

ГРАДОСТРОИТЕЛЬСТВО, ПЛАНИРОВКА СЕЛЬСКИХ НАСЕЛЕННЫХ ПУНКТОВ

УДК 725.8.053:82-2

DOI: 10.17673/Vestnik.2017.02.19

М.О. ВОРОБЬЁВА

ПРИНЦИПЫ СЦЕНАРНОГО ПОДХОДА В ОРГАНИЗАЦИИ ОБЩЕСТВЕННО-РЕКРЕАЦИОННЫХ ПРОСТРАНСТВ НА ПРИМЕРЕ ПАРКОВ

SCENARIO APPROACH PRINCIPLES IN ORGANIZATION
OF PUBLIC RECREATIONAL SPACES THROUGH THE EXAMPLE OF PARKS

Общественно-рекреационные пространства играют важную роль в структуре города. В статье исследуются принципы сценарного подхода в организации открытых общественно-рекреационных пространств на примере парков, рассматривается тема сценария и его роль в организации общественно-рекреационных пространств. Определена классификация тематических парков по темам сюжетов, выявлены четыре основные темы: историческая (археологическая), культурно-этническая, сказочно-мифологическая, научно-техническая. Выявлена взаимосвязь тематики парка и планировочной структуры. Приведен анализ тематических парков по их планировочно-композиционным и функциональным характеристикам. Анализируется траектория маршрутов парков и их влияние на восприятие среды, рассматривается подлинность объектов показа.

Ключевые слова: общественные пространства, рекреационные территории, сценарий, тематические парки, исторические парки, археологические парки

Общественно-рекреационные пространства оказывают сильное влияние на облик города. Именно они определяют впечатление, которое оказывает город на людей. Такие пространства могут связывать человека с историей местности, быть символом культуры, отражать характер людей, проживающих на данной территории [1]. Создание системы общественно доступных, композиционно выразительных пространств, необходимость их системной архитектурно-ландшафтной организации стали очевидными в последние годы [2].

К общественно-рекреационным пространствам относятся парки, площади, улицы и набережные. В данной статье сценарный подход рассматривается на примере парков, так как в них ярче проявляется сюжет.

Совокупность впечатлений, формирующих образ города в сознании, незаметно для него управляется той или иной сценарной схемой [3]. Формирование общественно-рекреационных пространств с применением сценарного подхода усиливает идентичность места, что делает его более выразительным и запоминающимся, помогает структурировать потоки людей [4].

Public recreational spaces play an important role in city structure. The article studies scenario approach principles in organization of open public recreational areas through the example of parks and views scenario theme and its role in organization of public recreational spaces. The parks classification according to theme line is proposed, four main themes are revealed: history (archeology), culture and ethnics, tales and mythology, science and technologies. The correlation between parks theme and their planning pattern is shown. The theme parks are analyzed in the context of planning-compositional and functional characteristics. Parks pathways are looked into the matter of space perception, the authenticity of demonstration objects is viewed.

Keywords: public spaces, recreational areas, theme parks, historical parks, archeological parks

Сценарный подход в проектировании общественно-рекреационных пространств – это создание пространственно-временной структуры, состоящей из объектов показа, которые связаны между собой определенными связями в определенной последовательности. Эти связи формируют маршрут пространства. В основе сценарного подхода лежит определенная тема.

Сценарный подход основан на составлении проектного сценария организации основных видов деятельности на данной территории с учетом градоэкологических и эстетических требований к ней [5].

Сценография – вид художественного творчества, деятельностью которого является оформление театрального спектакля и создание его изобразительно-пластического образа, существующего в сценическом времени и пространстве [6]. Сценография используется в архитектуре городов и в проектировании общественных пространств. Основным материалом сценографии является пространство, в котором происходит действие.

Специфика сценарного моделирования заключается в создании заранее запрограммированных впечатлений от прочтения, восприятия пространства [7].

Одним из важных аспектов проектирования тематического парка является организация маршрута, который влияет на визуальное восприятие парка.

При организации маршрута учитывается восприятие городской среды в движении, предметы рассматриваются не только в системе пространственных координат, но и временных рамок, что дает возможность «режиссировать» взаимодействие визуальными воспринимаемыми компонентами среды как гармоничного целого [8]. Маршрут парка ориентирован на постоянную смену впечатлений. Таким образом, общественное пространство представляет собой не застывшую законченную среду, а динамическую структуру [9].

Для простоты и удобства в организации и обслуживании сценарной среды сценарий разбивают на «мизансцены» – ограниченные во времени самостоятельные фрагменты средового процесса, имеющие четкие пространственные рамки [10].

Прохождение маршрута состоит из трех стадий: созерцание (визуальное восприятие парка), познание объектов и событий, развлечения [11].

В тематических парках присутствует ощущение параллельной реальности, в которой город может жить своим прошлым, настоящим или будущим или воссоздавать фантастические сказочные сюжеты, а граждане могут наблюдать эти сцены как зрители [9]. В таких пространствах происходит комбинирование разных сцен, выразительных средств и эпох.

Тематический сценарий рождается с учетом целого комплекса факторов: физические размеры парка, его вместимость и ландшафтные характеристики, градостроительное окружение, существующие традиции, память места и т.д. [12].

При рассмотрении сценарных тематических парков было выявлено четыре основные темы (табл. 1,2):

- **историческая, в том числе и археологическая:** демонстрирует, воссоздает или интерпретирует определенные периоды истории. В археологических парках памятники могут дополняться этнографической экспозицией, современными реконструкциями древних сооружений;
- **культурно-этническая:** воспроизводит традиции, обычаи, особенности какой-либо культуры (этноса);
- **сказочно-мифологическая:** воплощает мир сказок и мифов в реальности;
- **научно-техническая:** демонстрирует достижения науки, высоких технологий, космоса.

1. Историческая, в том числе и археологическая тема

Одним из интересных примеров исторических парков является **Национальный археологический парк Кейсария, IV в. до н.э.**

Национальный парк Кейсария расположен на берегу Средиземного моря. Сначала эта территория принадлежала Персидскому государству, в 96 г. до н.э. была присоединена к Иудее, позже была отвоевана у нее Римом. В 30 г. до н.э. местность была подарена царю Ироду, который построил здесь большой город и назвал его Кейсарией.

Кейсария была спроектирована как город с системой параллельных и пересекающихся улиц. Строительство города было завершено в 9-10 гг. н.э.

В VII в. Кейсария была захвачена арабами, в 1101 г. – крестоносцами, а в 1265 г. завоевана мамлюками и разрушена. В XIX в. Кейсария была восстановлена мусульманами под покровительством Османской империи.

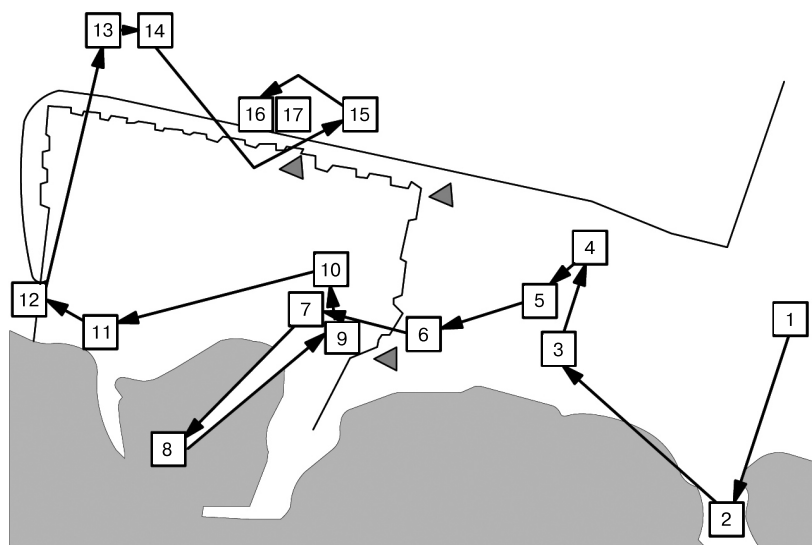


Рис. 1. Схема национального парка Кейсария

На территории парка находятся многочисленные историко-археологические достопримечательности: 1) театр времен царя Ирода (I-VI вв. до н. э.); 2) руины дворца с бассейном римского и византийского периодов (I в. до н. э.); 3) амфитеатр царя Ирода (I в. до н. э.); 4) участки городских улиц римского и византийского периодов с расположенными на них строениями; 5) комплекс общественных бань византийского периода; 6) административно-хозяйственный район римского и византийского периодов (I-VI в. н.э.); 7) укрепленный город Средневековья (IX-XI вв.); 8) порт IX в. н. э.; 9) площадка храмов Римского периода (I-VI в. н. э.); 10) статуи римского императора; 11) развалины синагоги византийского периода; 12) стена Римского периода (II в. н.э.); 13) амфитеатр (II в. н.э.); 14) византийская стена; 15) ипподром (III в. н.э.); 16) верхний акведук; 17) нижний акведук [13].

Сейчас в парк ведут три входа: возле театра, в южной части стены города крестоносцев, возле восточных ворот города крестоносцев.

Парк имеет три основных маршрута (рис. 1):

- короткий – посещение пунктов 1, 3, 5, 7, 8;
- средний – посещение пунктов 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 11, 16;
- длинный – посещение пунктов 1-17.

2. Культурно-этническая (религиозная) тема

Парк на окраине Копенгагена, 2008 г. Площадь 30 га

Парк Superkilen в Копенгагене поражает разнообразием архитектуры, ландшафтного дизайна, малых форм и спортивных сооружений. Отличительная черта района – его многонациональный состав. С 80-х гг. XX в. Нёрrebro был неблагополучным районом, где происходили частые беспорядки, стычки населения, столкновения с полицией. Основными целями данного проекта были: создание общественно-рекреационного пространства, поддержка этнического разнообразия данной местности, привлечение туристов.

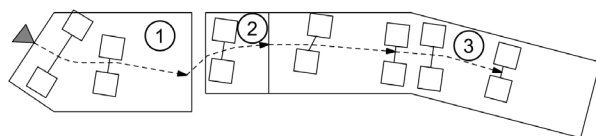


Рис. 2. Схема парка Superkilen

Архитекторы установили в парке национальные символы народов, проживающих на этой местности. Парк стал центром этнической, культурной и языковой индивидуальности народов мира.

Парк разделен на три функциональные зоны (рис. 2). Красная площадь (зона 1) предназначена для занятий спортом, культурного и активного отдыха. Черная площадь (зона 2) символизирует культуру народов Востока. Зеленый парк (зона 3) – место для активного отдыха, спорта, игр с детьми или пикника.

Выполненная архитекторами задача помогла сплотить жителей и туристов всех возрастов, культур и вероисповеданий [14].

Подобные пространства должны катализировать общение, т.е. привлекать внимание, вызывать интерес, дискуссию между людьми, социализировать граждан. Здесь используется прием сценарного восприятия пространства, приглашающего горожан принять участие в некоей «игре» [15].

3. Сказочно-мифологическая тема Диснейленд. США, 1955 г. Площадь 200 га

Основной идеей парка было воплощение сказочного мира мультфильмов и сказок в парке развлечений. Уолт Дисней хотел создать место для детей и их родителей, где бы они могли весело проводить время вместе.

Парк имеет регулярную планировку (рис. 3). Маршрут парка начинается с главной улицы и разветвляется по тематическим зонам, изолированным друг от друга. При входе в «страну» посетитель полностью погружается в тематическое окружение и не может видеть или слышать то, что происходит в других зонах. Идея подобной планировки состоит в раскрытии театральных «сцен» с незаметными переходами между странами [16].

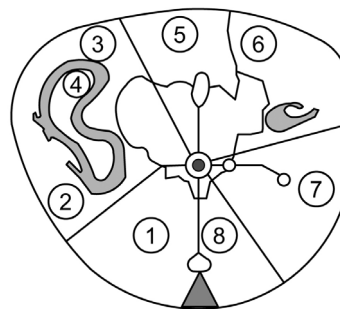


Рис. 3. Схема парка Диснейленд

Парк состоит из 8 тематических зон: 1) главная улица; 2) мир приключений выполнен в стиле приключений в джунглях; 3) приграничная страна демонстрирует город Дикого Запада; 4) страна фантазий – место, где живут герои диснеевских фильмов; 5) страна будущего; 6) площадь Нового Орлеана; 7) страна животных; 8) мультитаун Микки.

4. Научно-техническая тема

Научно-технические тематические парки могут быть двух видов: 1) парк размышлений; 2) футуристический парк.

Сад космических размышлений. Шотландия. Чарльз Дженкс, 1989 г. Площадь 16,2 га

Сад космических размышлений по замыслу Чарльза Дженкса представляет собой Вселенную в миниатюре, он отображает все многообразие мира.



Рис. 4. Схема сада космических размышлений

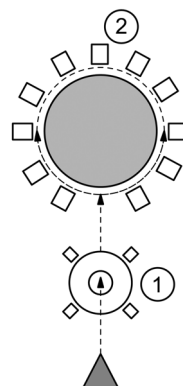


Рис. 5. Схема парка Epcot

В Саду посетители могут видеть символические спирали ДНК, аллюзии на достижения химии, физики, математики, фрактальной геометрии, ботаники, философии и других наук.

Вся структура сада организована пятью основными областями, заполненными долинами и невысокими холмами. Рельеф сада создан в различных формах, например, форма дракона, двойной спирали молекулы ДНК, змеи, зиккурата [17]. При создании ландшафтного дизайна сада Чарльз Дженкс черпал вдохновение из форм аттракторов, а также из планировок традиционных китайских садов и китайской философии.

Одна из главных особенностей сада – длинные волнистые плавные линии, пейзажная свободная планировка (рис. 4). Посетители не «прикованы» к определенному маршруту, а могут свободно прогуливаться по саду, созерцать, размышлять о жизни [18].

Epcot. США. Орlando, 1982 г. Площадь 121 га

Epcot – это тематический футуристический парк Уолта Диснея, посвященный международной культуре и новшествам в сфере технологий. В парке прослеживается как научно-техническая, так и культурно-этническая тематика.

Таблица 1

Тематические парки и их функциональные и планировочные характеристики

Тема сюжета	Историческая	Культурно-этническая
Название	Национальный парк Кейсария	Парк Superkilen
Страна	Израиль	Дания
Площадь территории		30 га
Время создания	IV в. до н. э.	2012 г.
Описание сценария	Демонстрируется древний город Кейсария	Объединение жителей многонационального района
Планировочная схема		
Тип планировочной схемы	Нерегулярная планировка	Линейная структура
<p>Условные обозначения:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ вход ○ зона ■ вода ---▶ путь □ объект 		

Парк разделен на две зоны – «Будущий Мир» (футуристический парк) и «Витрина Мира» (международный парк), которые устроены в форме песочных часов [19] (рис. 5). Уолт Дисней создал этот парк, вдохновившись всемирными выставками.

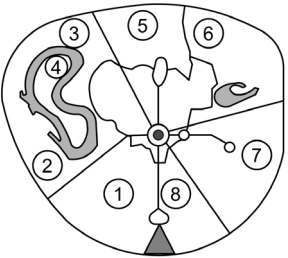
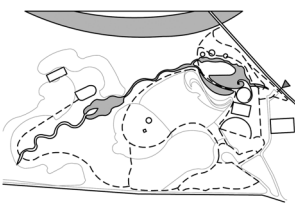
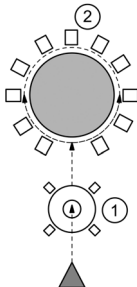
Зона «Будущий Мир» состоит из разнообразных павильонов, в которых исследуются прогрессивные аспекты и применение технологий, также здесь расположены аттракционы, посвященные научным открытиям: Космический корабль «Земля», Инновации, Вселенная Энергии, Воображение и др.

«Витрина Мира» – это парк международных традиций, обычаев и культурных особенностей. Здесь расположены павильоны, представляющие 11 стран: Мексика, Норвегия, Китай, Германия, Италия, США, Япония, Марокко, Франция, Великобритания, Канада. В каждом павильоне располагаются магазины и рестораны в национальном стиле. В некоторых павильонах имеются аттракционы и организуются шоу-программы.

Большинство из рассмотренных в статье парков имеют нерегулярную планировку (табл. 1,2).

Таблица 2

Тематические парки и их функциональные и планировочные характеристики

Тема сюжета	Сказочно-мифологическая	Научно-техническая	
		Сад космических размышлений	Парк Ерсот
Название	Диснейленд	Сад космических размышлений	Парк Ерсот
Страна	США	Шотландия	США
Площадь территории	200 га	16,2 га	121 га
Время создания	1955 г.	1989 г.	1982 г.
Описание сценария	Воплощение сказочного мира в парке развлечений	Вселенная в миниатюре. Сад для размышлений о смысле жизни	Демонстрируется культура народов мира и новшества в сфере технологий
Планировочная схема			
Тип планировочной схемы	Регулярная планировка	Пейзажный парк, создан на основе китайских садов – плавные кривые линии	Двучетричная структура
<p>Условные обозначения:</p> <p>▲ вход ---▶ путь ○ зона □ объект ■ вода</p>			

Выводы. В исторических и археологических парках маршрут обычно привязан к объектам исторического или культурного наследия. В культурно-этнических парках объекты показа могут быть сгруппированы по этнографическому, географическому или национальному принципам.

В сказочно-мифологических парках маршрут проходит по центральной улице и разветвляется по разным тематическим зонам.

В научно-технических парках может быть свободная планировка, где посетителю предоставляется возможность самому выбирать сценарий, а может

быть регулярная структура с несколькими тематическими центрами.

В тематических парках демонстрируются или воссоздаются объекты исторического и культурного наследия. Объекты показа в тематических парках могут быть:

- подлинные – сохранившиеся архитектурные объекты историко-культурного наследия с восстановлением первоначальной функции или с приспособлением их под новые туристические функции [20];

- объекты, воссозданные по архивным материалам или археологическим раскопкам, близкие к оригиналу;
- объекты, имитирующие собирательный образ объекта исторического или культурного наследия;
- вымышленные объекты или современные тематические объекты, демонстрирующие новшества и достижения в сфере науки и технологий.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Воробьёва М.О. Приемы сценарного подхода в организации общественно-рекреационных пространств / СГАСУ. Самара, 2015. С. 248–255.
2. Малышева С.Г., Сергеева П.А. Ревитализация овражных систем в городской среде // Градостроительство и архитектура. 2014. № 2 (15). С. 37–41. DOI: 10.17673/Vestnik.2014.02.7.
3. Глазычев В.Л. Урбанистика. М.: Европа, 2008. С. 37–40.
4. Воробьёва М.О. Проектные подходы в организации тематических парков // Урбанистика. 2017. № 1. С.11–23. DOI: 10.7256/2310-8673.2017.1.22057. URL: http://e-notabene.ru/urb/article_22057.html
5. Ахмедова Е.А. Региональный ландшафт: история, экология, композиция. Самара: Кн. изд-во, 1991. 248 с.
6. http://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/STSENOGRAFIYA.html [Электронный ресурс] (дата обращения: 08.04.2016).
7. Смоленская Е.О. Метод моделирования открытых архитектурных пространств в городской среде (на примере города Самары): автореф. дис. ... канд. арх. Нижний Новгород, 2004. 16 с.
8. Коробова Г.В. Архитектурно-ландшафтная организация пешеходных пространств на основе сценарного подхода: автореф. дис. ... канд. арх. М., 1990. 24 с.
9. Лесневская Р.В. К вопросу о понятии зрелищности в городской среде // Архитектон: известия вузов. Воронеж, 2015. №50. С. 5.
10. Ефимов А.В., Лазарева М.В., Шимко В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специальное оборудование интерьера: учебное пособие. М.: «Архитектура-С», 2008. 136 с.
11. Малышева С.Г. Методы архитектурно-ландшафтной организации земель археологического наследия (на примере Самарской области): дис. ... канд. арх. Самара, 1997. 89 с.
12. Лекарева Н.А. Креативные задачи в обучении ландшафтному проектированию // Архитектон: известия вузов. 2010. №29. С. 37–40.
13. <http://www.megapolis.org/israel/ind613.html> [Электронный ресурс] (дата обращения: 08.04.2016).
14. <http://urbanurban.ru/blog/space/384/Superkilen-multikulturnoe-bezumie-na-okraine-Kopengagena> (дата обращения: 10.12.2016).
15. Малышева С.Г., Кристальская А.С. Приемы организации камерных общественных пространств: городские гостиные // Градостроительство и архитектура. 2011. № 3. С. 19–22. DOI: 10.17673/Vestnik.2011.03.5.
16. <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B8%D1%81%D0%BD%D0%B5%D0%B9%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B4> [Электронный ресурс] (дата обращения: 10.04.2016).
17. <http://www.charlesjencks.com/#!/the-garden-of-cosmic-speculation> [Электронный ресурс] (дата обращения: 08.04.2016).
18. <http://udivitelno.com/plants/item/425-sad-vselennaja> [Электронный ресурс] (дата обращения: 12.04.2016).
19. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Epcot> [Электронный ресурс] (дата обращения: 08.10.2016).
20. Малышева С.Г. Проектирование туристических комплексов на основе исторического контекста // Научное обозрение. 2015. № 9. С. 335–337.

Об авторе:

ВОРОБЬЁВА Марина Олеговна

аспирант кафедры реконструкции и реставрации архитектурного наследия
Самарский государственный технический университет
Архитектурно-строительный институт
443001, Россия, г. Самара, ул. Молодогвардейская, 194,
тел.(846)333-38-44
E-mail: marina_vorobyeva1423@mail.ru

VOROBYOVA Marina O.

Postgraduate Student of the Reconstruction and Restoration of Architectural Heritage Chair
Samara State Technical University
Institute of Architecture and Civil Engineering
443001, Russia, Samara, Molodogvardeyskaya, 194,
tel. (846) 333-38-44
E-mail: marina_vorobyeva1423@mail.ru

Для цитирования: Воробьёва М.О. Принципы сценарного подхода в организации общественно-рекреационных пространств на примере парков // Градостроительство и архитектура. 2017. Т.7, №2. С. 119-124. DOI: 10.17673/Vestnik.2017.02.19.
For citation: Vorobyova M.O. Scenario approach principles in organization of public recreational spaces through the example of parks // Urban Construction and Architecture. 2017. V.7, 2. Pp. 119-124. DOI: 10.17673/Vestnik.2017.02.19.