



**Nacionalinio M. K. Čiurlionio dailės muziejaus
A. Žmuidzinaičiaus kūrinių ir rinkinių muziejus / Velnių muziejus
(V. Putvinskio g. 64, Kaunas)**

ESAMA SITUACIJA



Šiuo metu A. Žmuidzinavičiaus kūrinių ir rinkinių muziejaus/Velnių muziejaus ekspozicinės erdvės nėra modernizuotos nuo 1983 m. Per beveik 40 metų muziejaus patalpos ir ekspoziciniai sprendimai pasikeitė minimaliai, todėl dabartinė ekspozicija nebeatitinka šiuolaikinių lankytojų poreikių ir inovatyvių muziejų standartų. Ekspوناتai pateikiami tradiciškai, orientuojantis į statinę ekspoziciją, todėl lankytojai neturi galimybių įsitraukti į turinį interaktyviai. Trūksta universalaus dizaino sprendimų, patogių poilsio erdvių bei aiškių zonavimo principų, o taip pat ergonomiškai patogių baldų ir įrenginių, kurie skatintų vizualinį susidomėjimą bei ilgesnį buvimą muziejuje. Pastebimas vizualinio ir skaitmeninio turinio trūkumas. Dėl šių trūkumų dabartinės erdvės neleidžia pilnai perteikti A. Žmuidzinavičiaus kūrybos ir rinkinių turtingumo, o muziejus negali patenkinti šiuolaikinių lankytojų lūkesčių patyriminiam ir įtraukiančiam turiniui. Įvertinus esamą situaciją siūlome įvertinus esamą situaciją siūlome įgyvendinti kompleksinę ekspozicinių erdvių modernizaciją, apimančią inovatyvių ekspozicinių sprendimų diegimą, skaitmeninių technologijų integravimą bei universalaus dizaino principų taikymą. Numatyta atnaujinti ekspozicijų struktūrą, kuriant aiškų naratyvą ir lankytojo patirtį, įtraukiant interaktyvius elementus, multimedijos sprendimus, edukacines zonas bei poilsio erdves.

KONCEPCIJA

MUZIEJINĖS EKSPOZICIJOS VIZIJA

Koncepcija grindžiama lankytojo patirties stiprinimu, ekspozicijos prieinamumu ir šiuolaikišku turinio pateikimu. Siekiama sukurti nuoseklų, įtraukiantį ***Ekspozicinį Pasakojimą***, kuris apjungtų fizines ir skaitmenines patirtis.

Projektu formuojamos naujos funkcijos: lankytojų aptarnavimo, poilsio ir rekreacinės erdvės, taip pat edukacinė aplinka anksčiau neišnaudotose muziejaus vietose. Ekspozicija papildoma multisensoriniais sprendimais, leidžiančiais turinį patirti per skirtingus pojūčius.

Numatoma diegti šiuos sprendinius:

- Universaliojo dizaino principų įgyvendinimas (aiški navigacija, ergonomiški sprendimai, skirtingų poreikių lankytojams pritaikyta infrastruktūra);
- Skaitmeninių ir interaktyvių priemonių integravimas (interaktyvūs ekranai, virtualios ekspozicijos);
- Multisensorinės patirties kūrimas (garsas, vaizdas, taktiliniai elementai);
- Alternatyvių turinio pateikimo formų naudojimas, - istorijų pasakojimai, kaip sudedamoji ekspozicijų dalis.
- Subalansuotas eksponatų apsaugos ir prieinamumo užtikrinimas.

ERDVINĖ STRUKTŪRA

PAGRINDINIAI MUZIEJINIŲ EKSPOZICIJŲ SPRENDINIAI

Ekspozicija organizuojama kaip nuoseklus lankytojo maršrutas per skirtingas muziejaus erdves:

- **Rūsio erdvės** – įvadinė ir daugiafunkcė zona, kurioje formuojamas pirmasis lankytojo santykis su ekspozicija. Čia įrengiamos poilsio, pažinimo, audiovizualinės ir naujos edukacinės erdvės.
- **I aukštas (fojė)** – pagrindinė lankytojų aptarnavimo ir orientavimo erdvė su informacijos, bilietų, edukacijos ir poilsio funkcijomis bei atvirais muziejaus fondais.
- **II–III aukštai** – pagrindinė ekspozicija, struktūruota teminiu principu, atskleidžianti velnio vaizdinio kilmę, raidą ir reikšmę kultūriniame bei meniniame kontekste.



Rūsio patalpų pritaikymas lankytojų patirčiai, poilsiui ir ekspozicijai (Nr. 23)

Šiuo metu muziejaus rūsio patalpos nėra pritaikytos lankytojų patirčiai, poilsiui, saviugdai ir muziejaus ekspozicinio pasakojimo funkcijoms. Projekto metu numatoma rūsio patalpas transformuoti į daugiafunkcinę, atvirą erdvę, kurioje prasidės muziejaus ekspozicijos maršrutas. Šioje erdvėje bus formuojamas įvadinis ekspozicinis pasakojimas, supažindinantis lankytojus su muziejaus tematika, istoriniu kontekstu ir nukreipiantis į tolimesnes ekspozicines zonas.

Numatoma:

- Įrengti naujas drabužių kabinimo vietų (patalpa Nr.23);
- Įrengti daiktų laikymo vietų, pritaiktų didelėms kuprinėms ir kelioniniams lagaminams (Nr. 23);
- Įdiegti šiuolaikinio menininko garso ir vaizdo interaktyvią instaliaciją (patalpa Nr.23);

Pirmo aukšto fojė ir patalpų pritaikymas lankytojų reikmėm ir ekspozicijai (Nr. II-2, II-3, 30, 43, 44)

Pirmo aukšto fojė bus atnaujinta ir pritaikyta lankytojų aptarnavimo, informavimo, atvirų saugyklų ekspozicinėms funkcijoms, įdiegiant aiškų ir šiuolaikišką erdvės zonavimo principą.

Numatoma:

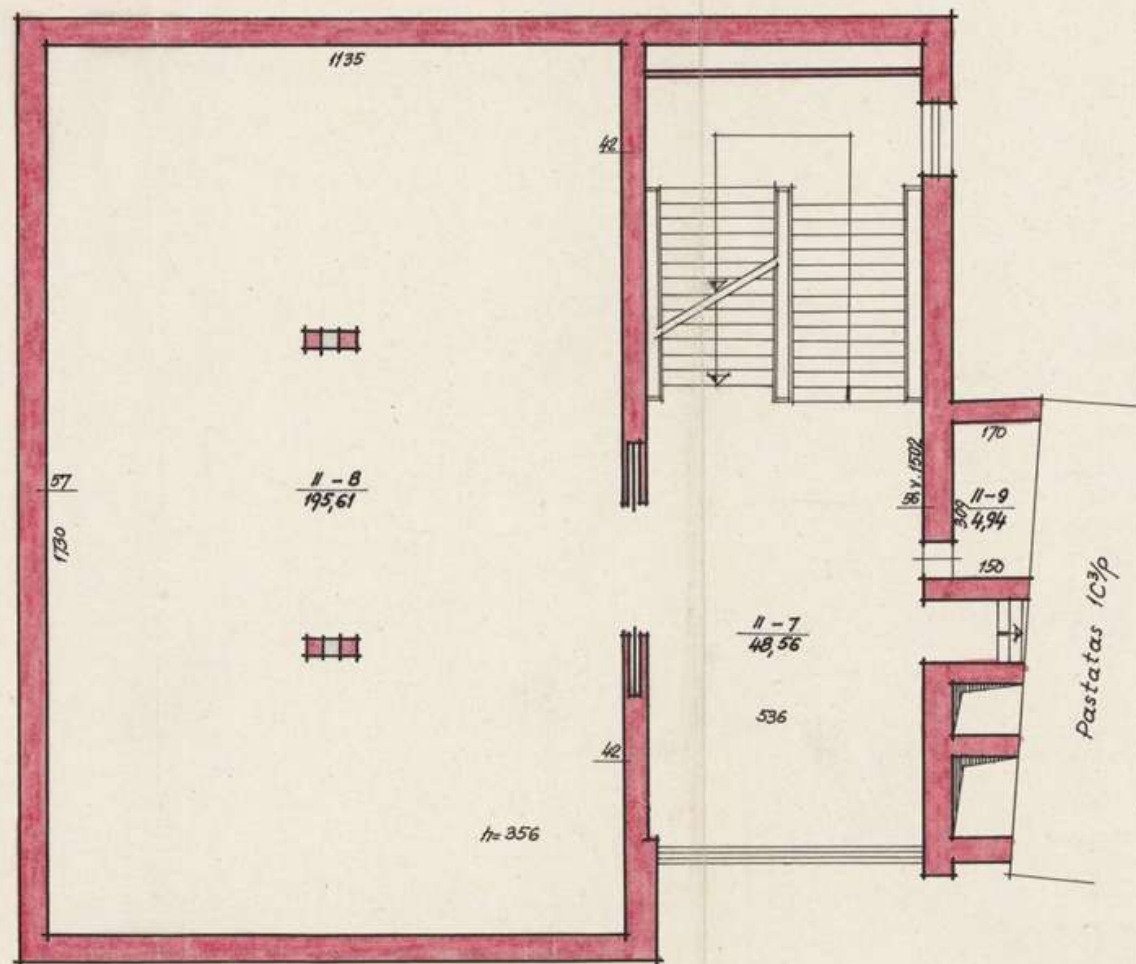
- Įrengti naują kasos ir muziejaus parduotuvės erdvę (patalpa II-3);
- Įrengti poilsio ir edukacijų erdvę (patalpa II-3);
- Įrengti lankytojams atviras velnių kolekcijos saugykla, sudarant galimybes juose vykdyti kūrybinius užsiėmimus įvairioms amžiaus grupėms (patalpa Nr. 43, 44);
- Įrengti informacinę erdvę lankytojams, patiriantiems įvairias negalias, kurioje pateikiama struktūruota, aiškia kalba parengta informacija apie muziejaus erdves, judėjimo galimybes, lankymo turinį ir patirtį. (patalpa Nr.30);
- Suformuoti įvadinę muziejinio pasakojimo erdvę, supažindinančią lankytojus su dailininko Antano Žmuidzinavičiaus biografija, kūryba, kolekcijomis ir naujai kuriamo baltiško velnio muziejaus koncepcija (1 vnt. meninė instaliacija) (patalpa Nr. II-2, II-3).

II ir III aukštų ekspozicijos teminis išdėstymas (patalpos Nr. II-4, II-7)

Ekspozicijos bus atnaujintos ir struktūruotos pagal teminį principą, siekiant nuosekliai pristatyti velnio vaizdinio kilmę, raidą ir reikšmę kultūriniame, mitologiniame ir šiuolaikiniame meniniame lietuvių pasaulėvokos kontekste. Plane numatytos erdvės bus pritaikytos saviugdos, poilsio ir muziejinės veiklos vykdymo reikmėms.

Numatomos temos ir potemės:

1. **Pasaulio sukūrimo mitas**
 - Dievo ir velnio vaidmuo pasaulio kūrime
2. **Velnio kilmė mitologijoje**
 - Velnio atsiradimo istorija
 - Velnio vardai
3. **Velnio išvaizda**
 - Velnio antropomorfinė išvaizda (senas, jaunas, gražus, baugus...)
 - Velnio zoomorfinė išvaizda (ožys, kiškis, meška, avinėlis....)
4. **Velnio santykis su žmogumi**
 - Pasakos apie kvailą velnią (dirba žmogui)
 - Velnias – piršlys
 - Velnias ir moterys
5. **Velnio turtai**
 - Turtiausia požemio mitinė būtybė
 - Velnias ir auksas, brangakmeniai, pinigai
 - Užkeikti arba paslėpti lobiai
6. **Velnias ir augalai**
 - Velnias ir beržas, eglė, ąžuolas...
 - Velnias ir tabakas, čemerys, drignė...
 - Velnias ir ropės, miežiai, pupos....
7. **Velnias ir gyvūnai**
 - Velnio ir Dievo gyvuliai
 - Velnias ir ožka, ožys
 - Velnias ir vilkas
8. **Velnias ir muzikantai**
 - Velnias muzikantas
 - Velnio muzikos instrumentai
9. **Velnias ir ugnis**



III AUKŠTAS

LTM KODAS		LAUNO TARTUMESTINIS	
RTD		TECHNINIS INVENTORIZACIJOS BIURAS	
VPUTVINSKIO S. Nėries			
Kaunas	160	44	103p
100			
GAMTINIS KODAS		Nr. 64	
Br. 10		Mantavickas	
		Kainauskas	
		04 07 20	

LAUKIAMO REZULTATAI IR REIKŠMĖ

Igyvendinus projektą bus sukurta šiuolaikiška, prieinama ir įtrauki muziejaus ekspozicija, pagerinta lankytojų patirtis ir orientavimasis erdvėje, išplėstos edukacinės galimybės bei užtikrintas kultūros prieinamumas įvairioms visuomenės grupėms.

Projektas sustiprins muziejaus, kaip inovatyvaus, atviro ir socialiai atsakingo kultūros centro, vaidmenį nacionaliniu ir tarptautiniu mastu.