

МЕТОДЫ ПРОБЛЕМАТИЗАЦИИ И ТЕМАТИЗАЦИИ В ПРОЕКТИРОВАНИИ ГОРОДСКИХ ПАРКОВ

PROBLEMATIZATION AND THEMATIZATION METHODS IN CITY PARKS DESIGN

Сидоренко М.В. (Белорусский государственный технологический университет,
г.Минск, Беларусь)

Sidorenko M.V. (Belarusian State Technological University, Minsk, Belarus)

В статье проведено исследование, направленное на совершенствование процессов проектирования городских парков с использованием методов проблематизации и тематизации. Рассмотрены виды конфликтов в городских парках и методика работы с темами с использованием «проектирования по аналогам» и коллажного моделирования.

The article contains a study that aims at improving the city's parks design processes using the methods of problematization and thematization. The types of conflicts in urban parks and methods of working with themes using "design by analogy" and collage modeling are considered.

Ключевые слова: Методы проектирования, городской парк

Key words: Methods of designing, city park

Введение. Активные процессы урбанизации современных городов вынуждают искать новые подходы в проектировании ландшафтных объектов. Традиционная методика ландшафтного проектирования может быть дополнена методами средового дизайна, такими как проблематизация и тематизация проектного задания, позволяющими учесть возникающие в городской среде социальные, экологические, функциональные и другие противоречия.

Основная часть. В традиционном понимании конечной целью проектирования ландшафтных объектов, в том числе садов и парков, было создание определенного художественного образа парка, паркового ансамбля, «в котором гармонично взаимосвязаны природа, архитектура и человек» [1].

Художественный образ – присущая искусству форма отражения действительности, раскрывающая общее через конкретное, индивидуальное и осуществляемая в творческом процессе. В отличие от паркового ансамбля, художественный образ «лежит в сфере нематериальной, в мире бытия самого произведения искусства, лишь опосредованно воздействуя на психологию, чувства и линию поведения человека, «физически» воспринимающего художественное произведение [1]. Как утверждает В.Т. Шимко «художественный образ – это внушение, навязывание зрителю, слушателю, читателю индивидуального мнения данного художника о событии, характере, природном или общественном явлении, попытка найти с зрителем общие точки ощущения смысла и содержания жизни» [2].

Современная практика проектирования, в частности дизайн-проектирования, направлена не столько на получение высокохудожественного объекта, сколько на создание гармоничного и комфортного для проживания

ния окружения для реального человека, способного «по-человечески относиться к человеку» [3].

Ключевым понятием происходящей сегодня трансформации в методах проектирования стал термин «среда». Современная проектная культура ставит целью проектирования среды обитания в целом, гармонично увязывая все ее параметры: материально-физические, функционально-прагматические, социальные и эмоционально-художественные. Под «средой» понимается совокупность людей и вещей, связанных с общностью этих условий, вещество, заполняющее средовое пространство. С одной стороны среда есть нечто, окружающее что-либо, с другой – то, что окружено, находится внутри чего-либо. Двойственность эта неслучайна: в целом понятие подразумевает единство условий существования объекта (процесса, явления) и самого этого объекта [3].

Парковая среда как подсистема архитектурно-ландшафтной среды – это, с одной стороны, решенный по законам художественного единства парковый ансамбль и, с другой стороны, пространство, которое организовано для различных жизненных процессов на фоне ландшафта парка.

В средовом понимании парка, его существование немислимо без его посетителей, осуществляемых различные виды рекреационной деятельности (детский отдых, занятие спортом и оздоровление, прогулки и пр.).

С точки зрения средового проектирования среда парка может не претендовать на статус произведения паркового искусства, она, скорее, должна стать лишь составляющей образа парка, отвечающей за «человечность», оригинальность облика, эмоциональный отклик в душе каждого человека (вызвать чувство прекрасного, пробудить волнение, успокоить).

Средовое проектирование работает с двумя основными категориями: функциями (практическая составляющая) и эстетической ценностью (художественная составляющая). Обе стороны находят воплощение в объемно-пространственной структуре парка и его детальной проработке (насаждениях, площадках, сооружениях).

Еще одной особенностью средового ландшафтного проектирования выступает привязка к человеку, его социально-психологическим, физическим особенностям.

Обращаясь к двойственности понятия среды можно заключить, что суть средового ландшафтного проектирования, с одной стороны состоит в предвидении его будущего образа, с другой – в проектировании пространств, ориентированных на человека, на его комфортное пребывание и осуществление всех функциональных рекреационных процессов.

Другими словами, мало спроектировать парковый ансамбль, необходимо осознать, как отдыхают в парке люди различных возрастных групп, разных социальных сообществ (семья, детский коллектив, молодежная группа и пр.), в каких рекреационных пространствах и наполнении они нуждаются, в какое время суток и года и пр. Таким образом, в ходе средового проектирования парка кроме создания двумерной композиции плана необходимо обратиться и

к проектированию функциональных, в том числе временных процессов пребывания посетителей в парке.

Вполне оправданным будет рассмотрение парка в качестве средового объекта и, как следствие, использование в его проектировании методов средового проектирования, а именно средового предпроектного анализа.

Методика средового предпроектного анализа позволяет взглянуть на парк не только с точки зрения природного комплекса и архитектурно-ландшафтного ансамбля, но и с позиций средового объекта. Можно смело утверждать, что только в редких случаях целостная и художественно непротиворечивая парковая среда складывается одновременно, сознательно, на едином смысле. В большинстве случаев это долгие годы «приспособления», «притирания» противоречивых ситуаций, тенденций, процессов.

В теории дизайна проектная задача воспринимается как проблема, т. е. столкновение противоречий между обстоятельствами будущей жизни объекта и эксплуатационными характеристиками его структур. Поэтому проектирование парковой среды необходимо начинать с выявления существующих и будущих противоречий (конфликтов), которые впоследствии могут быть учтены и решены в процессе проектирования парка: художественных, функциональных, социальных, эстетических, коммуникационных и пр. В этом и заключается один из этапов предпроектного анализа – *проблематизации задания*.

В парковой среде возможно выделить следующие виды конфликтов:

1) социальные – связаны с возможностью обеспечения в парке рекреационной среды для различных возрастных групп и социальных групп населения с учетом их интересов и потребностей в настоящее время;

2) функциональные – проявляются в пересечении интересов посетителей при использовании паркового пространства (велосипедисты – пешеходы, шумные развлечения – уединенный тихий отдых и пр.);

3) экологические – связаны с возникновением негативного влияния на парковую среду со стороны прилегающих городских магистралей, возможной деградацией природного ландшафта парка вследствие увеличения рекреационных нагрузок на территорию, естественными процессами, происходящими в ландшафте (коррозия берегов, оврагообразование и пр.);

4) визуально-эстетические – возникают при появлении противоречий паркового ландшафта и окружающих промышленных, коммунально-складских, транспортных территорий, попадающих в зону восприятия посетителя парка и нарушающих художественный образ парковой среды;

5) художественные – связаны с необходимостью формирования объемно-пространственной композиции парка в соответствии с принципами архитектурно-ландшафтного ансамбля;

6) коммуникационные – возникают при необходимости решения вопросов пешеходной и транспортной, в том числе велосипедной, доступности со стороны окружающих парк территорий (жилых, общественного центра и пр.), возможности парковки автотранспорта, удобства движения со стороны оставшихся общественного транспорта;

7) информационные – связаны с возможностью ориентации посетителя в парковом пространстве. Парковые сооружения, покрытия, растительные композиции наравне с информационным оборудованием могут выполнять роль пространственных ориентиров;

8) эстетические – связаны с удовлетворением эстетических и духовных потребностей при общении с природой, возникновении у человека чувств красоты и гармонии, преломленных через призму искусства и психологические потребности человека. Связаны с условиями зрительного восприятия, возможностями формирования разнообразных пейзажей, созданием выразительных сооружений;

9) технологические – связаны с возможностью использования в парке современных технологий (источников солнечного питания, Wi-Fi, систем сбора и использования дождевой и талой воды), а также обеспечения возможности подключения в парке к источникам электропитания для зарядки мобильных устройств, планшетов и пр;

10) экономические – связаны с определенными рамками финансирования, источниками получения средств на реализацию, поиском заинтересованных инвесторов, в том числе на отдельные парковые объекты (спортивные клуб, учреждения досуга и т. д.);

11) микроклиматические – связаны с климатическими особенностями региона. Посещаемость парковых территорий снижается в дождливые и холодные дни и, наоборот, в теплые и жаркие дни увеличивается, обеспечивая необходимую прохладу, принятие солнечных ванн и отдыха у воды или на воде.

В каждом конкретном проекте могут быть выявлены и проанализированы дополнительные группы конфликтов. Например, на бывшей промышленной территории проблемной ситуацией будут выступать приспособления бывших промышленных сооружений и построек для рекреационных целей. На территории будущего экологического парка могут быть выявлены проблемы сохранения биоразнообразия и неудовлетворительного состояния природных ландшафтных элементов (заболоченности территорий, эрозии берегов и пр.).

Следующий смысловой этап предпроектного анализа лежит в области решения выявленных ранее противоречий и заключается в **выборе тем**, или **тематизации**, возможных решений выявленных конфликтных ситуаций. Этап предусматривает поиск функциональных, пространственных, композиционных, ландшафтных и прочих приемов, тем. «Тема» в ландшафтной среде парка является способом решения выявленных конфликтных ситуаций и средством повышения ее художественной выразительности. Используются материалы проведенных ранее анализов источников информации и практики. Сопоставляются проектные решения уже существующих аналоговых проектных решений, из которых выбираются наиболее подходящие для проектируемого парка приемы, функциональные процессы и пр. Определенные темы решения конфликтных ситуаций подвергаются сравнительному анализу и выбираются наиболее эффективные решения, максимально удовлетворяющие

ландшафту будущего парка, его назначению, градостроительной и экологической ситуации. Это поможет вывести проектировщика на завершающий этап предпроектного анализа – формулировку основной идеи-концепции парка.

При работе с темами используются методы «проектирование по аналогам» и коллажного моделирования. Метод «проектирование по аналогам» основан на поиске сходных с данной ситуацией проектных решений, объектов, функций; их анализе и оценке. Применение этого метода позволяет с использованием накопленного опыта решить сложную задачу поиска художественного образа парка, его идеи-концепции. При использовании этого метода проектировщик получает как бы толчок для дальнейшей работы, находясь в русле профессионального решения подобных задач. Метод «проектирования по аналогам» предусматривает использование и другого метода дизайн-проектирования – коллажного моделирования.

Коллаж (от фр. *collage* – наклеивание) – технический прием в изобразительном искусстве, предполагающий наклеивание на какую-либо основу материалов, отличающихся от нее по цвету и фактуре.

Коллажное моделирование в ландшафтном проектировании заключается в создании поисковых моделей и преследует цели формирования различных композиционных структур с дальнейшей разработкой вариативных форм и пространств на их основе. Примеры использования методов проблематизации тематизации в проектировании линейного парка в г. Минске района приведены на рисунке 1.

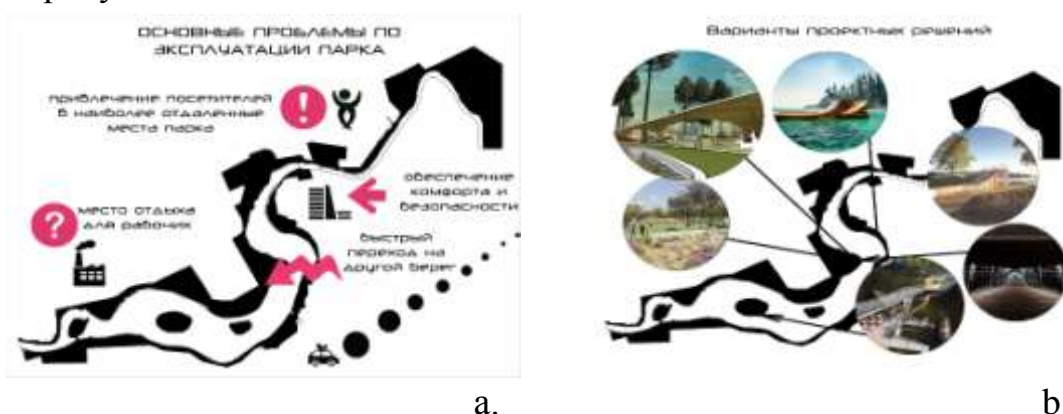


Рисунок 1 - Схемы конфликтов (а) и варианты проектных решений (выполнила студ. А.Одинец)

Заключение. Использование в ландшафтном проектировании методов проблематизации и тематизации позволит усовершенствовать процесс проектирования парка, найти верные для каждой территории проектные решения с учетом сложившейся градостроительной, демографической, экологической и ландшафтной ситуаций.

Список использованных источников

1. Парковый ансамбль как синтез искусства и природы / Архитектурная композиция садов и парков // Под общ. Ред. А.П. Вергунова. М.: Стройиздат, 1980. С. 134-188.
2. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник/ Г.Б. Минервин, В.Т. Шимко, А.В. Ефимов и др.: под общей ред. Г.Б. Минервина и В.Т. Шимко. М.: «Архитектура-С», 2004. 288 с.

3. Розенсон, А.А. Основы теории дизайна: Учебник для ВУЗов / А.А.Розенсон. СПб.: Питер, 2007. 200 с.