

Список литературы:

1. Интерактивный парк I-City, Малайзия [Электронный ресурс] / Любопытный мир - электронный журнал. 2017. URL: <https://curious-world.ru/mir/puteshestviya/item/562-interaktivnyj-park-i-city-malajziya> (дата обращения 20.12.2019)
2. Кирпикова К.С. Принципы архитектурно-ландшафтной организации городского инновационного экологического наукопарка в прибрежной зоне // Новые идеи нового века: материалы международной научной конференции ФАД ТОГУ. 2015. Т.2. С. 91-97
3. Пучков, М.В. Университетский кампус. Принципы создания пространства современных

университетских комплексов [Текст] / М. П. Пучков. - // Вестник Томского государственного архитектурно-строительного университета. - 2011. - № 3. - С. 79-88 : ил.

4. Сады у залива в Сингапуре – лучшее сооружение 2012 года [Электронный ресурс] / Дневник Дизайнера – электронный журнал. URL: <https://dd-space.com/dnevnik-dizaunera/sady-u-zaliva/> (дата обращения 20.12.2019)

5. I-City, светящийся сад в Малайзии [Электронный ресурс] / Ru Travel - электронный журнал. 2014. URL: <https://ru-travel.livejournal.com/27727196.html> (дата обращения 20.12.2019)

УДК 712.00

67.07.03: Теория архитектуры. Архитектурные композиции

АРХИТЕКТУРНО-ПЛАНИРОВОЧНЫЕ ПРИЕМЫ ФОРМИРОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ПРОСТРАНСТВ В ОБЩЕСТВЕННЫХ ЦЕНТРАХ ГОРОДА, НА ПРИМЕРЕ Г. ВОЛГОГРАДА.

*Тисленко А. А.**ст. гр. ДАС 1-15, ИАиСВолгГТУ,**г. Волгоград, РФ**Черешнев И. В.**профессор, каф. "ДиМДИ", к.а.н., ИАиСВолгГТУ,**г. Волгоград, РФ***АННОТАЦИЯ**

В статье рассматривается влияние благоустроенных открытых интерактивных пространств на уровень социального общения в обществе. На примере города Волгограда рассматриваются актуальные проблемы и низкое качество большинства существующих территорий городской среды. Выводится и конкретизируется понятие интерактивности в социологии и благоустройстве. На примере дипломного проекта парка в городе Волгограде рассматриваются архитектурно-планировочные приемы формирования открытых интерактивных пространств.

ABSTRACT

The article discusses the impact of well-maintained open interactive spaces on the level of social communication in society. On the example of the city of Volgograd, actual problems and the low quality of most of the existing territories of the urban environment are considered. The concept of interactivity in sociology and beautification is derived and concretized. On the example of a graduation project of a park in the city of Volgograd, architectural and planning techniques for creating open interactive spaces are considered.

Ключевые слова: открытые интерактивные пространства, благоустройство, городская среда, интерактивность.

Keywords: open interactive spaces, site improvement, urban environment, interactivity

В городах всегда возникали центры притяжения для взаимодействия людей – рынки, площади, бульвары, набережные. Помимо практической составляющей в приобретении товаров для существования, эти пространства удовлетворяли потребности человека в общении, развлечениях, обмене новостями и психоэмоциональной энергией. Необходимость социального взаимодействия сделала создание открытых общественных пространств приоритетом в развитии городов по всему миру. «Для общемировых социокультурных процессов в настоящее время характерны такие черты, как увеличение числа городских функций, их нарастающее разнообразие.» [4] Это связано с особенностями современного городского ритма жизни, вызвавшими нехватку общения и социальную замкнутость населения.

Проблемы в реализации общественных пространств можно наблюдать во многих городах России. Однообразие современной архитектуры и отсутствие в достаточном количестве интересных открытых площадок вызвали в населении «голод на образы». [1] Так, социологическое исследование 2018-2019 годов (проект № 18-011-00841) показало, что среди 1371 опрошенных с разных городов страны только населению мегаполисов, хватает досуговых общественных пространств и они предпочитают улучшить в своих городах другие показатели комфортной жизни. Жителям малых и средних городов для улучшения качества жизни не хватало развлекательных мероприятий, пространств для прогулок и отдыха. Так, анализ городского пространства Волгограда показал, что только 25% от общего числа общественных пространств по качеству и перспективам

социально-культурного развития являются удовлетворительными.[3]

Главной проблемой организации общественных пространств Волгограда является отсутствие идейной и сценарной составляющей, а также нехватка разнообразия видов времяпрепровождения. Интерактивность в парках, скверах, дворовых пространствах реализуется только единичными арт объектами. Городские пространства, спроектированные более 50 лет назад, успели морально устареть и утратить свою привлекательность, а более новые не привносят в среду ничего интересного и качественного.

И. Н. Етеревская в своей монографии, посвященной исследованию городских общественных пространств г. Волгограда, выделяет следующие архитектурно-художественные и функциональные недостатки среды [4]:

- недостаточное разнообразие вариантов плоскостных сооружений и ограждений
- недостаточное количество водных устройств (фонтанов, декоративных бассейнов)
- не соответствующее стилистике использования дверей, входов, козырьков и др. декоративных элементов
- отсутствие грамотного расположения малых архитектурных форм
- недостаточное количество элементов функционального оборудования среды (в т. ч. скамеек)
- низкие эстетические качества визуальной информации

Нехватка комфортных общественных пространств в городе способствует снижению уровня социальной-демографической активности в обществе. В парках и скверах преимущественно гуляют только родители с маленькими детьми и пожилые горожане. Молодежь и люди среднего возраста предпочитают встречаться в кафе и торговых центрах, что увеличивает уровень замкнутости населения, так как взаимодействие ограничивается только общением с персоналом и товарищами. В обществе заметно повысился уровень агрессии и раздражительности.

Различные социальные исследования показали, что люди подсознательно собираются в тех местах, где сконцентрировано большое количество людей. Общественные пространства дают намного больше возможностей для самовыражения различным социальным группам общества, чем частные коммерческие площадки. [5]. В связи с тенденциями стремительного технологического роста, социально-культурными изменениями в обществе и различными экономическими особенностями, во многих городах мира возникли проблемы привлекательности общественных пространств для жителей. Прогресс сформировал в людях потребность в более частом потреблении развлекательных ресурсов, а улучшения качества жизни позволили более широко и критически

оценивать сформированную городскую среду. Так, общественные пространства, не имеющие исторической и социальной значимости, а также построенные без учета нынешних потребностей горожан, стали деградировать в визуальном и духовном планах. Интерактивные общественные пространства позволяют не только решить эти проблемы, но и способны давать «стимул к развитию новых отношений, новых элементов культуры».[5]

Таким образом, изучение новых инновационных приемов формирования открытых городских пространств в мировой практике, а также проблем связанных с использованием и содержанием существующих открытых общественных пространств Волгограда, определяет необходимость создания новых подходов в улучшении социального взаимодействия жителей и привлекательности архитектурной среды города.

Понятие интерактивности в социологии и благоустройстве. Прежде чем разобрать приемы, применяемые дизайнерами и архитекторами для создания открытых интерактивных пространств, следует понять, что представляет собой это определение. Интерактивность – это общее понятие, обозначающее взаимодействие и его характер между субъектами или объектами. В социологии этот термин описывает многообразие социальных взаимодействий между людьми на разных уровнях: межличностном, групповом, институциональном. В архитектуре взаимодействие возникает между субъектом и каким-либо объектом, при котором воздействие на объект меняет условия среды, в которой находится субъект. Исходя из этих определений следует то, что создание интерактивных пространств с использованием определенных приемов, влияющих на психологию человека, обеспечивает взаимодействие не только со средой, но и окружающим социумом.

Приемы формирования открытых интерактивных пространств на примере г. Волгограда Стремление человека к изменению и улучшению окружающей его среды для комфортного существования заставляет архитекторов и дизайнеров насыщать пространство множеством смежных функций. Для этого специалисты прибегают к определенным приемам и методикам. В качестве наглядной демонстрации их применения на практике рассмотрим дипломный проект интерактивного научного парка «Импульс» в Красноармейском районе города Волгограда, представляющего собой синтез науки, современных технологий и популярных парковых развлечений.

1. Формирование функционально-планировочной структуры на основе сценария. Одним из самых первых приемов, к которому прибегают дизайнеры и архитекторы при проектировании открытых интерактивных пространств является детальное продумывание идеи и особенностей разрабатываемой среды.

Необходимо учесть такие факторы, как целевые возрастные группы посетителей, комфорт, безопасность и эргономичность. Четко сформированный сценарий, включающий в себя планировку движения людей, их взаимодействие со средой, вариативность использования отдельных зон и объектов, позволяет создать пространство не только интересное для посетителей, но и способствующее их социальному общению и развитию.

Примером организации пространств, основанных на сценарном подходе, может являться создание проектного решения парка «Импульс» в Красноармейском районе г. Волгограда. Концепция парка построена на желании привить детям и подросткам любовь к науке и познанию

окружающего мира, а также дать горожанам комфортное место для проведения досуга и отдыха. В основу визуальной концепции парка лег образ волны, как научного физического явления. Волновой процесс может иметь самую разную физическую природу: механическую, химическую, электромагнитную, гравитационную, спиновую, и др. Этот образ символизирует широту и многогранность научных направлений и явлений. В композиционной структуре в парке имеются 2 основных направления – продолжение бульвара им. Энгельса, завершающееся башней-доминантой и диагональное волнообразное направление, на котором расположены 4 основные научные зоны: зона геологии, зона биологии, зона астрономии и зона физики (Рисунок 1).



Рисунок 1 - Генеральный план парка «Импульс» и схема функционального зонирования

Каждая зона наполнена интерактивным и научно-развлекательным оборудованием, позволяющим продемонстрировать детям те или иные научные явления. Зона физики включает в себя оборудование для воздушного хоккея, создания оптических иллюзий. Благодаря посещению данной зоны дети нагляднее поймут принцип работы маятников и противовесов, а также увидят различные электрические явления. Астрономическая зона наполнена аттракционами, позволяющими посетителям почувствовать себя настоящими космонавтами. Площадка оборудована моделями солнечной системы,

специализированными экспонатами и телескопом. Зона геологии включает скалодром и скейт-площадку. Благодаря лавовым пещерам, искусственному вулкану и гейзерам, дети могут наглядно проследить все процессы, протекающие внутри нашей планеты. Биологическая площадка оснащена лабиринтом и различными тематическими экспонатами. Посетив данную территорию, посетители смогут познать богатство растительного мира, узнать лучше анатомию человека и животных и даже провести виртуальную операцию (Рисунок 2.).



Рисунок 2 - Схема функционального содержания парковых пространств.

Такой подход к организации досуга позволяет повысить интерес жителей и туристов к посещению данного парка и наладить уровень социального взаимодействия между всеми группами населения.

2. Формирование эмоциональной атмосферы с помощью звуков, освещения, цвета

Приемы создания определенного настроения с помощью звука, цвета и освещения известны довольно давно. Их применяют не только в кино, театре и литературе. Архитектура является одной из основных отраслей, где прибегают к формированию психологического настроения людей, через незаметные на первый взгляд функции. «Аудиовизуальная среда современного города понимается как социокультурное пространство, в котором система норм, ценностей, социальностратификационных различий в значительной мере определяет то, что горожане считают значимым, ценным, памятным (или несущественным, раздражающим)».[5] Такой подход позволяет усилить интерес и притягательность открытых городских пространств для посетителей.

В рассматриваемом проекте главным создателем настроения выступил цвет. Все крупные конструктивные элементы парка, такие как велодорожка, смотровая площадки, опоры и лестницы было решено сделать ярко-красного цвета. Другие элементы парка имеют натуральные, природные серые и песочные оттенки, выгодно выделяя цветовую доминанту. Красный цвет не только привлекает внимание к главным визуальным особенностям проекта. Он символизирует силу и энергию, динамику и радость жизни.[2] Психологически, красный поднимает уровень экстрасервиса и возбуждает, что в открытом общественном пространстве положительно повысит уровень социального взаимодействия между людьми.

3. Применение компонентов архитектурной среды, изменяющих традиционное представление о парковых пространствах

Одним из важных приемов для привлечения внимания людей и их взаимодействия является изменение традиционных представлений о чем-либо, то есть новизна в реализации какого-либо знакомого всем объекта или явления. В открытых интерактивных пространствах это может быть изменение материалов, геометрии, тектоники, новая трактовка привычных функций объекта.

В разрабатываемом проекте таким объектом стала велодорожка шириной 6 метров. Для того, чтобы развести потоки движения и избежать их пересечений, было принято решение поднять ее над уровнем земли на 3 метра и около берега заглубить на 3 метра под землю, возвращая траекторию к началу движения. Такой прием вертикального зонирования позволяет не только обезопасить посетителей парка, но и сформировать социальные группы по интересам. По всей протяженности велотрека имеются лестничные спуски и подъемники для велосипедов. Дорожка служит конструктивным элементом – к ней примыкает амфитеатр и гора для лазанья, благодаря чему велосипедисты могут попасть в эти зоны. Конструкция оснащена специальными сиденьями для тех, кто хочет сделать перерыв, а под ней обустроены закрытые павильоны, в которых организованы лавовая пещера, выставки и экспериментальные зоны.

Таким образом, разведя потоки движения на разные уровни, удалось создать не только многофункциональный парковый объект, который заинтересует посетителей, но и создать благоприятную среду для социализации и активности населения (Рисунок 3).



Рисунок 3 - Два уровня движения посетителей

4. Использование арт-объектов в качестве композиционных доминант.

Внедрение инсталляций и различных арт-объектов в открытые общественные пространства – один из самых простых и часто применяемых способов для формирования уникальной среды благоустройства. Каждый такой объект является своеобразным «местом силы», точкой притяжения для людей из различных социальных групп. Простое желание сделать фотографию с необычной скульптурой заставляет людей общаться, договариваться и оказывать друг другу помощь. Если же точкой притяжения является объект, способный изменять условия окружающей среды и развлекать зрителя, то он может заставить целые группы людей взаимодействовать друг с другом. Установка таких объектов может в корне изменить сложившиеся условия на прилегающей территории: сделать популярным давно пустующий сквер, сформировать единый вид пространства (если объектов, выполненных в одной стилистике, много), даже урегулировать

социальные и законодательные проблемы в обществе.

В проекте парка «Импульс» таких объектов несколько. Во-первых, у самого входа находится аллея гейзеров, при взаимодействии с которыми посетители могут наблюдать и самостоятельно вызвать процесс извержения (Рисунок 4.). Такая площадка будет интересна не только детям, но и взрослым, а также будет давать дополнительную функцию для социального общения – возможность сделать запоминающуюся фотографию. Во-вторых, некоторые подпорные стены велодорожки, выкрашенные в черный цвет, предназначены для рисования (Рисунок 5). Любой желающий может поучаствовать в создании «своего» арт-объекта. Такое времяпрепровождение помогает расслабиться, наладить контакт родителей со своими детьми и познакомиться с новыми людьми. А возможность публично выразить себя через творчество поможет снизить уровень вандализма и порчи общественных пространств.



Рисунок 4 - Аллея гейзеров.



Рисунок 5 - Стены для рисования

Наконец, еще одним интерактивным объектом, способным повысить уровень социальной активности людей стал пиксельный лабиринт. Установленные в специальные прорези покрытия стенki способны двигаться по направляющим в 2х направлениях и поворачиваться на 90 градусов. Это дает возможность посетителям создать свой собственный план лабиринта, что разнообразит времяпрепровождение в парке.

Согласно многовековому опыту и наблюдениям в области психологии, человека чаще всего заставляют обратить на себя внимание большие, габаритные объекты. В связи с этим дизайнеры и архитекторы в своих проектах намеренно гипертрофируют формы и увеличивают размеры разрабатываемого ими объекта. Такой прием позволяет не только привлечь внимание, но и выделить в пространстве акценты и доминанту по масштабному принципу. Это подсознательно

формирует у людей представление о пространстве и сценарии передвижения в нем. Концентрация больших людских групп рядом с большими объектами резко увеличивается, что позволяет формировать различные виды социального взаимодействия.

Ярким примером крупногабаритного объекта, оказывающего большое влияние на социальное взаимодействие людей, являются смотровые площадки. Подобная площадка появилась в проекте парка «Импульс» (Рисунок 6). Ее визуальный образ был навеян кораблями, плавающими по рекам, что обусловлено близостью Волги и канала. Возможность с высоты посмотреть на панораму города и впечатляющие размеры объекта сделают смотровую площадку интерактивным развлечением для посетителей всех социальных групп общества.



Рисунок 6 – Смотровая площадка

Вывод. Проанализировав исследования в области социологии, было выявлено, что горожане нуждаются в открытых интерактивных пространствах, позволяющих реализовывать потребности в развлечениях, образовании и общении. На примере города Волгограда были рассмотрены проблемы и низкое качество

большинства существующих открытых территорий городской среды. Определив понятие интерактивности с точки зрения социологии и архитектуры, было рассмотрено влияние общественных пространств на социальное взаимодействие между людьми. В статье на примере проекта научно-интерактивного парка

были выделены приемы, с помощью которых архитекторы и дизайнеры создают открытые интерактивные пространства, влияющие на социальное взаимодействие в обществе. Сформулированные методы являются теоретической базой для формирования концепции социального благоустройства интерактивных пространств, что позволит улучшить уровень качества и комфорта городской среды.

Список литературы:

А.И. Макаров. ДЕГРАДАЦИЯ ВИЗУАЛЬНОЙ СРЕДЫ СОВРЕМЕННОГО ГОРОДА (на примере Волгограда)

Браэм Г. Психология цвета / Гаральд Браэм; пер. с нем. М.В.Крапивкиной. – М.: АСТ: Астрель, 2009. – 158, [2] с.

Етеревская И. Н. Основные этапы методики комплексной оценки и преобразования городских

общественных пространств // Вестник Волгоградского государственного архитектурно-строительного университета. Серия: Строительство и архитектура. 2017. Вып. 47(66). С. 461—471.

Етеревская, И. Н. Региональные принципы проектирования городских общественных пространств: монография / И. Н. Етеревская; М-во образования и науки Рос. Федерации, Волгогр. гос. техн. ун-т. — Волгоград: ВолГТУ, 2018. — 122, [2] с.

Киенко Т.С. Аудиовизуальная среда южнороссийских городов глазами горожан: образование как социальная рамка конструирования пространства // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. 2019. Вып. 3. С. 429–439. DOI: 10.17072/2078-7898/2019-3-429-439

УДК 712.3/7

ГРНТИ 67.25.21

ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ГЕНЕРАЛЬНОГО ПЛАНА ТЕМАТИЧЕСКИХ ПАРКОВ

*Шаповалова Наталья Михайловна
Черешнев Игорь Владимирович
ИИиС ВолГТУ,
г. Волгоград, ул. Академическая, 1*

АННОТАЦИЯ

В данной статье рассматриваются понятие "тематический парк" и этапы проектирования генерального плана тематических парков на основе дипломного проекта интерактивного парка инновационных игровых технологий в Кировском районе г. Волгограда. В результате исследования выявляются ключевые особенности проектирования. Также в статье рассматривается зависимость между направлением тематического парка и его архитектурно-планировочной структурой.

Ключевые слова: парк, тематический парк, парковое пространство, территория, зона, планировочная структура.

В современном мире крупных мегаполисов и высоких технологий наличие парковых пространств как никогда является значимым. Но формат традиционных парков во многом устарел и не отвечает требованиям посетителей. Тематические парки - это современное проектное решение, представляющее собой уникальный развлекательный комплекс с широким набором рекреационных и досуговых услуг.

В настоящее время нет однозначного определения термина "тематический парк", однако в учебном пособии "Тематические парки мира" авторы попытались дать ему достаточно точную формулировку. По их мнению тематические парки - это искусственно созданные познавательно-развлекательные парки, все структуры которых объединены общей темой [2]. Хотелось бы добавить, что структуры парка могут не только быть объединены одной общей темой, но и нести в себе различные тематики по отдельности (парк Порт Аventura).

Тематические парки позволяют погрузиться в дополненную реальность, унести в искусственное пространство и время. Дизайнеры постоянно расширяют диапазон воздействия на чувства и восприятие, стремясь превзойти ожидания посетителей и провоцируя возвращаться снова и снова [4].

Тематические парки по структуре делятся на два вида: первый имеет деление всей территории на тематические зоны, второй же целиком посвящен одной тематике. Это, безусловно, влияет на функционально-планировочную организацию парка. В первом варианте зонирование территории происходит, исходя из всех тематик парка, тогда как во втором все парковое пространство подлежит проектированию под одну определенную тему. Естественно, что первый вариант планировочной организации гораздо сложнее и требует более серьезного подхода к ее решению.