рівні можливості. Основні аспекти, які слід враховувати при створенні місць для осіб з інвалідністю в кінотеатрах, включають [20]:

- Близькість до екрану – забезпечення місць, які розташовані близько до екрану, для кращого візуального досвіду.
- Зручний доступ до місць і вони повинні бути легко доступні для осіб з руховими обмеженнями, можливо, навіть з просторим коридором для комфортного руху на візках.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		55

- Забезпечення спеціальних або адаптованих сидінь для комфортного перебування.
- Додатковий простір для надання достатнього місця для руху і переставлення візків.
- Місця для супроводжуваних осіб, якщо такі є. Врахування можливості для супровідних осіб, які можуть супроводжувати осіб з інвалідністю.
- Обслуговування в першу чергу – забезпечення можливості отримати квитки та обслуговування в першу чергу для осіб з інвалідністю.
- Системи аудіо-опису – це має бути доступність систем аудіо-опису для слабозорих або незрячих глядачів.
- Забезпечення і доступність субтитрів для осіб з проблемами слуху.

Забезпечення адаптованих та доступних приміщень та сервісів допомагає створювати зручне звичне середовище в кінотеатрах, де кожен глядач може насолоджуватися кінематографом [19].

2.2 Розробка конструкторської документації меблевого виробу

2.2.1 Опис виробу

В підрозділі представлено розроблення конструкторської документації [27, 28] для виготовлення стола журнального. Стіл призначено для використання у зоні відпочинку чи очікування в приміщенні кінотеатру.

Згідно стандарту ДСТУ 2080-92 «Продукція меблевого виробництва. Терміни та визначення» [29] меблевий виріб класифіковано відповідно до:

- експлуатаційного призначення виріб відноситься до меблів побутових та меблів для громадських приміщень;
- функціонального призначення виріб відноситься до меблів для роботи та прийняття їжі, до яких також відноситься стіл журнальний (перед-диванний) – низький стіл для формування зони відпочинку;
- конструктивно-технологічних ознак виріб відноситься до виробів каркасної конструкції нерозбірних меблів, з'єднання деталей яких є не рознімними

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						56
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

[30];

- матеріалу виготовлення – виріб комбінований із метала та МДФ.

Габаритні розміри журнального столу: за розміром стільниці в діаметрі вписаного п'ятикутника $\varnothing 660$ мм; висота столу 475 мм.

2.2.2 Основні архітектурно-художні рішення

Архітектурно-художнє рішення столу показано на рисунку 2.8. Стільниця як і підстілля в горизонтальній площині представляє собою п'ятикутник. За конструктивно-технологічним виконанням стіл є комбінованим.

Підстілля виконано як металева каркасна конструкція, деталі якої виготовлені із профільної труби розміром поперечного перерізу 20x20 мм. Стільниця та задня панель представляють собою щитові деталі виготовлені із МДФ. Матеріали виробу обрані з метою економії вартості матеріалу та підвищення надійності, що доцільно для експлуатації в громадських приміщеннях.

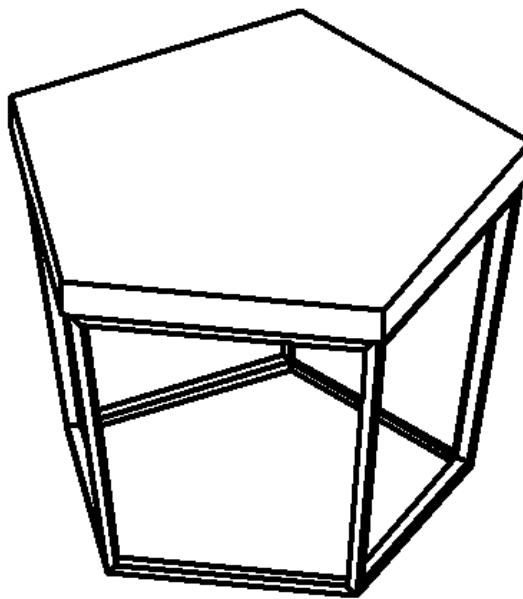


Рисунок 2.8 – Загальний вид столу журнального

Конструкція столу представлена на рис. 2.9 складається із наступних конструктивних елементів: 1 – підстілля; 2 – стільниця; 3 – панель задня.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		57

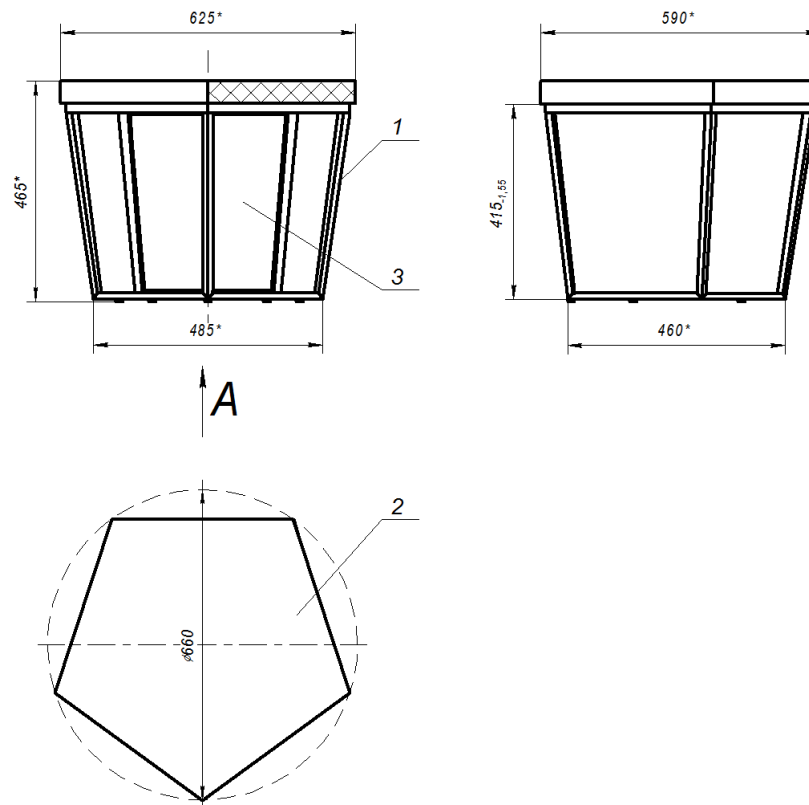


Рисунок 2.9 – Конструкція столу журнального

Композиційне рішення підстілля показано на рис. 2.10. Конструктивне рішення підстілля є каркасним.

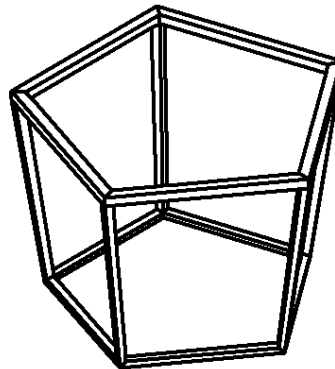


Рисунок 2.10 – Композиційне рішення підстілля

Конструкція підстілля показана на рис. 2.11 складається із металевих деталей: 1 – ніжки (5 шт.); 2 – царги (5 шт.); 3 – пронижки (5 шт.). Царги та пронижки забезпечують потрібну жорсткість конструкції завдяки зварному (нерознімному) з'єднанню із ніжками.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		58

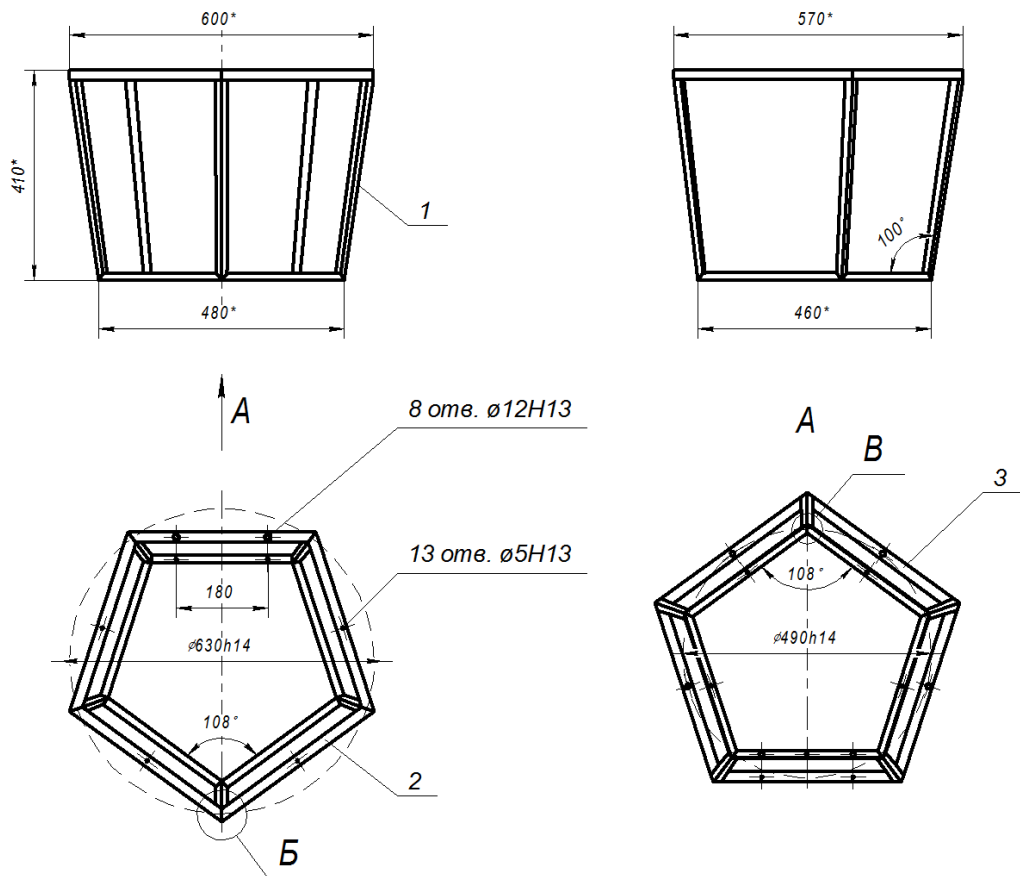


Рисунок 2.11 – Конструкція підстілля стола

Стільниця (рис. 2.12) та панель задня (рис. 2.13) є щитовими деталями виконаними із синтетичного матеріалу МДФ товщиною 50 мм та 20 мм відповідно. У випадку використання більш естетичного але, водночас, більш дорогого матеріалу – натуральної деревини основа деталей буде представляти собою набірну щитову деталь, що утворюється зрощуванням та сплачуванням брусків або ламелів.

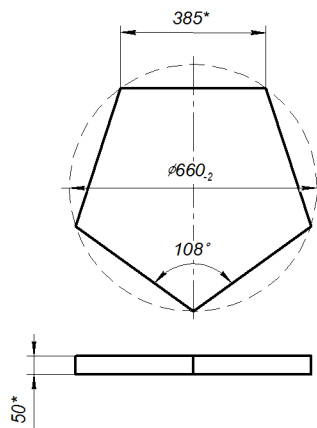


Рисунок 2.12 – Конструкція стільниці

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		59

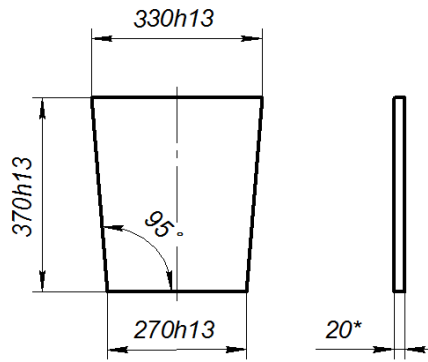


Рисунок 2.13 – Конструкція панелі задньої

Габаритні розміри стільниці $\varnothing 660$ мм, яка має 5 сторін довжина кожної з яких складає 385 мм, є достатніми для розташування журналів, газет тощо. Також стіл може бути використаний як кавовий.

2.2.3 Характер з'єднання складових частин виробу

З'єднання деталей ніжок, царгового поясу та пронижжя здійснюється як нерознімне зварне з'єднання (рис. 2.14).

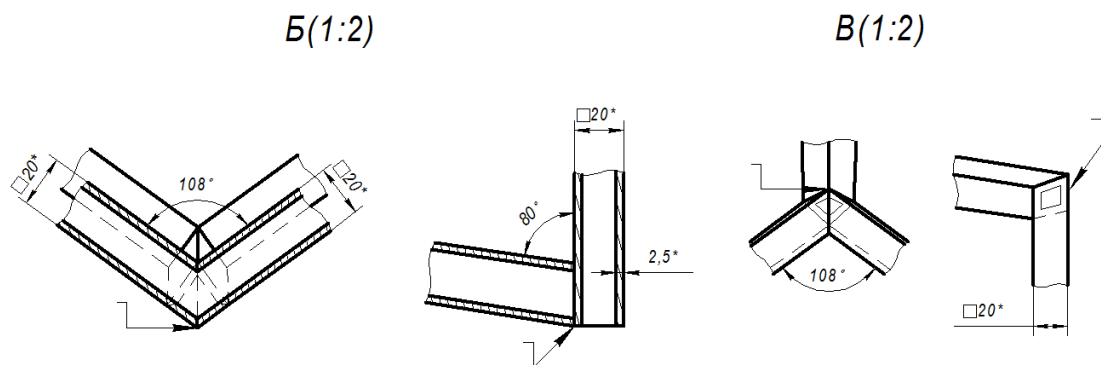


Рисунок 2.14 – Зварні з'єднання деталей каркасу підстілля

Кріплення стільниці та задньої панелі до каркасу підстілля (рис. 2.15, а) здійснюється із використанням меблевої фурнітури – шурупів 4x30 (рис. 2.15, б). Кріплення виконується через присадні отвори в царговому поясі та пронижжі діаметром 12 та 5 мм.

Для забезпечення стійкості столу на підлозі каркас підстілля оснащено підсадними ніжками розміром $\varnothing 10 \times 5$. Кріплення підсадних ніжок (рис. 2.15, в) здійснюється до нижньої частини деталей пронижжя гвинтовою стяжкою М4х10.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		60

2.2.4 Основні конструктивні рішення

Конструкція столу журнального представлена на складальному кресленнику ДПДЗ. 12016105.00.00.00.СК і складається із наступних елементів конструкції: 1 – підстілля; 2 – стільниця; 3 – панель задня.

Конструкція підстілля представлена на складальному кресленнику ДПДЗ. 12016105.00.01.00.СК складається із металевих деталей: 1 – ніжки (5 шт.); 2 – царги (5 шт.); 3 – пронижки (5 шт.).

Деталі каркасу підстілля є брусковими і виготовляються із металевих профільних труб розміром у поперечному перерізі 20x20 мм.

Стільниця та панель задня представляють собою щитові деталі представлені на кресленнику ДПДЗ. 12016105.00.00.01.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						62
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

3 ВИЗНАЧЕННЯ ВАРТОСТІ ПРОЄКТУ

Цей розділ кваліфікаційної роботи ілюструє вартість ремонтних та оздоблювальних робіт для кінотеатру, площа якого 300 м². Висота приміщення 4 м.

В таблиці 3.1 наведено обчислення вартості придбаних будівельних та всіх необхідних матеріалів для декору для кінотеатру «Планета», у таблиці 3.2 визначено вартість проведення будівельних й оздоблювальних робіт в приміщенні, а в табл. 3.3 вказано витрати на меблі для цього спроектованого кінотеатру. Розрахунки виконані у відповідності до стандартів і розцінок дизайнерської діяльності [31].

Таблиця 3.1 – Вартість будівельних матеріалів для кінотеатру

№	Назва	Кількість	Вартість, грн	
			За одиницю	загальна
1	Грунтовка універсальна для стін 5л	13	320	4160
2	Водоемульсійна фарба Triora 14 кг	4	720	2880
3	Миюча фарба Triora 7л	2	460	920
4	Молдінги складні	15	270	4050
5	Панелі для стелі, акустичні	32	725	23200
6	Шпатлівка Knauf , 5 кг.	28	310	8680
7	Розетки з заземленням	6	65	390
8	Вимикачі	7	60	420
9	Панелі для стін в фойє	11	95	1045
10	Пігмент жовтий	19	235	4465
11	Пігмент чорний	23	235	5405
12	3D панелі прямі	18	180	3240
13	LED підсвітка	58	115	6670
14	Панелі для стін в кінозалах	50	130	6500
			Всього: 71645	

Таблиця 3.2 – Вартість виконання будівельних і оздоблювальних робіт на об'єкті

№	Назва	Ціна за од., м ²	Кількість	Загальна вартість, грн
1	Монтаж панелей	1500	50	75000
2	Грунтування стін	460	150	69000
3	Шпатлювання стін під фарбування	550	100	55000
4	Фарбування стін	460	150	69000
5	Фарбування панелей	460	50	23000
6	Наклеювання молдінгів	180	15	2700
7	Встановлення LED підсвітки	220	58	12760
8	Монтаж розеток і вимикачів	150	13	1950
9	Доставка будівельних матеріалів	7	2500	17500
10	Послуги дизайнера	150	300	45000
				Всього:370900

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		64

Таблиця 3.3 – Витрати на декор та меблі для об'єкта

№	Назва	Вартість за одиницю, грн	Кількість, шт.	Загальна вартість,грн
1	Декоративна творча робота	7000	1	7000
2	Меблі для зони очікування	3200	5	16000
3	Світильники декоративні в панелях	1900	14	26600
4	Рецепція	16000	1	16000
5	Світильники LED вбудовані	4100	7	28700
6	Журнальний стіл авторський	11000	1	11000
				Всього: 105300

Загалом витрати складають : 547845грн

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		65

4 РОЗРОБКА ПАТЕНТУ НА ПРОМИСЛОВИЙ ЗРАЗОК

Стіл журнальний

Автор: Оляніна Крістіна Едуардівна

МКПЗ 06-02

Заявляється як промисловий зразок, меблівий виріб – стіл журнальний, що призначений для використання в зоні відпочинку приміщення кінотеатру.

Зовнішній вигляд виробу представлений на зображеннях і рисунках.

Зображення 4.1 – Загальний вигляд виробу в $\frac{3}{4}$, представляє собою стіл, що складається із п'ятикутної стільниці та п'ятикутного підстілля виконаного у вигляді металевого каркасу.

Зображення 4.2 – Вигляд виробу спереду. Каркас підстілля оснащено задньою панеллю.

Зображення 4.3 – Вигляд виробу збоку. На зображенні добре видно звис стільниці по відношенню до підстілля.

Зображення 4.4 – Вигляд виробу зверху. На зображенні добре видно стільницю і підстілля, які мають прямокутну форму.

Рисунок 4.1 – Вигляд виробу спереду, разом із відповідними розмірами в мм.

Рисунок 4.2 – Вигляд виробу збоку, разом із відповідними розмірами в мм.

Рисунок 4.3 – Вигляд виробу зверху, разом із відповідними розмірами в мм.

Меблевий виріб, що заявляється як промисловий зразок представляє собою стіл журнальний, що має стільницю та металеве підстілля, що мають п'ятикутну форму.

За матеріалом виготовлення виріб класифіковано як комбінований, підстілля якого виконується із металу, а стільниця – із МДФ або масиву деревини.

Стільниця та панель задня стола є щитовими деталями виконаними із синтетичного матеріалу МДФ товщиною 50 мм та 20 мм відповідно. У випадку використання більш естетичного але, водночас, більш дорогого матеріалу –

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						66
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

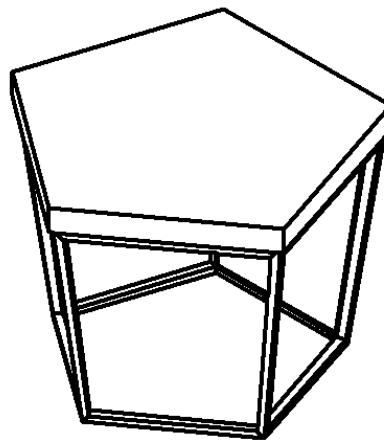
натуральної деревини основа деталей буде представляти собою набірну щитову деталь, що утворюється зрощуванням та сплачуванням брусків або ламелів.

Підстілля виконано як металева каркасна конструкція, деталі якої виготовлені із профільної труби розміром поперечного перерізу 20x20 мм. Нероз'ємні з'єднання каркасу виконуються зварюванням.

Габаритні розміри журнального столу: за розміром стільниці в діаметрі вписаного п'ятикутника $\varnothing 660$ мм; висота столу 475 мм.

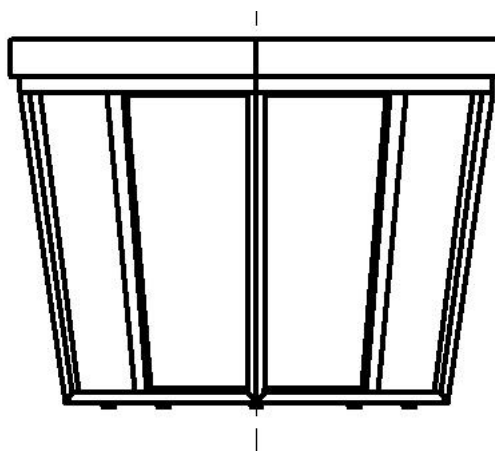
Стійкість столу на поверхні забезпечується використанням п'яти підсадних ніжок, що установлені на нижній частині пронижжя.

Стіл журнальний



Зображення 4.1 – Загальний вигляд виробу в 3/4

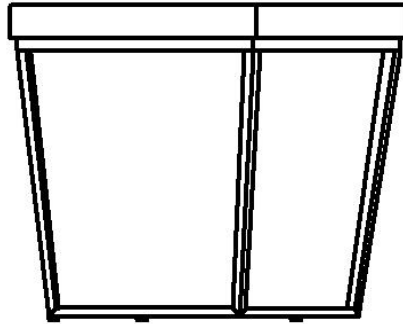
Стіл журнальний



Зображення 4.2 – Вигляд виробу спереду

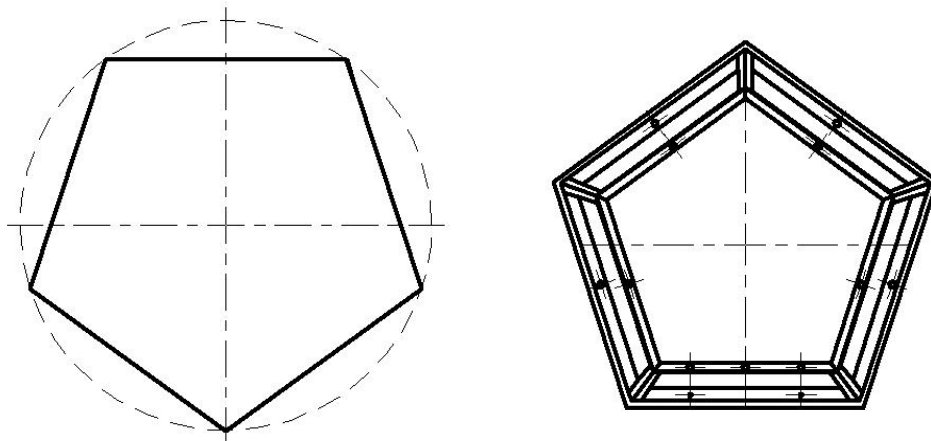
					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		67

Стіл журнальний



Зображення 4.3 – Вигляд виробу збоку

Стіл журнальний



Зображення 4.4 – Вигляд виробу зверху та знизу

Стіл журнальний

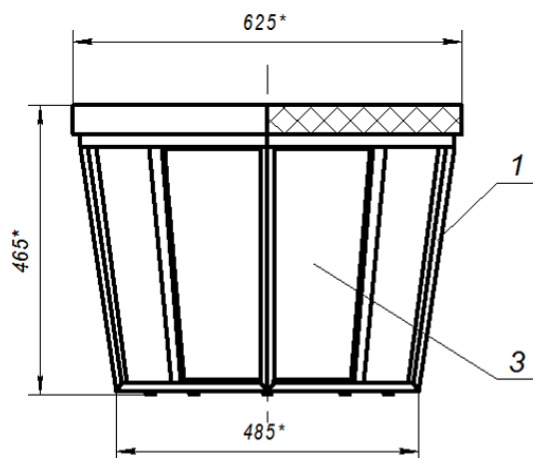


Рисунок 4.1 – Вигляд виробу спереду, разом з відповідними розмірами в мм

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		68

Стіл журнальний

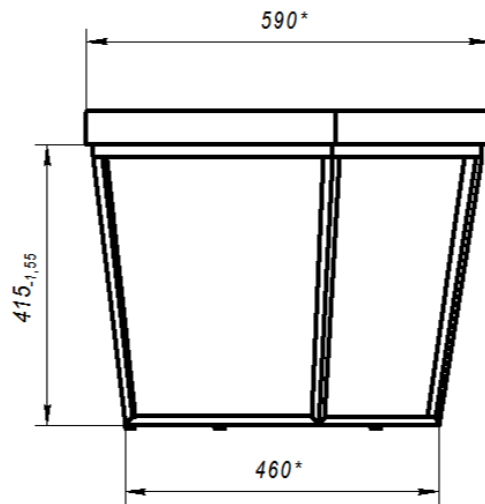


Рисунок 4.2 – Вигляд виробу збоку, разом з відповідними розмірами в мм

Стіл журнальний

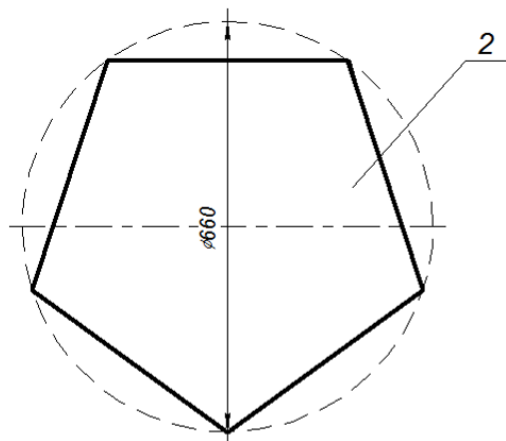


Рисунок 4.3 – Вигляд виробу зверху, разом з відповідними розмірами в мм

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		69

ВИСНОВКИ

Виконано аналіз стану проектування інтер'єру та екстер'єру кінотеатру «Планета» в м. Хмельницькому, проведено історичний огляд ретроспективи та досягнень відомих дизайнерів, які працювали над створенням дизайн-проектів кінотеатрів, що дозволило запропонувати розвиток стилю неокласика з акцентом на стилі мінімалізм в поєднанні із трансформацією джерела творчості в розробленні дизайн-проєкту.

Виконано композиційний аналіз джерела творчості «Абстракція в горах», здійснено вибір та стилізацію основних композиційних елементів у поєднанні із стилем неокласика з акцентом на стилі мінімалізм.

Розроблено творчу концепцію дизайн-проєкту інтер'єру та екстер'єру кінотеатру «Планета» чим досягнуто нового рівня виразності і глибини просторового середовища в дизайні інтер'єру та екстер'єру кінотеатру завдяки кольоровій гамі, фактурі та текстурі джерела творчості у поєднанні із стилем неокласика з акцентом на стилі мінімалізм та отримано оптимальний баланс між стильністю, функціональністю та технологічними новаціями у концептуальному проектуванні кінотеатру.

Розроблено конструкторську документацію проєкту інтер'єру першого поверху кінотеатру, яка представлена планами приміщень першого поверху, та конструкторською документацією столу журнального призначеного для зони відпочинку.

Розроблено заявку на промисловий зразок, меблевий виріб – стіл журнальний, призначений для використання в зоні відпочинку кінотеатру. За конструктивно-технологічним виконанням стіл є комбінованим: підстілля виконано як металева каркасна конструкція; стільниця та задня панель представляють собою щитові деталі виготовлені із МДФ. Матеріали виробу обрані з метою економії вартості матеріалу та підвищення надійності, що доцільно для експлуатації в громадських приміщеннях.

Виготовлено модель меблевого виробу в масштабі 1:2, авторську творчу роботу в стилі акрилового живопису.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						70
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАНЬ

1 Даниленко В.Я. Основи дизайну: навч. посібник / В.Я. Даниленко. – Харків: ХДАДМ, 2003. – 320 с.

2 Губаль Б. Композиція в дизайні. Одно-, дво- і тривимірний простір : навч. посіб. / Б. Губаль; за ред. Є. А. Антоновича. – Т. : Матвей, 2011. – 240 с. : іл.

3 Курліщук Б. Ф. Проектування інтер'єрів житлових і громадських споруд : навч. посібник для студ. спец. «Інтер'єр і обладнання» / Б. Ф. Курліщук. – К. : ІСДО, 1995. – 264 с.

4 Основи дизайну архітектурного середовища: підручник / В. О. Тімохін, Н. М. Шебек, Т. В. Малік та ін. – К. : КНУБА, 2010. – 400 с.

5 Оляніна К. Е. Актуальність сучасного мистецтва. Чому химерні форми не прижились в повсякденному дизайні / К. Е. Оляніна // Ресурсозберігаючі технології легкої, текстильної і харчової промисловості // Матеріали Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції молодих вчених та студентів (17-18 листопада 2021 р.), ХНУ. – Хмельницький : ХНУ, 2021. – С. 213-214. – Режим доступу: <https://tksv.khmnu.edu.ua/inetconf/2021/olyanina.pdf> (дата звернення: 1.11.2023).

6 Оляніна К. Е. Ніщо не є оригінальним / К. Е. Оляніна // Ресурсозберігаючі технології легкої, текстильної і харчової промисловості // Матеріали Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції молодих вчених та студентів (17-18 листопада 2021 р.), ХНУ. – Хмельницький : ХНУ, 2021. – С. 215-216. – Режим доступу: https://tksv.khmnu.edu.ua/inetconf/2021/olyanina_2.pdf (дата звернення: 1.11.2023).

7 Медіа агентства «АСС» [Електронний ресурс]: [веб-сайт]. – Режим доступу: <https://acc.cv.ua/news/storystorynka/tsikavo/19-zhovtnya-narodivsia-ogyst-lyumer-sikavi-fakti-pro-kinematograf-64616>. – 19 жовтня народився Огюст Люм'єр: цікаві факти про кінематограф (дата звернення: 1.10.2023).

8 Факультет математики, природничих наук та технологій Центральноукраїнського державного університету імені Володимира Винниченка [Електронний ресурс]: [веб-сайт]. – Режим доступу:

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						71
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

<https://phm.cuspu.edu.ua/nauka/naukovo-populiarni-publikatsii/1760-braty-lium-ie250r-tvortsi-kinematografa.html>. – Брати Люм'єр – творці сінематографа (дата звернення: 1.10.2023).

9 Кохан Т. Г. Кінематограф у контексті культурного простору ХХ століття: монографія / Т. Г. Кохан. – К.: Ін-т культурології НАМ України, 2017. – 304 с.

10 Лотошинська Н. Д. Теорія кольору та кольороутворення: навч. посіб. / Н. Д. Лотошинська, О. В. Івахів – Л. : Львівська політехніка, 2014. – 204 с.

11 Синєпулова Н. Композиція: тотальний контроль. / Н.Синєпулова. – К.: ArtHuss, 2019. – 240 с.

12 ДБН В.2.2-16-2019 Культурно-видовищні та дозвілєві заклади. Мінрегіонбуд України. Київ, 2019.

13 Романюк М. І. Технічне забезпечення кінотеатрів та інформаційно розважальних заходів: навч. посібн. для студентів / М. І. Романюк, П. В. Попович – К. : КПІ ім. Сікорського, 2018. – 345 с.

14 Sztuka jako świętość / Н. Waniek // Konteksty, n-r 3–4. – Warszawa: Instytut Sztuki PAN, 1996. – S. 9-10.

15 Нойферт Е. Будівельне проектування : довідник / Е. Нойферт. – 40-ве вид, перероб. і допов. – К. : Фенікс, 2017. – 619 с. : іл., табл.

16 Свірко В. О. Стандартизація в дизайнерській діяльності: навч. посібник / В. О. Свірко, А. Л. Рубцов, О. В. Чемакіна, О. В. Кузьмін / За заг. ред. В. О. Свірка. – Херсон : ОЛДІ-ПЛЮС, 2020. – 232 с.

17 Hearst Magazine Media, Inc [Електронний ресурс]: [веб-сайт]. – Режим доступу: <https://www.elledecor.com/>. – 9 interior design trends to watch in 2024 (дата звернення: 11.10.2023).

18 Architectural Digest magazine [Електронний ресурс]: [веб-сайт]. – Режим доступу: <https://www.architecturaldigest.com/> – Актуальні новини дизайну і архітектури (дата звернення: 18.10.2023).

19 ДБН В.2.2-28:2010 Будинки адміністративного та побутового призначення. Мінрегіонбуд України. Київ, 2010.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						72
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

20 ДСТУ EN 60598-1:2017 Світильники. Частина 1. Загальні вимоги та випробування. Технічний комітет стандартизації. Лампи та відповідне обладнання. 2017.

21 ДСТУ ІЕС/PAS 62612:2012 Лампи світлодіодні загального освітлення, поєднані з допоміжними пристроями. Вимоги до характеристик. 2012.

22 ПУЕ:2009 Правила улаштування електроустановок. Міністерство енергетики та вугільної промисловості України, 2009.

23 ДБН В.2.5-23 Інженерне обладнання будівель і споруд. Проектування електрообладнання об'єктів цивільного призначення. Мінрегіонбуд України. Київ, 2010.

24 НПАОП 40.1-1.32-01 (ДНАОП 0.00-1.32-01) Правила будови електроустановок. Міністерство праці та соціальної політики України. 2001.

25 ДБН В.2.5-24:2012. Електрична кабельна система опалення. Мінрегіон України. Київ. 2012.

26 ДСТУ Б В.2.5-82:2016 Електробезпека в будівлях і спорудах. Вимоги до захисних заходів від ураження електричним струмом. Науково-виробниче підприємство Укренергоналадкавимірювання. 2016.

27 Текстові документи. Загальні вимоги СОУ 207.01:2004 / В. Каплун, В. Олександренко, Л. Першина и др. – Хмельницький : ХНУ, 2008. – 40 с.

28 ДСТУ БА.2.4-4-99 (ГОСТ 21.101-97). Основні вимоги до проектної та робочої документації. – Чинний від 1999-10-01. – К. : Державний комітет архітектури, будівництва і житлової політики України, 1999. – 57 с.

29 ДСТУ 2080-92. Продукція меблевого виробництва. Терміни та визначення. – Чинний від 1993-07-01. – К. : ДП «УкрНДНЦ», 1993. – 48 с.

30 Дячун З. Основи взаємозамінності конструювання меблів: підручник / З. Дячун. – Л. : Афіша, 2002. – 569 с.

31 Дизайнерська діяльність: стандарти і розцінки: посіб. / В. О.Свірко, А. Л. Рубцов, О. В. Бойчук, В. М. Голобородько, О. П. Антонець, В. М. Євсєєнко – К. Український НДІ дизайну та ергономіки, 2013. – 232 с.

					ДПДЗ. 12016105.01.13.ПЗ	Арк
						73
Зм.	Арк	№ докум.	Підпис	Дата		

ДОДАТОК А

Компоновка банера

КОНЦЕПТУАЛЬНЕ ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕР'ЄРУ ТА ЕКСТЕР'ЄРУ КІНОТЕАТРУ «ПЛАНЕТА» В М. ХМЕЛЬНИЦЬКОМУ

Розроблено творчу концепцію дизайну-проекту інтер'єру та екстер'єру кінотеатру «Планета», чим досягнуто нового рівня виразності і глибини просторового середовища в дизайні інтер'єру та екстер'єру кінотеатру завдяки кольоровій гамі, фактурі та текстурі джерела творчості у поєднанні із стилем неокласика з акцентом на стилі мінімалізм, та отримано оптимальний баланс між стильністю, функціональністю та технологічними новаціями у концептуальному проектуванні кінотеатру

ДЖЕРЕЛО ТВОРЧОСТІ

ТВОРЧА РОБОТА

Виконала
студенська група ДЗНЧ-20-1 Кристина Оловина

Керівник
к.т.н., доцент Ігор Коптук

Рисунок А.1 – Банер

ДОДАТОК Б
Творча робота

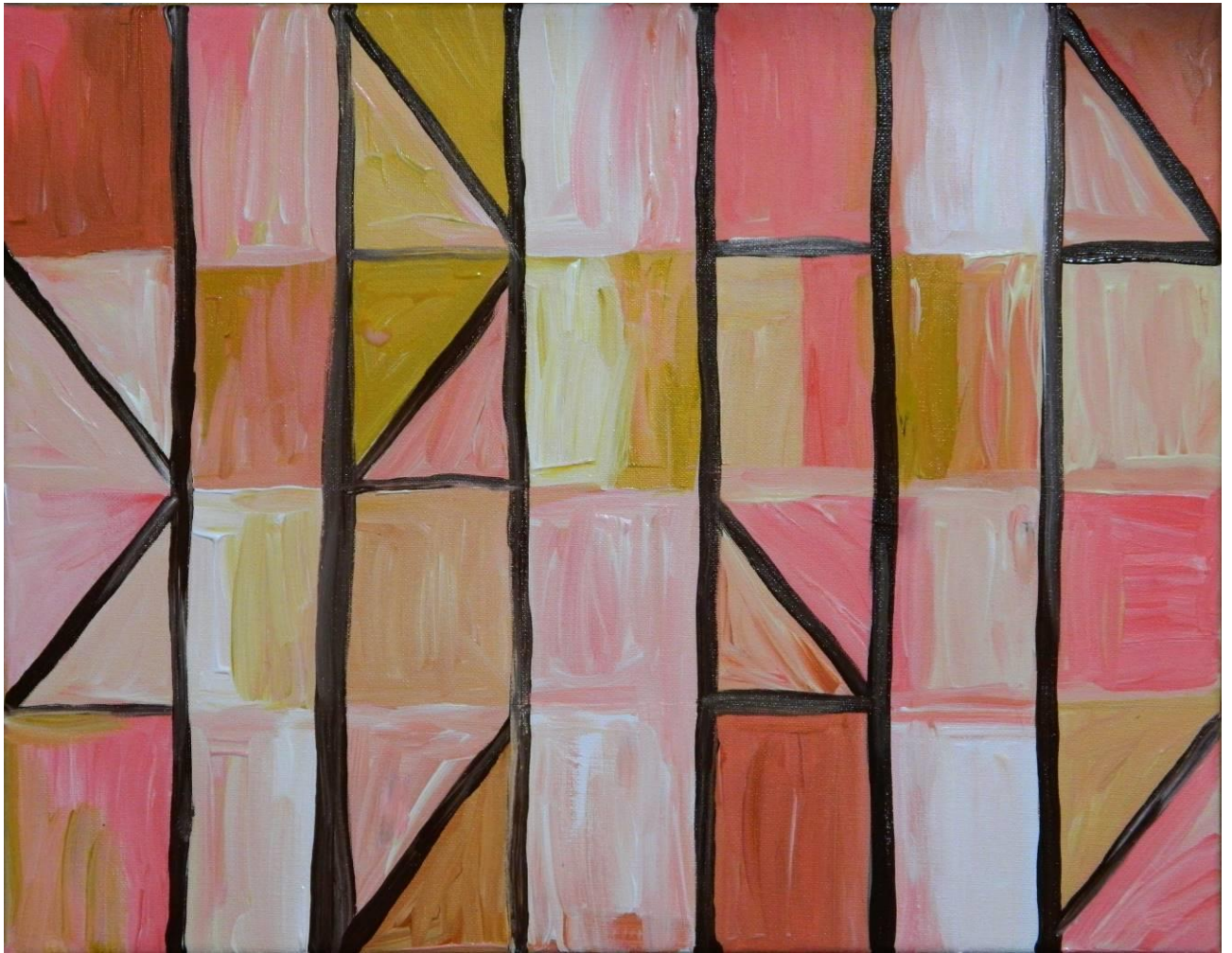
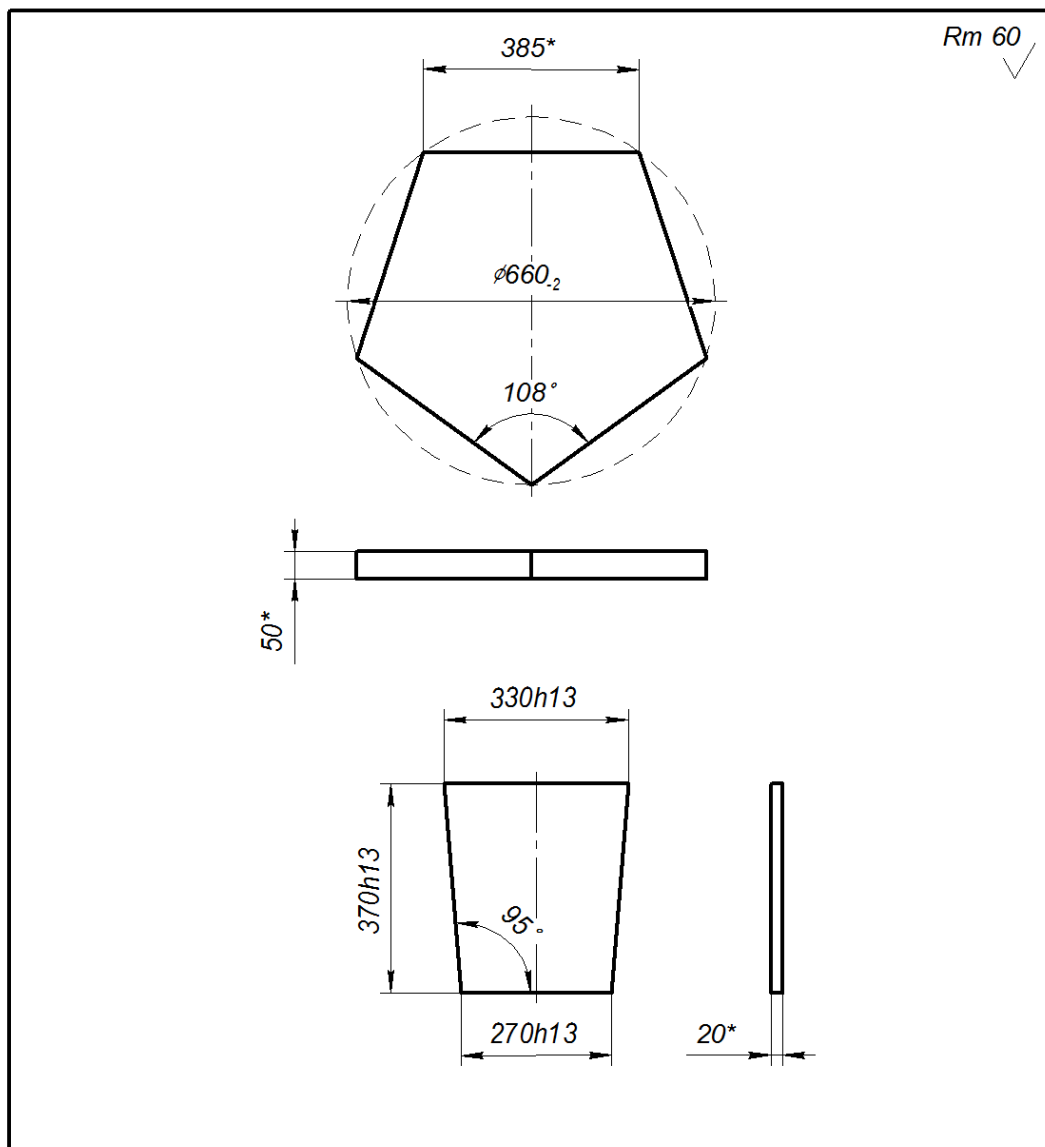


Рисунок Б.1 – Абстракція, полотно, акрил, 450х350 мм

ДОДАТОК В
Модель мебельного виробу



Рисунок В.1 – Модель столу журнального, масштаб 1:2.



Rm 60 ✓

1. Розміри для довідок *
2. Матеріал МДФ
3. Закруглення R1 ребер деталей
4. Декоративне покриття тонуванням відповідно до ТУ

				ДПДЗ. 12016105.00.00.01		
				Деталі щитові		
				Літ.	Маса	Масшт.
						1:10
				Аркцш 1	Аркцшів 1	
				ДЗНм-20-1		
Змн.	Арк.	№ докцм.	Підп.	Дата		
Розроб.						
Перев.						
Реценз.						
Т.конт.						
Н.конт.						
Затв.						

Формат А4

Рисунок В.2 – Щитові деталі виробу.

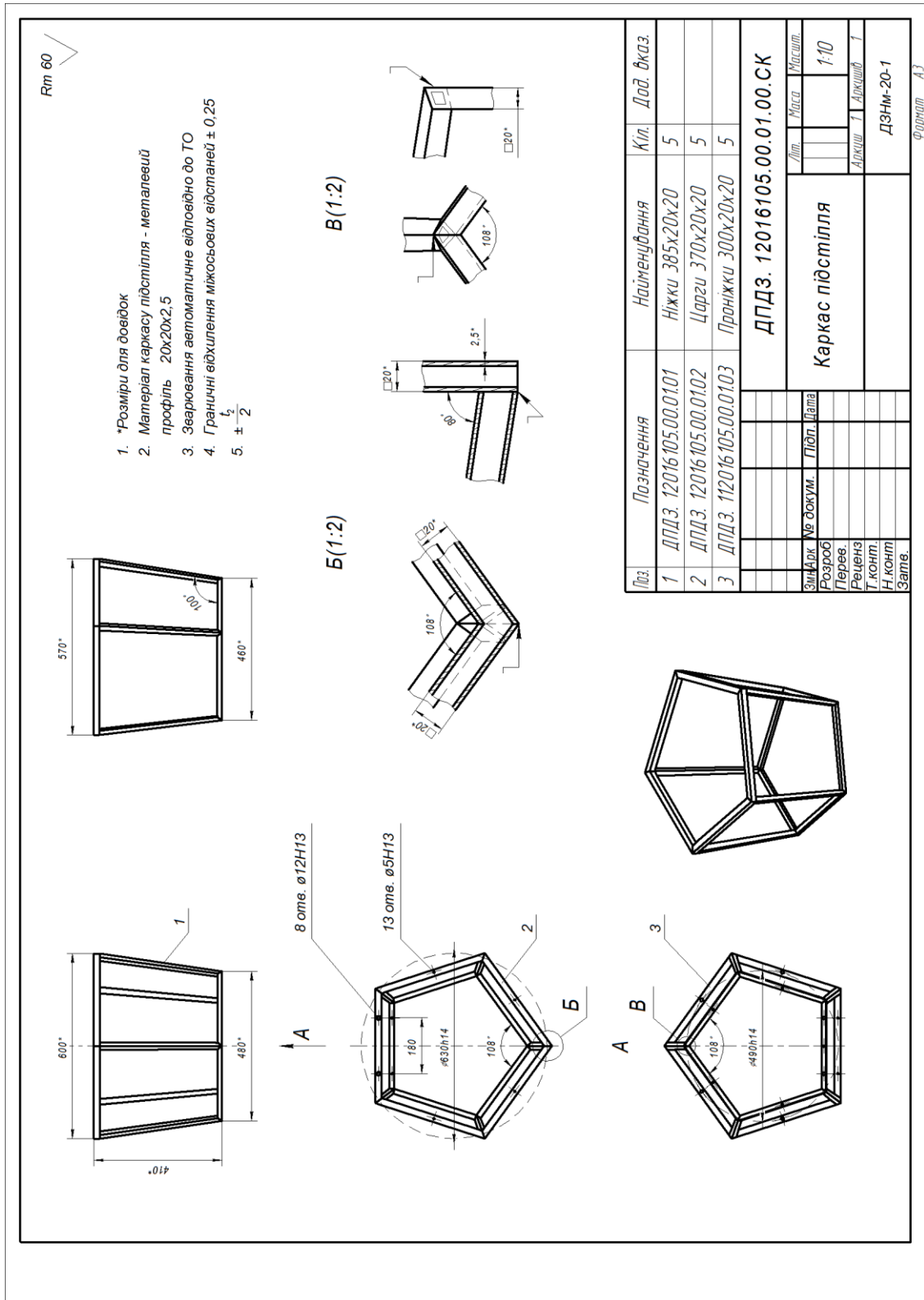


Рисунок В.3 – Складальний кресленик, каркас підстілля.

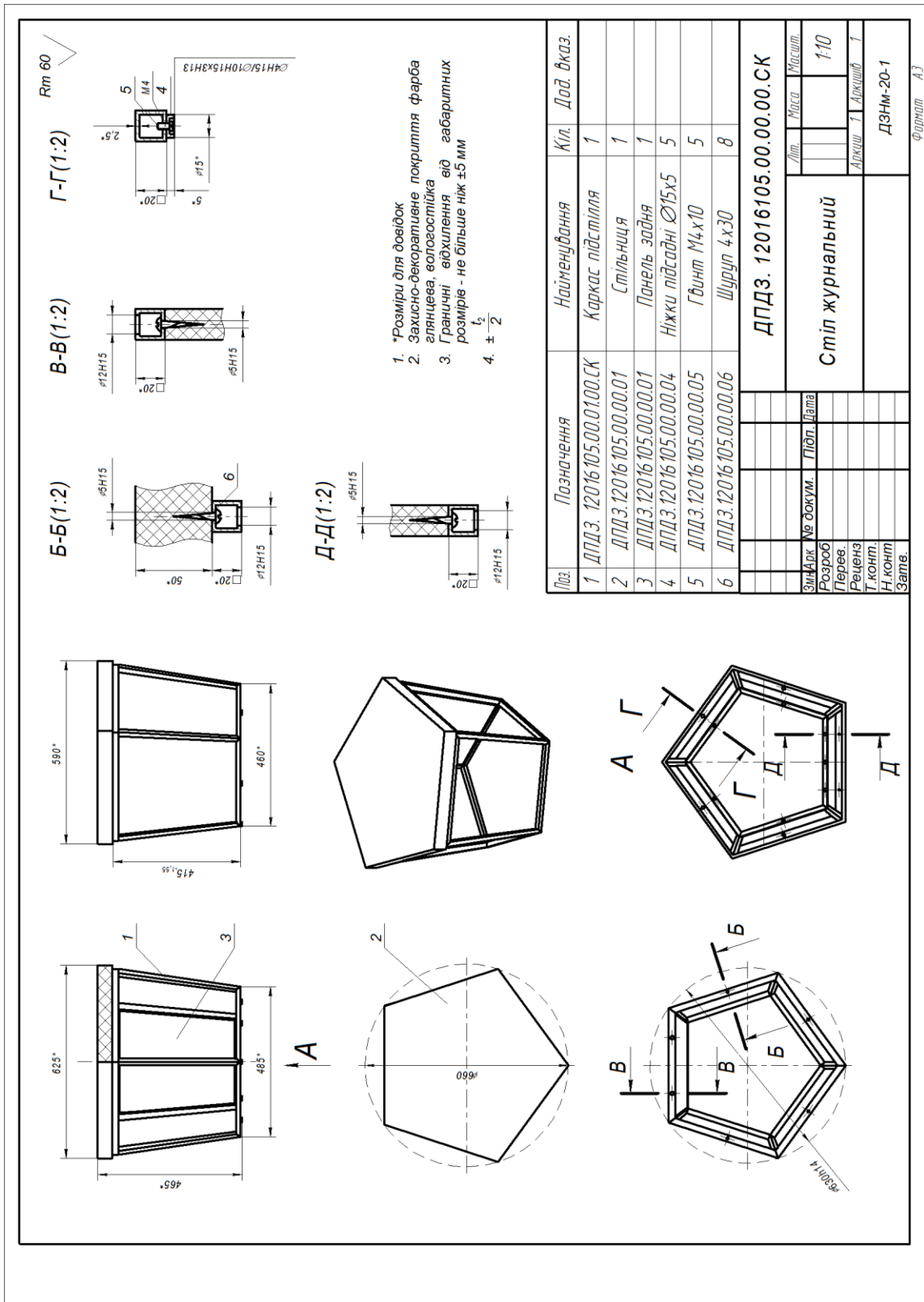


Рисунок В.3 – Складальний кресленик, виробу.

ДОДАТОК Г

Конструкторсько-технологічна частина

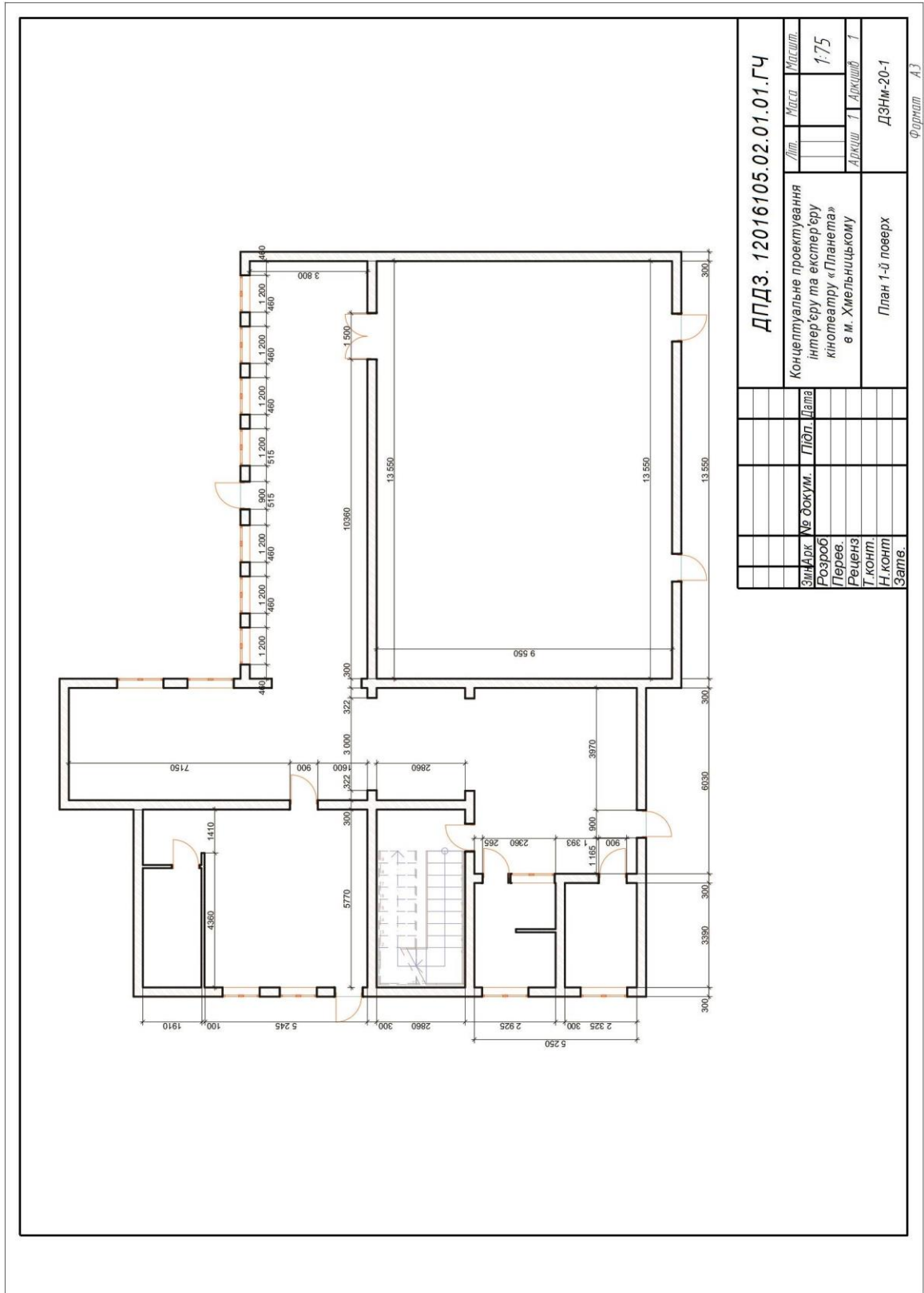


Рисунок Г.1 – План 1-й поверх

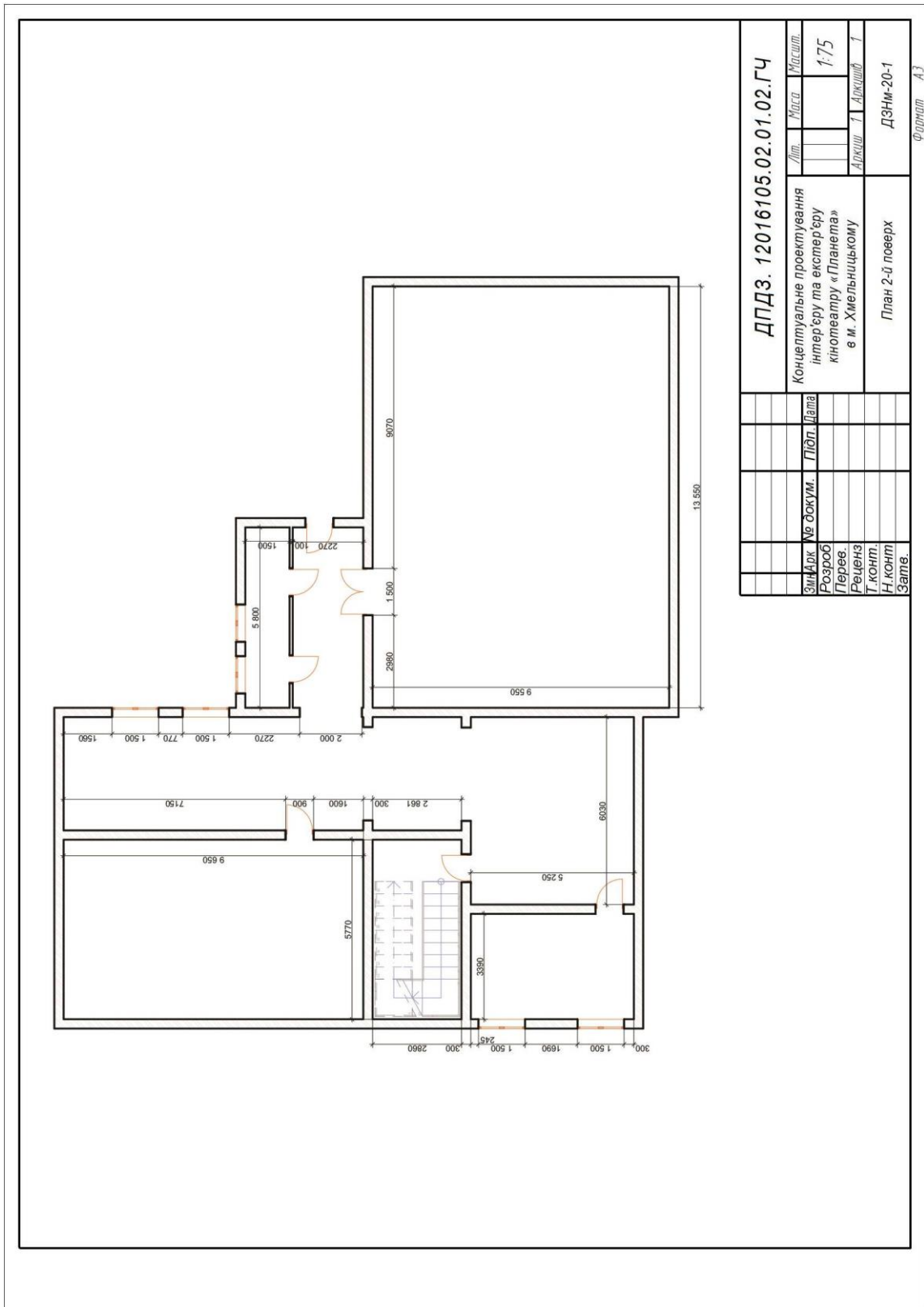


Рисунок Г.2 – План 2-й поверх.

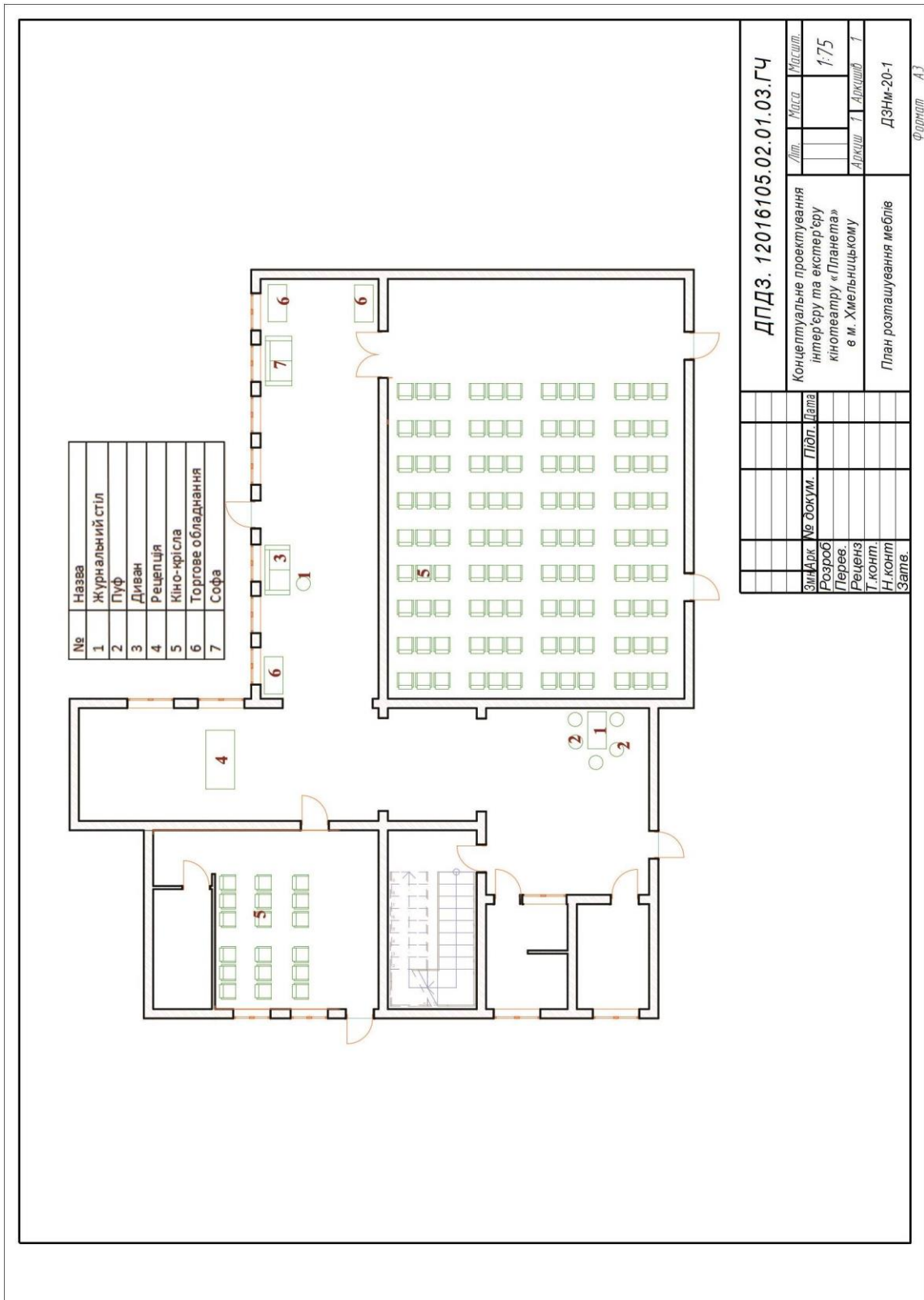


Рисунок Г.3 – План розташування меблів.

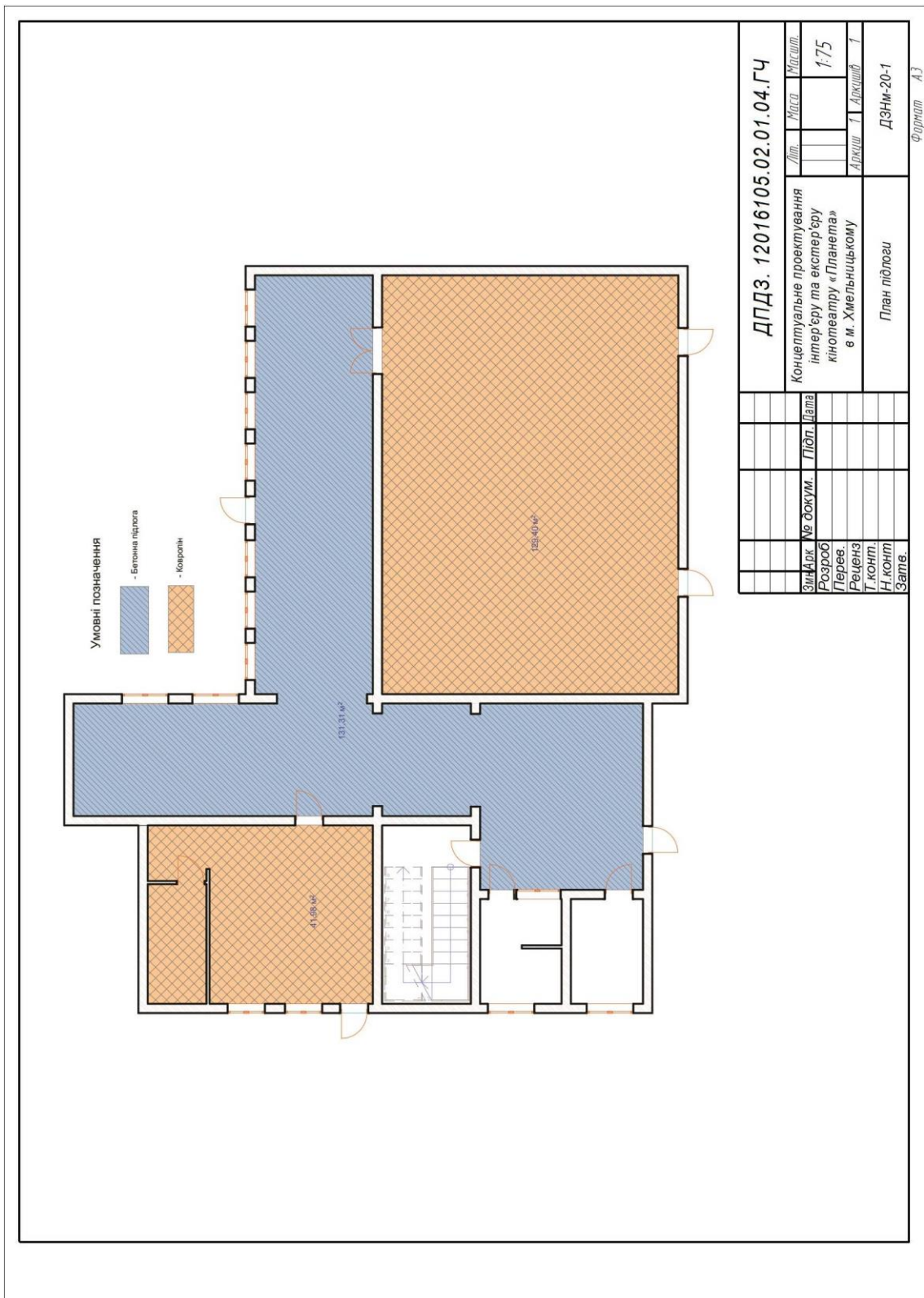


Рисунок Г.4 – План підлоги.

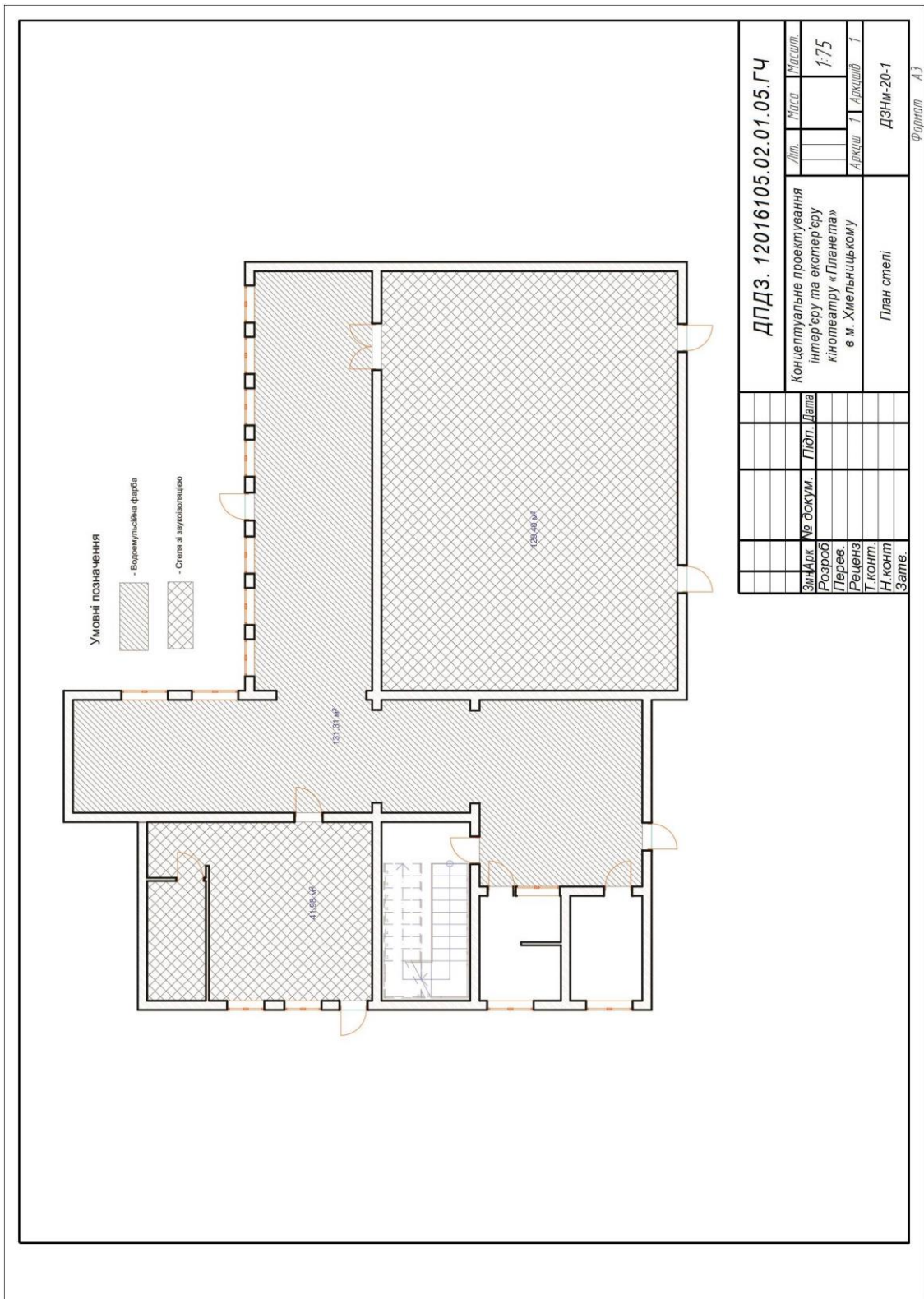


Рисунок Г.5 – План стелі.

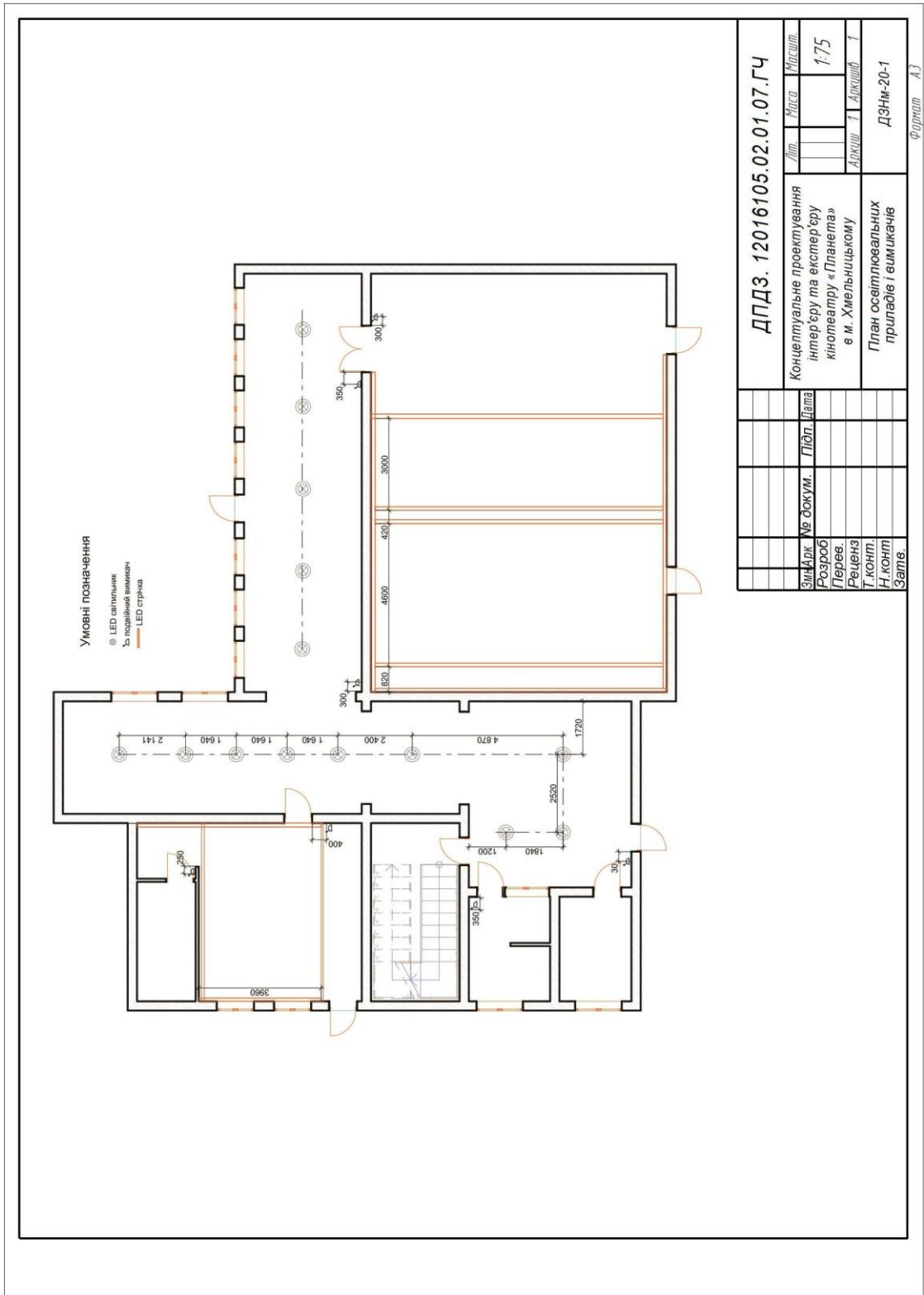


Рисунок Г.6 – План освітлювальних приладів і вимикачів.

ДОДАТОК Д

**Матеріали апробації наукових результатів, отриманих у кваліфікаційній
роботі**

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Хмельницький національний університет
Азербайджанський технологічний університет
Херсонський національний технічний університет
КНДТУ



РЕСУРСОЗБЕРІГАЮЧІ ТЕХНОЛОГІЇ ЛЕГКОЇ, ТЕКСТИЛЬНОЇ І ХАРЧОВОЇ ПРОМИСЛОВОСТІ

**Збірник тез доповідей Міжнародної
науково-практичної Інтернет-конференції
молодих вчених та студентів**

**RESOURCE-SAVING TECHNOLOGIES
OF APPAREL, TEXTILE & FOOD INDUSTRY**
**International Scientific-Practical Internet-Conference
of Young Scientists & Students**

17-18 листопада 2021 р.

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ

УДК 7.012

**АКТУАЛЬНІСТЬ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА. ЧОМУ ХИМЕРНІ
ФОРМИ НЕ ПРИЖИЛИСЬ В ПОВСЯКДЕННОМУ ДИЗАЙНІ**

К.Е. ОЛЯНІНА

Хмельницький національний університет

Так у чому ж актуальність сучасного мистецтва? Чому не всі його розуміють? Чому химерні форми не стали для людей чимось повсякденним? Для початку знайдемо визначення сучасному мистецтву.

Сучасне мистецтво (англ. *Contemporary art*) – необтяжене термінологічною точністю поняття, що може означати мистецтво, що твориться в теперішній момент, або посилається на сукупність мистецьких напрямків і течій, що виникли у другій половині ХХ ст. Зазвичай під сучасним мистецтвом розуміють мистецтво, що походить від модернізму або знаходиться в протиріччі з цим явищем.

Якщо виражатись просто, сучасне мистецтво стало таким яким ми його бачимо з-за нудьги. З появою фотоапаратів, стала доступною можливість відображати реальність куди простіше і швидше і тому потреба та підвищена цікавість до реалізму почала відходити на другий план. Все що ми маємо рано чи пізно припадає і у будь-якій формі мистецтва, музики чи скульптури, художнього мистецтва чи архітектури, люди починають шукати нове, шукати та вкладати новий сенс.

З самого зародження мистецтва людство старалось повторити реальність якомога точніше, тому зараз з'явилась потреба змінити все і повернути до спрощення. Та не дивлячись на візуальне спростування митці продовжили вкладати у це глибокий, та не завжди осяжний сенс. Парадокс полягає у тому, що деякі художники приходять на виставки своїх робіт для того щоб послухати, який ж сенс вони вклали в ту чи іншу роботу. Нажаль не завжди цінителі сучасного вмють розрізнати справжнє мистецтво від дурні, шанувальники незвичного виявились дуже довірливими. Один з яскравих прикладів це продана з аукціону залізна банка з фекаліями італійського художника, скульптора П'єро Мандзоні за 124 тисячі євро.

В 1961 році представник концептуалізму, П'єро Мандзоні, який на той час вважався досить відомим творцем створив новий витвір мистецтва, закатавши по 30 грам фекалій у 90 баночок. Кожна з них була пронумерована, мала автограф митця та була підписана на 4х мовах – «Лайно художника» голосив напис. Подібний витвір був майже моментально розпроданий за ціною золота, в буквальному сенсі, та розійшовся по музеям та приватним колекціям. З часом золота ціна на «фекалії художника» все росла, а рекорд на подібний витвір шок-арту був поставлений в 2008 році на аукціоні Sotheby's – баночка №83 була продана за 97250 фунтів стерлінга. Так сталося, що на тепер фекалії художника коштують майже в 100 разів дорожче золота.

Суть ж, як виявилось, полягала зовсім у зворотньому. П'єро Мандзоні, який помер через 2 роки після проекту, пояснював своє творіння так «Я привертаю увагу до довірливості покупців художніх творів. Всім цим міланським буржуазним свиням подобається тільки лайно.» І як виявилось він не був далеким від істини. Скрізь роки ніхто так і не осмілювався зазирнути всередину, навіть хоч трішки привідкрити баночку. Хоча деякі з них і взірвались, все ж

консерви не вічні, очевидці не промовили ні слова. Але в 2007 році, Агостіно Боланумі, асистент Мандзоні нарешті відповів на питання. Що ж дійсно всередині? Відповідь була такою: «Я можу запевнити всіх, що в них немає нічого окрім гіпсу. Якщо хтось хоче перевірити, будь ласка.» Як виявилось в баночках був всього лиш гіпсовий муляж, хоча підтвердити це ніхто не зміг. Надто вже дорого обійшлися ці експонати, щоб хтось хотів їх відкрити.

Отож, вертаючись до теми, людство з реалізму різко перейшло до спрощення і це стосується будь-якого виявлення мистецтва. Від класики до джазу в музиці та від рококо до мінімалізму в дизайні. Люди схильні весь час шукати щось що їх захопить, навіть якщо це буде шок-арт. Потрібно лише вміти відрізнити мистецтво від «лайна».

Розуміння сучасного мистецтва досі залишається проблемою для переважної більшості людей. Будучи відвертою, до конкретного моменту це було проблемно і для мене, лиш в якийсь незначний момент життя просто «зависаючи» в інтернеті я натикалась на різні відео чи статті і декілька слів невідомої мені людини допомогли второпати чому все повернулось саме так. Хоч і вважаючи себе прихильником більш класичного мистецтва, я завжди рада повитрищатись на щось дивне, сучасне, шокове. І чим більше я визнаю про різноманітні сучасні виставки, тим більше закохуюсь у підхід деяких митців. З відсотковою вірогідністю 50на50 я вподобаю незвичні роботи шок-арту, хоча все ж їх ціна для мене всього лиш спосіб витрати величезних коштів для тих в кого їх забагато. Втім, це не моя морока.

Відносно дизайну інтер'єру, можу сказати що химерні форми не є дуже популярними в загальному вжитку. Зовсім не популярні, насправді. Люди вважають їх надто екстравагантними, незручними і лиш якісь декоративні елементи можуть мати місце. Тому багато дизайнерів часто заточені в конкретні рамки, та беруться за роботу по стандартному шаблону, стараючись лиш заробити гроші та навіть не завжди в змозі зрозуміти, що зупинились розвитку.

Хоча, нажаль, робота дизайнера інтер'єру якраз на це і розрахована саме на загальний вжиток, широкого споживача. Особисто мені хотілось би мати справу з більш особливими проектами. З можливістю пробувати нове, замість того щоб весь час топтатись на місці не виходячи за рамки та стереотипи поставлені нам суспільством. Можливість розвиватись і не зупинятись, придумувати нове не дивлячись на те що майже все вже було придумано. Красти як художник без докорів сумління, та видумувати нові кольори. Подібне, нажаль, дається досить важко, враховуючи що сучасній молоді часто доводиться йти проти системи, яка так міцно в'їлась в розум суспільства. І у навчанні і у роботі, та й просто у житті.

Думаю кожному художнику, митцю варто змусити себе пам'ятати. Творчість не підпорядковується шаблонам та стереотипам, вона вільна настільки, наскільки ми вільні у своїй голові.

Отож, мені також варто запам'ятати це назавжди.

Література

1. <https://kulturologia.ru/blogs/211016/31890/>- П'єро Мандзоні «Лайно художника»
2. <https://artukraine.com.ua/tag/institut-problem-suchasnogo-mistectva/>- проблеми сучасного мистецтва.

ЩО НЕ Є ОРИГІНАЛЬНИМ

К.Е. ОЛЯННА

Хмельницький національний університет

Що таке оригінальність? Давайте звернемося до визначень.

Оригінальність, оригінальний:

Значення:

- який не є копією або підробкою чого-небудь; справжній, автентичний;
- створений самостійно, без наслідування відомих зразків;
- який не є перекладом з іншої мови;
- який привертає до себе увагу своєю незвичайністю, своєрідністю;
- не схожий на інших; самобутній;
- дивний, химерний.

Хоча якщо задуматись, немає нічого, що являлось би повністю самобутнім. Все вже було колись придумане і те що зараз люди називають оригінальним по суті являється трансформацією, новим баченням чогось існуючого. Чи ж новим баченням чієїсь, вже пропущеної через чужий розум, роботи.

Під час мого навчання, мені не раз наголошували про плагіат, про те що це погано, це заборонено. З чим я згодна, але з надихаючої тебе роботи можна не тільки плагіатити. Нам було сказано робити щось нове, своє, оригінальне. Але робити з чого? З якої думки в голові? Образу, враження природи? З часом я стала задумуватись, що все вже колись було придумане, усі першочергові образи взяті з навколишнього середовища, «Немає нічого нового під сонцем», але зі мною не погодились. І тоді так доречно ми з подругою придбали книгу, яка захоплювала однією назвою «Кради як митець».

Остін Клеон дав мені поради, які здобув продовж 10 років спроб збагнути що ж таке мистецтво і нарешті для мене була пояснена різниця між імітацією та трансформацією, між новим баченням та здиранням. І те що люди називають оригінальним, насправді часто буває вкраденим та трансформованим у щось абсолютно друге та чудове.

Не потрібно бути генієм, достатньо бути самим собою! Ось головна думка Остіна Клеона, який вважає, що творчість присутня в усьому і доступна кожному. У світі немає нічого оригінального, тому не варто відкидати чужий вплив, ліпше колекціонувати ідеї, обмірковати їх ще раз, аранжеруйте по-новому в пошуках власного шляху. Остін закликає слідувати за своїми інтересами, куди б вони не завели, і надати свободу своєму творчому «я»! Ця книга народилася з лекції, з якою Остін Клеон виступив в одному Нью-Йоркському університеті. Він дав студентам десять порад, які хотів би отримати сам, коли був початківцем художником. Текст лекції пізніше потрапив у Мережу і став поширюватися з неймовірною швидкістю. І тоді автор вирішив поглибити свої ідеї і написав цю книгу.

«Ідея має бути створена самостійно, без наслідування відомих зразків.» – це каже словник, і подібне я не раз чула в житті. Але ж людина не народжується із готовим стилем чи навичками, адже копіюючи роботи відомих художників ми вчимося. Розбираємо як це було зроблено, розуміємо

як добитись подібного ефекту і в майбутньому використовуємо таку ж техніку для створення чогось, що інші будуть вважати неповторним.

«Я вкрав усі ці рухи в інших визначних гравців. Я всього лише намагався змусити їх пишатися, хлопців, які були раніше, тому що я так багато навчився в них. Усе це в ім'я гри. Вона це щось значно більше, ніж я.», Кобі Браянт.

Зірка баскетболу Кобі Браянт розповів що всі його рухи були взяті з касет які він дивився, взяті та в силу відмінності статури та фігури тіла пристосовані для себе.

Красти те що тебе надихає, залишати про запас і діставати коли потрібна підзарядка, натхнення.

Мені казали не брати чужі роботи за джерело натхнення, щоб не повторювати помилок інших. Наш менталітет вбив в наші голови, що помилятися смертельно небезпечно. Тим не менш люди, які чудово катаються на ковзанах, змогли добитись майстерності не тому, що увесь час тримались за бортик.

Наприклад, дизайн інтер'єру. Для створення якого варто використовувати не тільки систематичні рішення. Не тільки загальноприйняті колірні поєднання за колірним колом Іттена чи Шугаєва. В сучасному інтер'єрі давно почали поєднувати непоєднуване та отримувати чудові роботи.

Карім Рашид є одним з найбільш плідних дизайнерів свого покоління, найвідоміший промисловий дизайнер Америки за версією журналу Time Magazine. Проекти дизайнера включають предмети розкоші, меблі, освітлення, дизайн поверхні, фірмовий стиль і упаковки. В роботі майстер використовує тільки якісні сучасні матеріали, а всі його творіння вирізняються своєю нестандартністю.

Стиль Каріма – гра кольору і форми, нові знахідки в області ергономіки побутових предметів. Він майже не використовує в своїх розробках темні кольори, віддаючи перевагу штучним світлим, яскравим відтінкам. Карім чудовий приклад, моментами його роботи здавались мені перенавантаженими чи то текстурами, чи то чистими кольорами, але якщо опинитись в тому просто-рі особисто, цілком вірогідно все буде сприйматись абсолютно по іншому і те, де все здавалось неприємно завантаженим стане улюбленим місцем в домі.

Отож, боятися помилок і невдач не слід, це поколіннями стримує мільйони людей від, цілком можливо, чогось неймовірного. У всьому варто тримати золоту середину і бути ризиковим але не божевільним.

Варто знаходити кумирів, копіювати їх допоки не захочеться змагатись з ними і в підсумку стати чимось абсолютно іншим, стати оригінальним, знайти свій стиль та себе.

«Що таке оригінальність? Непомітний плагіат.», Вільям Ральф Інге

Література

1. <https://bookclub.ua/ru/catalog/books/psychology/kradi-yak-mitec-kreativni-fishki-pro-yaki-tobi-nihto-ne-rozpovist> - «Кради як митець», Остін Леон
2. <https://www.sports.ru/tribuna/blogs/sviridov/2732465.html>- Кобі Браянт
3. <https://talentscollection.com/uk/materials/show/top-5-naybilsh-zatrebuvanih-dizayneriv-inter-eru>- Карім Рашид. Топ-5 найбільш затребуваних дизайнерів інтер'єру
4. <https://amami.ru/promyshlenniy-dizainer-karim-rashid-rashid-karim-izvestnyi.html>- Карім Рашид