

Пищев Д. О., аспірант

Руководитель: Уренёв В. П., проф., док. арх.

Одесская государственная академия строительства и архитектуры

DOI: 10.32347/2519-8661.2019-20.193588

МИРОВЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В СОЗДАНИИ ТЕМАТИЧЕСКИХ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫХ КОМПЛЕКСОВ

Аннотация: розваги - одна з найважливіших сфер повсякденного життя людини, яка суттєво впливає на стан суспільства. Задоволеність їх якістю та доступністю для суспільства - показник розвитку економіки країни і її соціальної сфери. Адже формування індустрії розваг є прямим наслідком досягнення певного рівня доходів населення, коли в нього з'являються вільні кошти. Практика створення спеціальних умов для організації процесів розваг привела до появи досить потужної індустрії розваг, яка в її сучасному вигляді склалася до кінця ХХ століття. У статті наведений огляд сучасних світових тенденцій в проектуванні тематичних розважальних комплексів на основі аналізу зарубіжного та вітчизняного досвіду. Виявлені їх особливості, прийоми, які використовуються при створенні тематизованого простору. Наведені приклади найбільш відомих і знакових тематичних комплексів.

Ключевые слова: тематический развлекательный комплекс, тематическая архитектура, приемы проектирования тематической среды, тематизация, тематизированное пространство.

Abstract: entertainment is one of the most important areas of everyday life, which significantly affects the state of society. Satisfaction with their quality and accessibility to society is an indicator of the development of the country's economy and its social sphere. Since the formation of the entertainment industry is a direct consequence of achieving a certain level of income, when it has free funds. The practice of creating special conditions for organizing entertainment processes has led to the emergence of a fairly powerful entertainment industry, which in its present form has developed by the end of the 20th century. The article provides an overview of global trends in the design of thematic entertainment complexes based on the analysis of foreign and domestic experience. Its features and techniques used to create the thematic space are highlighted. Examples of the most famous and iconic thematic complexes are given.

Keywords: thematic entertainment complex, thematic architecture, design techniques for thematic environments, thematization, thematic space.

Тематические развлекательные комплексы являются мощной точкой притяжения, как для местных жителей, так и для гостей города. Как правило, такие комплексы, кроме аттракционов и других развлечений, включают в себя целую инфраструктуру для приема и обслуживания посетителей. Наличие тематического развлекательного комплекса способствует развитию города и региона в целом.

Таким образом можно установить, что тематический развлекательный комплекс это -обособленный развлекательный объект, создаваемый с коммерческими целями на основе популярной темы (из литературы, истории, кинематографа, музыки и т.д.), служащей инструментом выбора и мифологизации пространства, используемой в элементах дизайна среды, символике комплекса, аттракционах и т.д. [2]. Тематику комплекса могут определять места, связанные с историческими событиями, природные объекты и заповедники, здания и сооружения, мемориальные памятники, произведения архитектуры и градостроительства, оригинальные инженерные сооружения, объекты, связанные с жизнью и деятельностью людей, технические экспонаты, памятники искусства, археологические памятники, народные обряды, обычаи, современные или будущие достижения и др. Чтобы объединить людей разных возрастов, прежде всего привлечь взрослое население как организаторов короткого семейного путешествия, главная тема парка носит не только увеселительный, но и информационно-познавательный характер [4].

В наше время тематические развлекательные комплексы и парки существуют во всех странах мира, только в Европе их насчитывают более сотни. Особое место в мировой индустрии тематических развлечений занимают тематические парки – это искусственно созданные познавательно-развлекательные сооружения, все структуры которых объединены общей темой. Современная модель тематических комплексов появилась в Европе, хотя ее создателем считается Уолт Дисней. Подлинный расцвет они переживали в США в середине 1950-х годов, когда традиционные парки досуга приходили в упадок. Со временем оформляется принципиально иная концепция организации досуга, которая воплотилась в жизнь в тематических парках и комплексах [1].

Крупнейшим тематическим комплексом Европы является французский Disneyland Paris. Его площадь достигает 1943 га. В среднем за год парижский Диснейленд посещают 12,5 млн человек.

Комплекс включает в себя 5 тематических парков, сгруппированных вокруг замка спящей красавицы (главного символа Диснейленда) (рис.1).

Пространство комплекса формируется образной системой, основанной на образах и сюжетах мультфильмов и кино (а, следовательно, и литературы, на основе которой были созданы продукты компании Disney). Движение в парках Уолта Диснея организовано по принципу развертывания сюжета в фильме.

Широко применены кинематографические эффекты и последовательности визуальных аттракторов – архетипических форм, которые побуждают действие, задают настроение, привлекают глаз и приглашают посетителей следовать за ними, и, кроме того, поддерживают запас доверия к образной системе парка. Они побуждают посетителей перемещаться в строго predetermined последовательности. В отличие от кино, где сюжет линейен, тематический парк позволяет посетителям принимать ограниченное участие в создании интерактивного сюжетного впечатления [3].

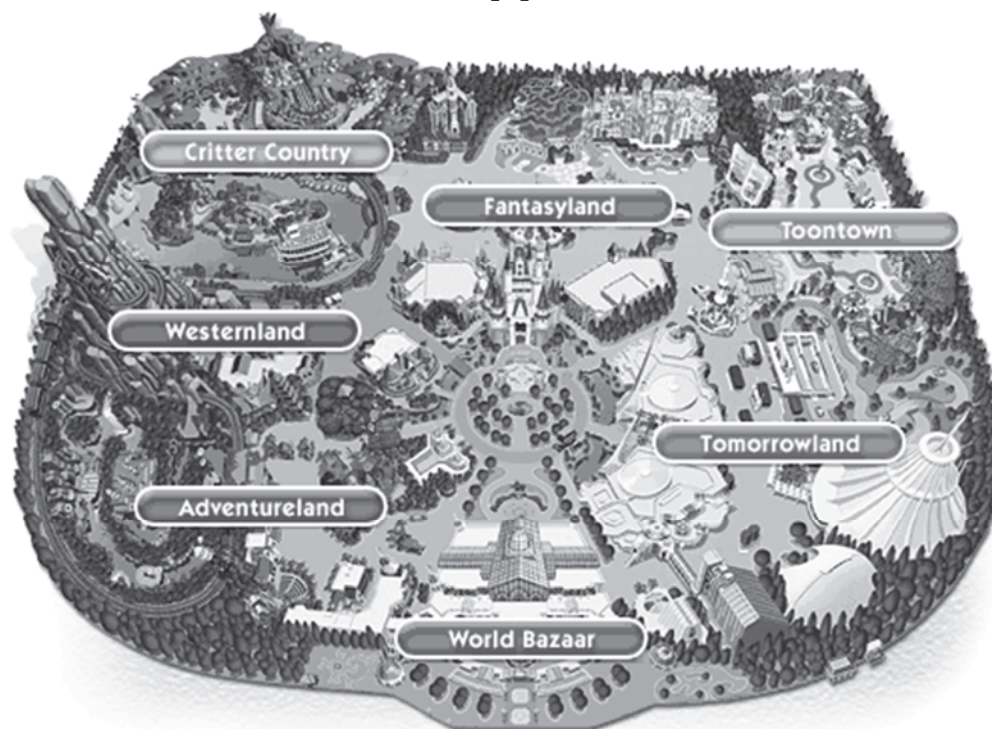


Рис. 1 Disneyland Paris. Схема комплекса из 5 тематических парков.

Canada's Wonderland (рис. 2) - это тематический парк площадью 134 га, расположенный в пригороде Торонто. Комплекс был открыт в 1981 году компанией Taft Broadcasting и The Great-West Life Assurance Company, как первый крупный тематический парк в Канаде, он и сейчас остается крупнейшим в стране и самым посещаемым в Северной Америке.

Комплекс включает в себя 8 тематических зон на 134 га, с искусственной горой в качестве центрального элемента. В юго-западной части расположен аквапарк Splash Works площадью 8 га, который содержит 7 570 000 литров горячей воды. Здесь можно найти крупнейший в Канаде открытый волновой бассейн площадью 3 300 квадратных метров, ленивую реку и 16 водных горок.

Тематизация комплекса основана на продукции кинокомпании Paramount. Основные темы парка - это кино и история Канады. Однако основной упор делается на уникальности аттракционов. Здесь можно найти самые высокие и быстрые американские горки, самые необычные искусственные водопады и т.д.



Рис. 2. Canada's Wonderland. Главный символ парка. Гора с фонтаном.

Хоббитон (англ. Hobbiton) (рис. 3) - город хоббитов, был построен как декорации для фильма «Властелин колец», и стал популярной достопримечательностью Новой Зеландии.

Хоббитон является музеем, как постоянная выставка и достопримечательность для поклонников фильма и книги.

Сюда едут не только дети, но и взрослые, мечтая походить по тем же тропинкам, что и их любимые герои «Властелина колец».

Известно, что в съемках первых фильмов была задействована армия Новой Зеландии. Солдаты строили 1.5 километровую дорогу к Хоббитону, куда были пригнаны специальные землеройные машины и множество другой техники. Было вырыто 37 отверстий для домиков на склонах, а сами помещения были оформлены из дерева и пластика. Были сделаны ограды из барбариса, высажены небольшие сады, которые трепетно лелеяли в течение зимы.

После съемок трилогии — это место было заброшено. К 2011 году сохранились лишь 17 из 37 домиков. Единственными гостями там были группы туристов и многочисленная стада овец.

Однако с созданием «Хоббита» декорации снова обновили и на этот раз оставили их на радость туристам.

После выхода фильма «Хоббит» на ферму началось паломничество фанатов - хозяева были крайне недовольны тем, что к ним стали приходить люди с просьбой показать им, где снимался фильм. Таким образом возникла идея создать туристский маршрут в "Хоббитон" чтобы как-то упорядочить поток незваных туристов и освободить хозяев. Идея оказалась удачной - в настоящее время ферму посещает около 300 человек в день. Тур в Хоббитон стоит 50 долларов Новой Зеландии и занимает около трех часов.



Рис. 3. Хоббитон, Новая Зеландія. Жилище головного героя книги.

Тематические развлекательные комплексы в Украине только зарождаются, это новое направление, привлекающее большое количество туристов и местных жителей, но еще плохо освоенное, хотя уже сейчас можно выделить самобытные объекты с национальным колоритом.

Ярким примером популярного тематического пространства является парк Киевская Русь, расположенный в районе сёл Копачов и Застугна в Обуховском районе Киевской области. Комплекс представляет собой точную копию детинца города Киев. По сути, это полномасштабный средневековый город Древний Киев V-XIII вв., столица величественного государства Киевская Русь.

На сегодняшний день построена только часть комплекса (рис. 4). Проект предполагает полностью восстановленный план древнего Киева V-XIII в. в его исторических размерах.

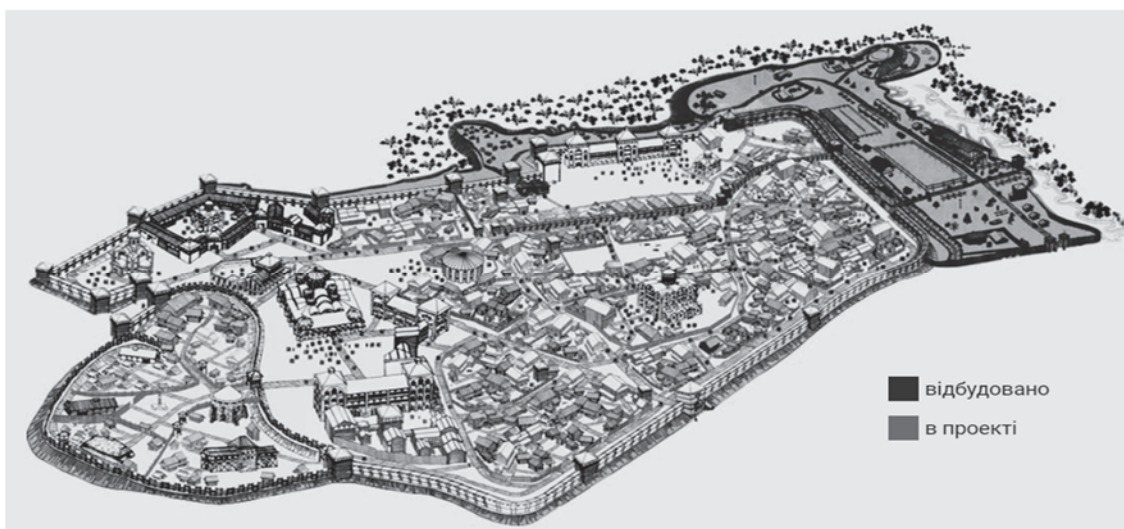


Рис. 4. Парк Київська Русь. Схема території комплексу.

Тематические комплексы на территории Украины существуют с XX в.

В основном, они создавались, как небольшие парки для местных жителей. Главной темой были детские книги и сказки.

Пример такого парка – Лукоморье в городе Севастополь (рис. 5). Основная тема парка - сюжеты детских книг. Комплекс возник в 1984 г. почти одновременно с новым жилым районом города, построенным для работников Севастопольского морского завода. Главной целью парка была организация досуга для детей нового жилого массива.

Основной прием тематизации парка Лукоморье – наполнение пространства скульптурами героев книг. Здесь можно встретить Бабу Ягу, Кощея Бессмертного, Колдуна с Богатырем, Дона Кихота с верным Санчо Пансо и других знаменитых персонажей.



Рис. 5. Парк Лукоморье, Севастополь. Лабиринт сказок.

Исходя из вышеизложенного можно выделить основные тенденции в создании тематических развлекательных комплексов, где наиболее популярными темами являются кино и литература (чаще всего они не разделимы), история, особенности географического положения комплекса.

Также набирают популярность местные тематики, что привлекает больше туристов и создают ощущение «своего места» для жителей этого района.

Основные приемы тематизации пространства – это стилизация (частичная тематизация), воссоздание тематической локации (законченная аутентичная среда) и создание сюжетных последовательностей (сценарий последовательных впечатлений, особенно актуально для парков, созданных на основе кинофильмов).

Такие приемы создания тематизированного пространства применимы не только для тематических развлекательных комплексов, но частично и для других типов объектов: парков отдыха, выставочных пространств и музеев, креативных пространств, торгово-развлекательных центров и т.д.

Тематизация пространства осуществляется на двух уровнях: в масштабе комплекса в целом и внутри каждого подразделения/аттракциона.

Наполнение комплекса рассчитано не только на детей, но и на взрослых, как для основных организаторов досуга семьи. Все чаще тематические парки рассчитаны на максимально широкую целевую аудиторию всех групп и возрастов.

Тематические развлекательные комплексы с одной стороны являются представителями сложной архитектурно-планировочной структуры, приемы которой находятся в процессе формирования, постоянно реагирующей на происходящие в обществе изменения и потребности, а с другой, являясь мощным градостроительным аттрактором, такие комплексы представляют собой один из катализаторов, способный повлиять на развитие целого города и туристический потенциал.

Обобщая вышесказанное можно сделать вывод, что поднятая в данной статье тематика требует дальнейшего исследования с разработкой рекомендаций для проектировщиков и создания нормативной базы.

Литература

1. Александрова А.Ю., Сединкина О.Н. Тематические парки мира: учеб. пособие. М.: КНО-РУС, 2013. 208 с.
2. Божук, В.Н. Анализ понятия тематический развлекательный парк // Актуальные проблемы архитектуры: материалы международной научно-практической конференции студентов, аспирантов, молодых ученых и докторантов СПбГАСУ: В 5 ч. – Ч. 2. – СПб., 2014. – С. 101-105.
3. Крутиков В.К., Хыски М., Станайтис С. Современные особенности развития тематических парков // Экономика. Социология. Право. 2016. № 3. С. 14–21.
4. Mitrasinovic M. TotalLandscape, ThemeParks, PublicSpace. AshgatePublishing, Ltd., 2006, 296 p.