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: ВолгГТУ, 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
ИАиС ВолгГТУ,
г. Волгоград, ул. Академическая, 1

АННОТАЦИЯ

В данной статье рассматриваются понятие "тематически 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 Авентура).

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.

Рис. 1. Парк Порт Авенутра в Испании

В целом все парки имеют схожую общую функциональную наполненность:

- входная группа
- основная тематическая зона или несколько зон
- инфраструктура и объекты обслуживания посетителей
- инфраструктура, обеспечивающая функционирование парка
- пункты общественного питания и точки розничной торговли
- служебные помещения.

При этом локальное зонирование внутри каждой тематической зоны может значительно разниться. В первую очередь это зависит от направленности паркового пространства. Воробьева М.О. в статье "Проектные подходы в организации тематических парков" выделяет четыре основные направления тематических парков: исторический, культурно-этнический, сказочно-мифологический и научно-технический парки [3]. На основе данной классификации автор делает вывод о присущих каждой тематике планировочных структурах, но не всегда они являются однозначными.

Я считаю, что предложенная Воробьевой М.О. классификация не совсем точно отображает многообразие вариаций парковых пространств. Так, например, исторический (в том числе археологический) парк может быть привязан к объектам исторического или культурного наследия и иметь нерегулярную планировочную структуру (исторический парк Ёсиногари); но также он может быть смоделирован из искусственно созданных инсталляций и арт-объектов, посвященных историческим событиям, и иметь при этом регулярную планировку (Марсово поле в Санкт-Петербурге).

Рис. 2. Сравнение планировочной структуры двух исторических парков.
Слева: исторический парк Ёсиногари, Япония; справа: Марсово поле в Санкт-Петербурге

В качестве скорректированного варианта классификации я предлагаю выделить три направления тематических парков, которые в сущности определяют его планировочную структуру:

- приключенческий (сюжетный) тип
- фрагментарный
- смешанный.

Приключенческий, или сюжетный, парк может быть как сказочно-мифологическим, так и научно-техническим, и имеет регулярную структуру: четко заданная линия движения, на которую "нанизываются" тематические площадки и сооружения.

Фрагментарный тип парка подразумевает свободный выбор маршрута движения, тематической зоны или отдельного паркового объекта. Все элементы такого паркового пространства обладают полной автономией и частично (либо не) связаны с сюжетной линией парка. Этот тип парка имеет нерегулярную планировочную структуру.

Смешанный тип сочетает в себе структуру и сюжетного, и фрагментарного парков.

Помимо этого, на формирование архитектурно-планировочной композиции парка влияют ландшафт и функциональные элементы. Ландшафтные и функциональные доминанты определяют характер композиционного каркаса парка [1]. Функциональное наполнение основной или нескольких зон зависит непосредственно от идейно-художественного замысла. Например, в научном парке могут быть представлены площадки и объекты, посвященные теме космоса или природных явлений (Сад космических размышлений).

Рис. 3. Скульптура в виде спирали ДНК

В качестве поэтапной модели проектирования генерального плана тематического парка предлагаю рассмотреть дипломный проект интерактивного парка инновационных игровых технологий "Пиксель-Лэнд" в Кировском районе г. Волгограда.

1 этап: концепция и направленность.

Концепция проектируемого парка напрямую базируется на игровой тематике и современных компьютерных технологиях. В основу визуальной составляющей идейно-художественного замысла лег образ модульного членения пространства, так называемый "пиксель" - наименьший логический двумерный элемент цифрового изображения в растровой графике, или физический элемент матрицы дисплеев, формирующих изображение [5]. Пиксель представляет собой объект прямоугольной (чаще всего квадратной) или круглой формы определенного цвета или оттенка. Можно сказать, что этот элемент в виртуальной реальности является релевантным атомам и другим микрочастицам в настоящем мире - из пикселей состоит все, что мы можем видеть на дисплеях любых электронных устройств. Именно исходя из этого сравнения было решено дать парку такое "говорящее" название, ведь его главная цель - перенести элементы виртуального мира в материальный.

Наряду с этим модульное членение присуще не только объектам компьютерной графики, но также и аналоговым играм, таким как шахматы, шашки, твистер и др.

Таким образом, основным концептуальным символом парка стал модуль.

Направление данного тематического парка, исходя из вышеописанной классификации, является смешанным, т.к. имеет элементы и приключенческого характера, и фрагментарного,

ввиду большой площади проектируемой территории.

2 этап: функциональное зонирование.

По итогу анализа окрестных и прилегающих к парку территорий был сделан вывод о возможных посетителях данного паркового пространства, а именно это:

- дети дошкольного и школьного возраста (рядом находятся гимназия № 9 и детская больница № 1)
- студенты (рядом Кировский вечерний факультет Волгоградского государственного технического университета)
- спортсмены (на существующей территории парка находится футбольный стадион)
- молодые пары и семьи с детьми
- люди преклонного возраста.

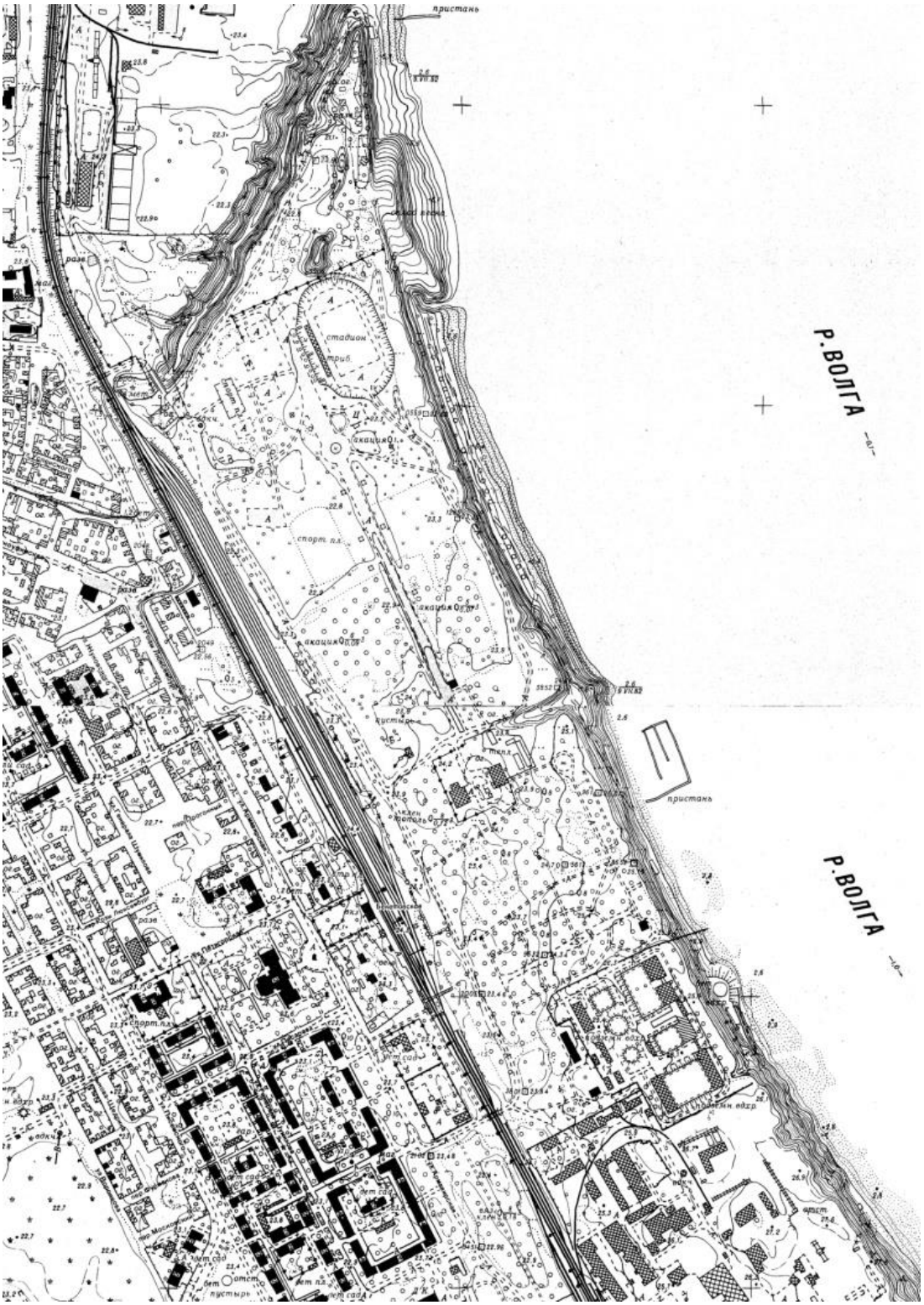

Рис. 4. Ситуационная схема расположения парка

Исходя из этого было решено разделить территорию на следующие функциональные зоны:

- входная зона
- основная тематическая зона - игровая (активная)
- сопутствующая зона - спортивная
- зона тихого отдыха
- зона проведения общественных мероприятий
- объекты обслуживания посетителей
- объекты обслуживания парка
- пункты общественного питания и розничной торговли
- помещения для обслуживающего персонала.

Игровая зона рассчитана в основном на детей, подростков и молодежь, однако не исключает посещения людей других возрастных категорий. Спортивная зона проектируется непосредственно для спортсменов, а также для посетителей, занимающихся спортивной активностью в качестве хобби в свободное время и для поддержания физического здоровья. Зона тихого отдыха прекрасно подходит для прогулок молодых пар, семей с детьми и пожилых людей, которым хочется отдохнуть от шумной городской среды и уединиться. А в зоне общественных мероприятий все поколения и социальные категории посетителей могут объединиться.

3 этап: планировочная структура.

Как уже говорилось ранее, планировочная структура тематического парка основывается на его концепции, направленности и существующей территориальной ситуации (видовое окружение, транспортные связи, ландшафт и т.д.). Для начала остановимся на последней характеристике.

Проектируемый парк имеет несколько транспортных связей: пути электропоезда с западной стороны и два автомобильных переезда - на севере и на юге территории. Такая ситуация значительно усложняет возможность посещения парка пешеходами, т.к. по всей протяженности путей совершенно отсутствуют надземные и подземные переходы. Решением этой проблемы стало создание надземного пешеходного перехода по направлению к станции электропоезда "Бекетовская". Таким образом, в парке образовались три входные группы: две на севере и юге для автомобилистов, велосипедистов и пешеходов и одна напротив станции исключительно для пешеходов.

В ходе анализа прилегающих территорий было выяснено, что неподалеку от территории парка находится Дворец культуры им. Кирова. При соединении точек местонахождения станции "Бекетовская" и Дворца культуры, была получена направляющая ось, разделяющая парковое пространство на две части, которые вследствие превратились в зону активного и зону тихого отдыха (первая была также поделена на спортивную и игровую, исходя из второго этапа проектирования). Вдоль этой оси была проложена одна из главных парковых аллей, венчает которую высокая смотровая башня. Основание башни находится на нижней террасе берега, а с верхней террасой ее связывает крытый переход. Таким образом можно легко передвигаться между террасами, а поднявшись на самую высокую точку башни, увидеть всю территорию парка, омывающую берег Волгу и пролегающий напротив остров Сарпинский.

Помимо этого на расположение зоны тихого отдыха повлияло соседство парковой территории с территориями промышленной застройки. Парк нуждался в естественном ограждении от вредоносных факторов производственной среды. Именно поэтому на юге территории было решено произвести плотную посадку деревьев и зеленых насаждений, а также сократить количество объектов активного времяпровождения, заменив их на прогулочные зоны и площадки пассивного физического напряжения.

В связи с выбором смешанного типа тематической направленности паркового пространства его планировочная структура является синтезом регулярной и нерегулярной планировки. В качестве проявления регулярности была спроектирована волнообразная пешеходная аллея, проходящая по всей территории парка, вдоль которой размещаются основные игровые площадки и зоны для проведения общественных мероприятий. При этом, в парке присутствуют объекты и площадки, расположенные по территории разрозненно, что указывает на свободную планировочную структуру паркового пространства.

Концептуальный замысел проекта также лег в основу планировочной структуры: вся дорожно-тропиночная сеть построена на принципе модульности и имеет жесткий планировочный каркас.

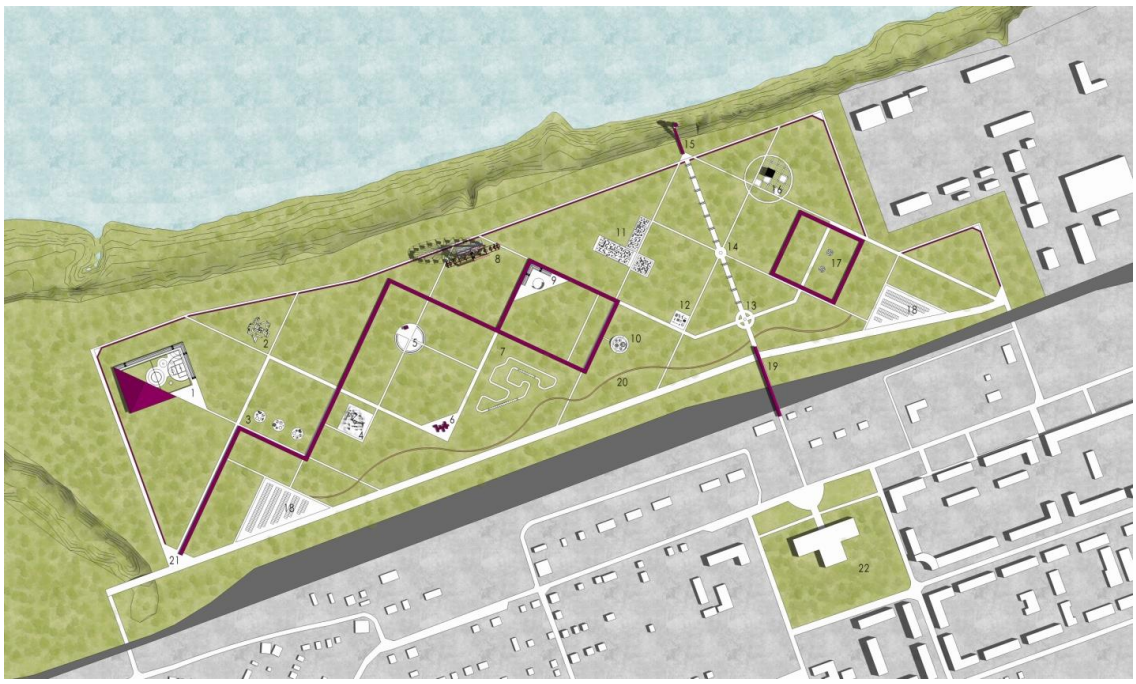

Рис. 5. Генеральный план проектируемого парка: 1 - футбольный стадион; 2- мини-гольф; 3 - группа детских площадок для детей младшего школьного возраста; 4 - веревочный парк; 5 - центральная площадь со сценой; 6 - фудкорт; 7 - картинг; 8 - колесо обозрения; 9 - кибер-арена; 10 - скейтпарк; 11 - лазертаг; 12 - полоса препятствий; 13 - фонтан; 14 - сухой фонтан; 15 - башня; 16 - павильон с настольными играми; 17 - группа детских площадок для детей дошкольного возраста; 18 - парковочные места; 19 - надземный пешеходный переход; 20 - тропа для выгула собак; 21 - надземная пешеходная дорожка; 22 - зеленая зона, прилежащая к Дворцу культуры им. Кирова

4 этап: функциональное наполнение и формообразование.

Функциональное наполнение по своему содержанию напрямую зависит от идейно-художественного замысла проекта. Так, основное количество тематических площадок в проектируемом парке основывается на игровой тематике и несет развлекательный характер. К ним относятся:

- лазертаг
- картинг
- мини-гольф
- веревочный парк
- площадка для настольных игр
- различные детские площадки.

При этом они относятся к игровой тематике не только по содержанию, но и по визуальному образу. Именно в этом проявляется концептуальная составляющая проекта. Например, территория лазертага имеет модульную сетку, по которой проложены ограждения и препятствия, образующие своеобразный лабиринт, где участники должны "блуждать", выслеживая врага. Трасса картинга также смоделирована с помощью модульной сетки, а территория мини-гольфа сама по себе состоит из модулей-дорожек с разными уровнями сложности.

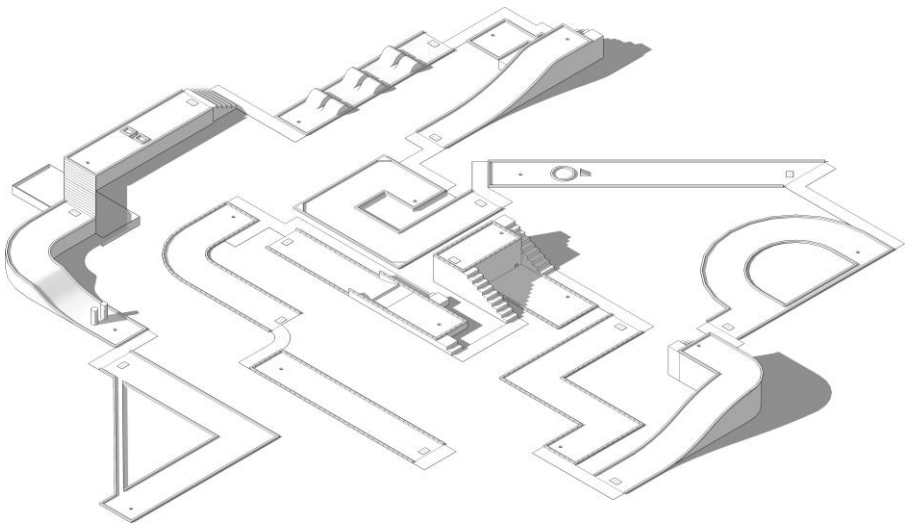

Рис. 6. Модель мини-гольфа

Но даже те объекты, которые не несут в себе игровой или развлекательной нагрузки, могут быть выполнены с использованием форм, присущих для игровых элементов (например, фудкорт).

Вывод.

Тематические парки - явление современное и до конца не изученное. В теории о данном виде парков еще имеется много прорех и неточностей: даже у термина "тематический парк" еще нет окончательно сформированного определения. При этом, уже сейчас имеется возможность говорить об этапах и особенностях проектирования таких парков. Опираясь на исследование, проведенное в этой статье, можно выделить две основные особенности создания генерального плана тематических парков: идея или концепция парка и его направленность. Обе эти составляющие в полной мере влияют на все этапы моделирования проекта, и пренебрежение ими при проектировании равно потере самого смысла тематического парка.

Список используемой литературы:

1.Адилова Л.А. Методические указания по ландшафтному проектированию. Оформление тематического парка // А.С. Уралов - Ташкент: Ташкентский Архитектурно-Строительный Институт, 2010. - 27 с.

2.Александрова А.Ю. Тематические парки мира: учебное пособие / А.Ю. Александрова, О.Н. Сединкина. - М.: КНОРУС, 2013. - 208 с.

3.Воробьева М.О. Проектные подходы в организации тематических парков [Электронный ресурс] // Урбанистика. - 2017. - №1. - С. 11-23. URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=22057 (дата обращения: 20.04.2020)

4.Конспект лекции Нассера Абулела. Тематические парки: от Микки Мауса к Феррари // Тематические парки (Московский институт социально-культурных программ, 13.03.2014) - Москва, 2014. - 18 с.

5.Пиксель [Электронный ресурс] // Википедия. - 2020. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Пиксель (дата обращения: 20.04.2020)

УДК 712-1, ГРАНТИ 67.25.21

КОМПЛЕКСНОЕ БЛАГОУСТРОЙСТВО ТЕМАТИЧЕСКОГО ПАРКА РАЗВЛЕЧЕНИЙ В ЦЕНТРАЛЬНОМ РАЙОНЕ ГОРОДА ВОЛГОГРАДА

Шнайдер Инна Владимировна
Студент 5 курса, ИАиС ВолгГТУ,
г. Волгоград,
Матовникова Наталья Геннадьевна
Канд географ наук,
доцент кафедры ДиМДИ, ИАиС ВолгГТУ,
г. Волгоград
Самойленко Полина Васильевна
Ст. преподаватель кафедры ДиМДИ, ИАиС ВолгГТУ,
г. Волгоград

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается проектное благоустройство парковой зоны в городе Волгограде. По проведению анализа территории, выявлены ряд проблем и их решение с помощью ландшафтного и архитектурно-дизайнерского проектирования. На основе зарубежного и отечественного аналогов разработаны тематизация и концептуальное благоустройство парка.

ABSTRACT

The article deals with the project improvement of a Park zone in the city of Volgograd. According to the analysis of the territory, a number of problems were identified and their solution using landscape and architectural design. On the basis of foreign and domestic analogues, the Park's thematization and conceptual improvement have been developed.

Ключевые слова: благоустройство, парк развлечений, космос, концепция, аттракционы, ландшафт.

Keywords: landscaping, amusement Park, space, concept, rides, landscape.

Проект разрабатывается на территории города Волгоград в Центральном районе, объектом является Городской Сад. Благоустройство парка следует разработать и модернизировать в целях лучшего использования природных условий для организации развлечений и отдыха населения.

Актуальность разрабатываемого проекта обусловлена тем, что благоустройство и озеленение является важнейшей сферой деятельности. Именно в этой сфере создаются такие условия для населения, которые обеспечивают высокий уровень жизни. Тем самым, создаются условия для здоровой комфортной, удобной жизни как для отдельного человека по месту проживания, так и для всех жителей города.

Целью данной работы является разработка проекта комплексного благоустройства тематического парка развлечений. Одной из важнейших проблем является улучшение окружающей среды человека и организация здоровых и благоприятных условий жизни. В решении этой проблемы важное место