

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Основная образовательная программа бакалавриата «Дизайн среды»

По направлению 54.03.01 Дизайн, профиль дизайн среды

Выпускной дипломный проект на тему:

Комплексный подход к формированию рекреационной зоны

культурно-развлекательного комплекса ARTPLAY

в Санкт-Петербурге.

Выполнила:

Студентка 4 курса

Колесникова К.С.

Руководитель: _____ Дашков В.А.

Рецензент: _____ Поляков И.В.

Санкт-Петербург

2017 г

ОГЛАВЛЕНИЕ:

ВВЕДЕНИЕ

ГЛАВА 1: ARTPLAY КАК НОВОЕ КРЕАТИВНОЕ ПРОСТРАНСТВО. ПРОБЛЕМЫ И ПОТЕНЦИАЛ.

- 1.1. Месторасположение и описание объекта.
- 1.2. Историческая справка.
- 1.3. Миссия креативных пространств в современном городе.
- 1.4. Концепция комплекса ARTPLAY.
- 1.5. Проблематика.
- 1.6. Потенциал.
- 1.7. Выводы.

ГЛАВА 2: АНАЛИЗ МИРОВОГО ОПЫТА

- 2.1. Реновация территорий объектов промышленной архитектуры.
- 2.2. Современные тенденции развития набережных.
- 2.3. Виды и системы навигации в городском пространстве.
- 2.4. Малые архитектурные формы и объекты инфраструктуры.
- 2.5. Выводы.

ГЛАВА 3: ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

- 3.1. Проектная концепция.
- 3.2. Объемно-пространственное решение набережной.
- 3.3. Концепция системы навигации на территории комплекса.
- 3.4. Малые архитектурные формы и объекты инфраструктуры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

ИЛЛЮСТРАЦИИ

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ РЕСУРСОВ

ВВЕДЕНИЕ.

Тема дипломного проекта: «Комплексный подход к формированию рекреационной зоны культурно-развлекательного комплекса ARTPLAY в Санкт-Петербурге.»

Культурно-развлекательный комплекс ARTPLAY – это уникальное пространство, на территории которого будут соединены разнообразные художественные и архитектурные выставки, галереи, творческие мастерские, курсы, хобби-центры, тематические мероприятия, лекции и семинары, здесь же планируется размещение офисного центра.

Актуальность проекта.

Актуальность темы обусловлена возможностью реализации комплексного средового проекта территории ARTPLAY, в связи с растущей популярностью творческого пространства, которое собирает на своей территории креативную молодежь, специалистов, туристов и жителей города. Необходимость подобных общественных пространств – «третьих мест» – очевидна, так как в Санкт-Петербурге существует определенный дефицит мест для отдыха, общения и развлечения.

Цель проекта.

Целью данной выпускной дипломной работы является благоустройство открытых пространств и территории береговой линии реки Охты вблизи культурно-развлекательного комплекса ARTPLAY для дальнейшего привлечения жителей и гостей города.

В процессе работы над проектом были поставлены следующие задачи:

- разработать схему функционального зонирования пространства;
- сформировать целостную средовую композицию архитектурно-ландшафтного пространства;

- создать гармоничную и креативную среду для основной группы населения;
- разработать систему навигации на территории комплекса;
- разработать средовое оборудование и малые архитектурные формы.

ГЛАВА 1: АНАЛИЗ ОБЪЕКТА ПРОЕКТИРОВАНИЯ

1.1. Местоположение и описание объекта.

Участок проектирования расположен по адресу Красногвардейская площадь, д. 3, г. Санкт-Петербург. Территория ограничена с западной стороны Новочеркасским проспектом, с южной стороны Среднеохтинским проспектом, с востока примыкает непосредственно к берегу реки Охты и с южной стороны граничит с Малоохтинским кладбищем, на территорию которого на протяжении долгого времени происходит экспансия городской застройки несмотря на его историческую и культурную значимость.

На участке проектирования расположены: корпуса бывшего Центрального конструкторского бюро машиностроения (ЦКБМ), а также здания бывших казарм Новочеркасского полка. ЦКБ в последние годы утратило свое производственное назначение и с архитектурной точки зрения представляет собой большое производственное здание с остекленной призматической башней.

Площадь территории проектирования составляет 100 тысяч квадратных метров.

1.2. Историческая справка.

В 2016г. было принято решение открыть филиал Московского центра дизайна ARTPLAY в Санкт-Петербурге. Для этих целей решено произвести реновацию здания бывшего Центрального конструкторского бюро машиностроения.

Корпуса ЦКБМ были возведены в 1972 году по проекту архитекторов Козырева Б. И., Козулина А. И., Комарова Ю. В. В свою очередь здание ЦКБМ построено на месте Церкви св. Александра Невского 145-го пехотного Имп. Александра III Новочеркасского полка, которая была заложена 26 февраля 1896 и закрыта в 1918, позже снесена.

На протяжении всего существования ЦКБМ успешно разрабатывало, изготавливало и внедряло оборудование для атомной промышленности, не имеющее аналогов или как минимум не уступающее, а по многим показателям и превосходящее аналогичное зарубежное оборудование, что позволило обеспечить патентную защиту разработок. Заслуги ЦКБМ в создании новой техники получили высокую оценку: в 1970 году предприятие было награждено орденом Ленина; директор предприятия П.З. Черепанов и его заместитель В.И. Сергеев удостоены звания Героя Социалистического Труда, более 50 сотрудников стали лауреатами премий: государственных, ленинских, Совета министров СССР, Правительства РФ; многие сотрудники предприятия награждены орденами и медалями.

В 2010 году ЦКБМ было расформировано и переведено на новый адрес – набережная Обводного канала, дом 138 корпус 1, город Санкт-Петербург.

Права на здание по адресу Красногвардейская площадь, д. 3, г. Санкт-Петербург было передано УК «ARTPLAY» и в 2017 году там ¹планируется открыть центр творческих индустрий.

«В июне 2016 года Советом по инвестициям при Губернаторе Санкт-Петербурга проекту «Центр творческих индустрий ARTPLAY» присвоен статус Стратегического инвестиционного проекта Санкт-Петербурга, что позволяет получить существенную финансовую и административную поддержку властей при реализации проекта.»

1.3. Миссия креативных пространств в современном городе.

Направление «лофт» (англ. *loft* — «чердак») появилось в 40-х годах прошлого столетия в промышленных районах Нью-Йорка. Высокие цены на землю в центре города заставили владельцев фабрик оставить свои помещения и перевести производство загород.

¹ <http://www.artplay.ru/about>

Опустевшие заводские здания вызвали интерес у местной богемы своими функциональными характеристиками помещений (высокие потолки, хорошее освещение) и низкой, по сравнению с обычными квартирами, арендной платой. Лофты оказались на пике моды к 1950-м годам, превратившись в стильные помещения. Именно здесь собралась артистическая жизнь Нью-Йорка. Современные художники открывали в лофтах свои галереи и студии.

Например, «фабрика» Энди Уорхола, с 1962 по 1968 годы находившаяся в Манхэттене на 5-м этаже дома 231 по 47-й улице. Это было любимым местом нью-йоркской богемы: музыкантов, художников, писателей, фотографов, режиссеров.

Вскоре за подобным жильем окончательно закрепился статус элитного. Снимать большие площади в центре города молодым художникам становилось не по карману.

Бывшие промышленные помещения с их огромными площадями и высокими потолками вскоре стали использоваться не только для жилья, а также для организации культурных центров с выставочными залами, кафе, ресторанами, офисами, концертными площадками. Студия Энди Уорхола была первой в своем роде модным прибежищем для творческих людей и дала старт тенденции, сделавшей подобные креативные пространства популярными по всей Америке, а позже и в Европе.

Креативный кластер – это свободное пространство, объединяющее под своей крышей творческие организации и малый бизнес, с оригинальным имиджем и определенным направлением развития.

Располагаются подобные творческие пространства обычно на какой-либо заброшенной территории: промышленная зона, заброшенное здание. Подобные помещения обладают уличным духом и особой эстетикой. Творческие кластеры вдыхают жизнь в заброшенные территории, делая их

востребованными. Арендная стоимость здесь намного дешевле, чем на других площадках, что также делает их популярнее.

Креативные кластеры помогают развитию городской экономики и культуры, вовлекают в мировые художественные практики и тенденции, развивают творческие идеи, дают возможность обмениваться ими с другими.

1.4. Концепция ARTPLAY.

Центр дизайна ARTPLAY – первый творческий кластер в Москве, открывшийся в 2003 году. В 2008 ARTPLAY переехал на территорию бывшей промзоны в районе Курского вокзала и сейчас занимает целый квартал площадью 75000 квадратных метров.

На территории центра располагаются более 300 архитектурных бюро, дизайн-студий и шоу-румов, где посетители могут приобрести разнообразные товары и услуги в сфере строительства и ремонта.

Здесь также располагается крупнейший в России мультимедийный выставочный центр, где проводятся выставки-шоу.

В этом году в Санкт-Петербурге откроется Центр творческих индустрий ARTPLAY. «Компания ARTPLAY разработала концепцию развития объекта и в дальнейшем выступит в качестве внешнего управляющего.

Центр творческих индустрий — масштабный проект, состоящий из 5 взаимно интегрированных модулей, впервые собранных на одной территории общей площадью порядка 100 000 кв. м.:

- Многофункциональный мультимедийный выставочный центр;
- Хобби-центр;

- Кластер творческих индустрий;
- Отель;
- Рекреационная зона (парк и набережная).»²

Культурно-развлекательный комплекс призван сформировать и развить интерес к творческому и интеллектуальному досугу.

Однако в процессе работы над проектом компания ARTPLAY отказалась от нескольких первоначальных идей в связи с финансовыми сложностями. (Так, например, на территории кластера больше не планируется строительство гостиницы и кинотеатра.) В связи с этим, требуется заново выбрать концепцию дальнейшего преобразования территории.

1.5. Потенциал.

- Центральное местоположение комплекса в городской среде обеспечивает удобную транспортную доступность.
- Большая территория объекта (100 тысяч квадратных метров) позволяет расположить прогулочные зоны, озелененные площадки и места для разнообразных общественных мероприятий.
- Расположение комплекса на берегу реки Охта создает возможность формирования разнообразных видовых площадок.
- Соответствие комплекса современным тенденциям социального развития общества сделает арт-пространство популярным и привлечет жителей и гостей города.
- Расположение близ крупного торгового центра «Охта Молл», обеспечивает дополнительный приток посетителей.

² <http://www.artplay.ru/about>

1.6. Проблематика.

- Отсутствие функционального зонирования территории.
- Неухоженная, заброшенная территория не соответствует статусу креативного пространства.
- Эстетически невыразительная (серая) среда выглядит не привлекательно.
- Отсутствие предложений по сценариям пребывания в среде не позволяет соединить в единый комплекс внешнее и внутреннее пространство.
- Отсутствие навигации и возможности ориентации на территории комплекса затрудняет работу объекта в интересах города и общества.

1.7. Выводы.

Разрабатываемая территория имеет ряд недостатков, однако, такие плюсы, как большая площадь и центральное местоположение, дают возможность создать открытое пространство для разнообразного досуга горожан.

ГЛАВА 2: АНАЛИЗ МИРОВОГО ОПЫТА

2.1. Реновация территорий объектов промышленной архитектуры.

- **Культурно-развлекательный центр «Мануфактура».**

Культурно-развлекательный центр «Мануфактура» в городе Лодзь, Польша, располагается в здании одной из самой крупной текстильной фабрики в Европе, принадлежавшая Израилю Познаньскому. Когда в 1992 году предприятие было закрыто, вымер весь квартал, однако открывшийся в 2006 году Культурно-развлекательный центр «Мануфактура» стал популярным местом для отдыха и развлечения жителей и посетителей города. Размер территории комплекса составляет 9 гектаров. Здесь располагаются разнообразные музеи, магазины, кафе, кино, театр и т.д.

Во время реновации были снесены несколько корпусов, не имеющих исторической ценности. Благодаря этому у комплекса появилось свободное пространство. Большую часть территории занимает площадь, на которой проводятся ярмарки, фестивали и разнообразные мероприятия. Особое внимание стоит обратить на мощение площади. Большое открытое пространство не кажется пустым, благодаря динамичному рисунку кладки. Малые архитектурные формы и озелененные участки, появляющиеся на площади, повторяют форму мощения, создавая этим гармоничную композицию пространства. Входная зона комплекса обозначена большой архитектурной композицией (буквы, стоящие на земле) с названием места - «Мануфактура», приветствуя посетителей.

- **Остров «Новая Голландия» в Санкт-Петербурге.**

Также, хорошим примером преобразования территории промышленной архитектуры в общественное пространство является остров «Новая Голландия» в Санкт-Петербурге. Остров появился в 1719 году по причине прорытия двух каналов: Крюкова и Адмиралтейского. Первые постройки на

острове были деревянные склады и помещения для нужд судостроителей Галерной верфи. В 1765-1780 годах был построен кирпичный комплекс, архитектура которого выполнена в стиле раннего классицизма и сохранилась до наших дней.

В разное время на острове появлялись новые постройки. В 1820е годы было сооружено кольцеобразное здание морской тюрьмы, позже рядом с ней появилась кирпичная кузница. В 1893 был построен бассейн для опытов, где русский ученый и кораблестроитель А.Н. Крылов работал над теорией непотопляемого судна. Также на территории Новой Голландии располагались лаборатория. В годы Первой Мировой Войны здесь появилась самая мощная на тот момент в России радиостанция. В советское время в Новой Голландии находились склады военно-морской базы и вся территория острова была закрытой зоной.

В начале 2000-х годов права на остров были переданы администрации города Санкт-Петербург. Было решено реконструировать остров и изменить значение Новой Голландии на культурно-развлекательное пространство.

К 2016 году на территории острова появляется благоустроенный уютный парк с набережной, устеленной газоном. Появляются места для фестивалей и общественных мероприятий, киоски и павильоны с современным искусством для привлечения посетителей.

- **Креативные кластеры Москвы.**

Также были рассмотрены множественные лофты и креативные кластеры Москвы, находящиеся в бывших промышленных помещениях.

Дизайн-завод «Флакон» - один из первых творческих кластеров в Москве. Раньше здесь изготавливались флаконы для изысканных духов, теперь же это пространство, ориентированное на развитие креативных и образовательных проектов.

Центр современного искусства «Винзавод», на территории которого находились пивоварни, ремесленные мастерские, винокурня. Сейчас этот комплекс используется как одна из крупнейших выставочных площадок Москвы.

Центр творческих индустрий «Фабрика» отличается от других подобных арт-кластеров, расположенных в зданиях бывших промышленных предприятий тем, что здесь все еще продолжается деятельность бумажно-красильной фабрики «Октябрь» наряду с выставками, концертами, кинопоказами и фестивалями.

2.2. Современные тенденции развития набережных.

Парковое освоение береговых пространств в современном городе не преследует цели создания искусственных природных систем, а подчиняется задаче сохранения существующего природного потенциала территории на основе закрепления ее экологического каркаса. В связи с этим, направленность ландшафтного дизайна связывается не с формированием искусственных композиционных доминант, а исходит из необходимости организации среды с учетом характера поведения человека в окружении урбанистического и природного ландшафта.

- **Пляж Мулини в городе Ровинь, Хорватия.**

Пляж Мулини расположен в привлекательном районе города Ровинь, Хорватия, на выходе из центральной части города в конце набережной около шикарных отелей Monte Mulini, Lone и Eden. Рядом находится зеленый общественный парк, выполняющий роль защитной зоны. Чрезвычайно важным фактором в дизайне пляжа были отношения с существующей местностью. Под влиянием приливов уровень моря колеблется в пределах 80 см и этот факт значительно повлиял на дизайн ландшафта. Вся площадь пляжа разделена на две зоны — в одну из них входит пристань, а в другую, более спокойную, бухта с галечным пляжем. Первая зона с относительно

редкой растительностью повторяет естественный рельеф и имеет большое количество искусственно созданных ломаных поверхностей для принятия солнечных ванн. Спокойный залив Lone с галечным пляжем и пышной растительностью мягко наклонен к морю. Бар Мулини Beach, выполняющий роль пляжного центра, имеет, раздевалки, душевые, туалеты и информационный стол. Вечером бар на пляже превращается в более интимную гостиную с уютной атмосферой на берегу моря. Автор проекта студия 3LHD.

- **Набережная в городе Куинён, Вьетнам.**

Вьетнамская студия MIA Дизайн превратила загрязненную территорию возле озера Dong Da в центре городе Куинён в привлекательное экологическое место для посещения и отдыха. Здесь появилась прогулочная береговая линия и ступенчатые места для отдыха. Мозаичные озелененные участки и цветущие кустарники разбивают поверхность прогулочной зоны, что гармонично связало естественную природную среду с искусственным оформлением.

2.3. Виды и системы навигации в городском пространстве.

Навигационная система в городском пространстве – это система для ориентации: в городе, районе, торговом центре и т.д. Грамотно спроектированная система навигации позволяет людям, впервые попавшим на территорию, обеспечить быструю адаптацию и помогает за минимальное время добраться до нужного места.

- **Ориентировочная система в жилом районе Марфино в Москве.**

Ярким примером продуманной и необычной системы навигации в городском пространстве является разработанная ориентировочная система в жилом районе Марфино в Москве.

Район Марфино представляет собой семнадцать идентичных панельных домов, которые соединены в шесть одинаковых дворов. Студия «ПланАР» разработала навигационную систему, идея которой состоит в поквартальном распределении своеобразных символов и обозначении каждого своим цветом. В качестве навигационных символов, как плоских, так и объемных, были выбраны силуэты шести экзотических животных.

При въезде в Марфино расположен большой стенд со схемой района, где посетители получают информацию о том, что каждому кварталу присвоено определенное животное со своим цветом и для ориентации на территории их силуэты расположены на асфальте, на специальных дорожных знаках, на торцах зданий. Внутри дворов расположены объемные символы цветных животных, которые видны на большом расстоянии.

Также для этого района была разработана специальная маркировка для велодорожки. По мере приближения к дороге появляются легкие неровности и окрашена часть только около проезда, предупреждая, что надо снизить скорость и подготовиться к пересечению проезжей части.

- **Работы художников Ланг-Бауманн.**

Следующий рассмотренный пример не является навигацией как таковой, однако, в проекте, решено создать ориентировочную систему, вдохновившись работами группы уличных художников Ланг-Бауманн. Ланг-Бауманн – это союз двух художников Сабины Ланг и Даниеля Бауманна, которые работают в стиле «Уличная живопись», создавая картины из ярких геометрических форм прямо на асфальте. Их работы превращают обыденный городской пейзаж в красочное и живописное пространство.

- **Навигация на территории дизайн-завода «Винзавод».**

Для облегчения поиска разнообразных объектов на территории дизайн-завода «Винзавод», в части, отведенной для ремесленных мастерских, была создана навигационная система из цветных дорожек. Логотипы мастерских расположены на информационной стене в виде бочек, где также каждому помещению присвоен свой цвет. Цветные линии ведут прямо от логотипов до дверей мастерских, помогая посетителям сориентироваться на местности.

2.4. Малые архитектурные формы и объекты инфраструктуры.

«Одной из важных составляющих концепции устойчивости среды становится устройство малых архитектурных форм и парковых сооружений на основе таких конструктивных решений, которые могли бы обеспечить их долговременное использование с минимальными расходами на поддержание.

Этого можно достигнуть путем:

- применения материалов, сохраняющих свои конструктивные и декоративные качества при систематическом интенсивном воздействии;
- антивандального исполнения малых форм и парковых сооружений с дополнительной защитой наиболее уязвимых элементов;
- выбора дизайнерского решения в соответствии с требованиями продолжительного использования компонентов паркового ландшафта;
- оптимального размещения малых форм и парковых сооружений с учетом взаимодействия с другими компонентами среды.

Современная практика паркостроения демонстрирует постоянное обновление подходов к трактовке малых архитектурных форм и парковых сооружений не только с позиций обеспечения их длительного использования, но и с точки зрения повышения роли в построении композиции пространства на основе взаимосвязи с природным окружением. Отказ от традиционного силуэта и упрощенной формы искусственных сооружений все чаще позволяет достичь определенного эстетического эффекта, сознательно концентрируя внимание

посетителя парка на их оригинальных очертаниях и нетрадиционном конструктивном решении.»³

2.5. Выводы.

Создание творческого пространства, отвечающего идее комплекса ARTPLAY, главная задача дипломного проекта. Именно поэтому, все изученные аналоги отвечают современной мировой тенденции, а также, в свою очередь, обладают своеобразными и креативными идеями.

³ В.А. Нефёдов

«Ландшафтный дизайн и устойчивость среды»

ГЛАВА 3: ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

3.1. Проектная концепция.

Современный ритм жизни в крупных городах, таких как Санкт-Петербург, диктует необходимость появления мест для отдыха и развлечения между домом и работой. Важным аспектом этой тенденции является растущая престижность и востребованность творческих пространств и мест для креативной молодежи.

С другой стороны, острой проблемой города является отсутствие целостного средового подхода к архитектурно-ландшафтной организации пространства. Именно поэтому создание современной, комфортной, безопасной, доступной, гармоничной и креативной среды является главной задачей данного выпускного дипломного проекта.

Основой концепции развития территории комплекса является создание единого многофункционального пространства, отвечающего творческой идее комплекса ARTPLAY и преобразование серой и неухоженной пространственной среды в эстетически привлекательный современный центр.

3.2. Объемно-пространственное решение набережной.

Санкт-Петербург неразрывно связан с набережными и водными пространствами, поэтому благоустройство территории набережной и организация свободного доступа к ней для прогулок и отдыха возле реки Охта – одна из главных задач в дипломном проекте.

Набережная – это также место для проведения различных мероприятий под открытым небом, таких как фестивали, концерты, лекции и т.д. Именно поэтому на территории набережной разработаны открытые площадки, которые бы не только предоставляли посетителям место для досуга, но и играли бы важную роль в формировании композиционного решения пространства, планировочно связанные, тем самым создавая определенный

ритм и рисуя строгие очертания всего берега реки. Прогулочная зона возле воды также не выглядит монотонной линией. Местами расширяясь, на ней появляются небольшие площадки для большего скопления людей

Разрабатывая набережную на территории комплекса, я старалась сохранить природное своеобразие ландшафта и использовать естественный рельеф для достижения большей выразительности, объединив искусственные компоненты (места для отдыха) с естественным рельефом.

Основным элементом в оформлении набережной в проекте являются графические рисунки, которые появляются на высоких стенках видовых площадок и ступенях. Яркие геометрические формы граффити повторяют линии рисунка на фасаде здания Московского центра дизайна ARTPLAY, что должно стилистически связать филиал в Санкт-Петербурге с московским.

Цветовое решение было создано на основе палитры картины Казимира Малевича «Супрематизм 2». Три основных цвета этого полотна легли в создание колористической композиции всего графического оформления проекта: навигационные линии и граффити на набережной.

Созданные картины из ярких геометрических форм на стенах площадок преобразовывают обыденный пейзаж в красочное и творческое пространство, каким и должен быть центр дизайна ARTPLAY.

3.3. Концепция системы навигации на территории комплекса.

Навигационная система – это система для ориентации в пространстве: городе, районе, торговом центре и т.д. Она необходима для передвижения человека в незнакомом месте из одной точки в другую.

Ключевым словом здесь является «система», так как отдельные единичные элементы слабо помогают сориентироваться в пространстве. Их приходится отыскивать и легко пропустить.

Отсутствие навигационной системы на территории – одна из главных проблем. Попадая на территорию комплекса, посетителям необходимо узнать маршрут к пункту назначения.

Основная идея разработки навигации в проекте состоит в том, чтобы создать единую систему из ярких, цветных дорожек, которые бы являлись «проводниками» к разным объектам на территории. Попадая на территорию комплекса ARTPLAY, посетители получают информацию о том, что каждому зданию с разным функциональным значением присвоен определенный цвет и для ориентации на территории расположен яркий геометрический рисунок-путь на асфальте. Цвет также появляется и на фасадах зданий, обозначая вход в помещения и достигнутый объект, облегчая посетителям поиск.

Подобные цветные маршруты должны не только помочь посетителям комплекса ARTPLAY передвигаться по территории, но также создать единый колористический каркас пространства, связав его с малыми архитектурными формами.

3.4. Малые архитектурные формы и объекты инфраструктуры.

Малые архитектурные формы, с которыми человек сталкивается постоянно, такие как: скамьи, урны, лестницы, светильники, декоративные ограждения, водные устройства и т.д. являются не только функциональными объектами, но также оказывают влияние на формирование пространства и представление о нем. Эти элементы могут внести существенное разнообразие в композицию и создать определенную атмосферу.

Разработанные места отдыха предлагается объединить с зелеными участками на территории комплекса ARTPLAY. Линии скамей, которые также являются границами зеленых интервалов, представляют собой характерный геометрический рисунок, составляющий важный композиционный элемент планировки пространства. Для создания устойчивых к долговременному

воздействию малых архитектурных форм были выбраны каменные и древесные материалы.

На территории, прилегающей к офисному зданию, предлагается создать рекреационную зону, прибегая к игре квадратных форм и объединения с водным устройством.

Для разграничения пространства и масштабирования большой плоскости поверхности внутреннего двора решено спроектировать новый объект инфраструктуры – кафе. Тем самым большая территория двора приобретает «человеческий» масштаб и более уютную атмосферу.

Кафе – это объект общественного питания и отдыха. Следовательно, на территории комплекса появляется новое место для проведения досуга посетителей.

Форма здания кафе на плане повторяет линии внутреннего двора, тем самым вписываясь в уже существующее пространство и поддерживая его.

Ломаная форма фасада и цвет выбраны на основе картины Казимира Малевича «Супрематизм 2», отвечая творческой концепции ARTPLAY и идее дипломного проекта. Сложные геометрические линии, появляющиеся на фасадах и в интерьере, несут декоративный характер и являются основным элементом оформления дизайна здания кафе.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ.

Данный проект актуален и может представлять интерес как для жителей города, так и для туристов.

Благоустроенное открытое пространство и территория береговой линии реки Охты станет комфортной, безопасной, доступной и гармоничной зоной для проведения досуга.

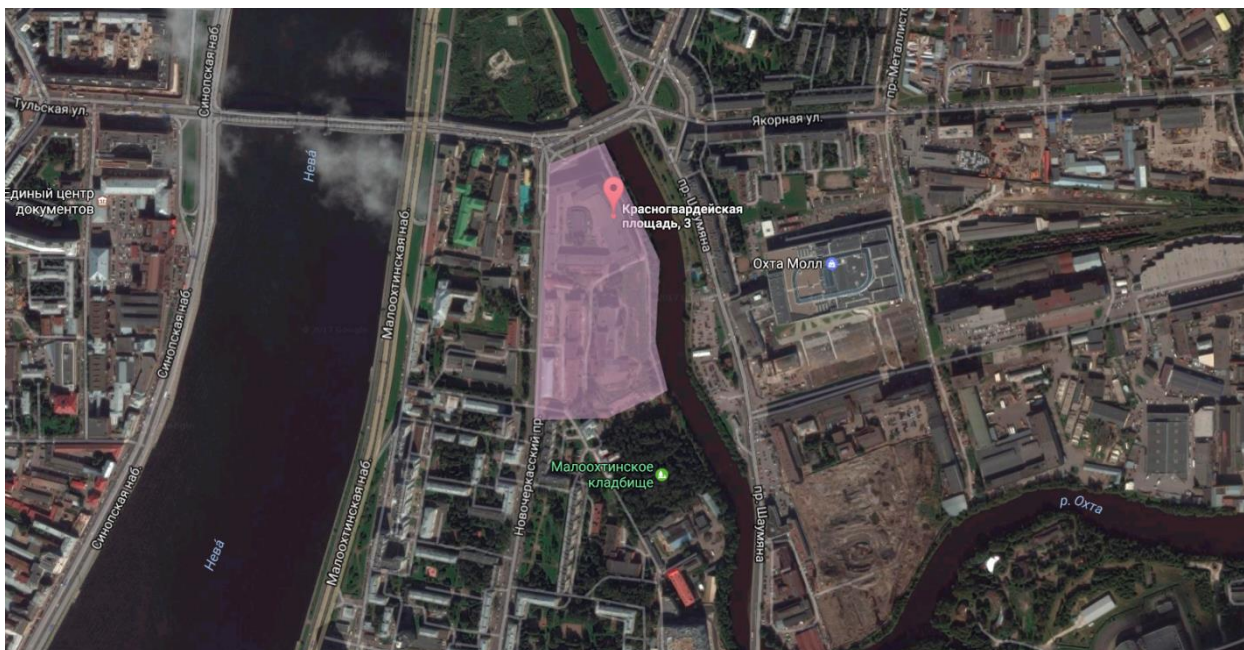
Разработанная система навигации позволяет посетителям легко передвигаться по территории комплекса и воспринимать особое настроение этого места, благодаря воздействию колористики.

В связи с растущим интересом к массовым праздникам и мероприятиям появляется новое открытое креативное пространство с возможностью проведения тематических мероприятий. Таким образом, данная территория станет общественным местом для отдыха, общения и развлечения.

Иллюстрации

1.1. Местоположение и описание объекта.

Проектируемая территория.



1.2. Историческая справка.

Здание бывшего Центрального конструкторского бюро машиностроения.



Здания бывших казарм Новочеркасского полка.



1.3. Миссия креативных пространств в современном городе.

Студия Энди Уорхола.



1.4. Концепция ARTPLAY.

Центр дизайна ARTPLAY в Москве.



Первоначальная концепция развития объекта в Санкт-Петербурге.



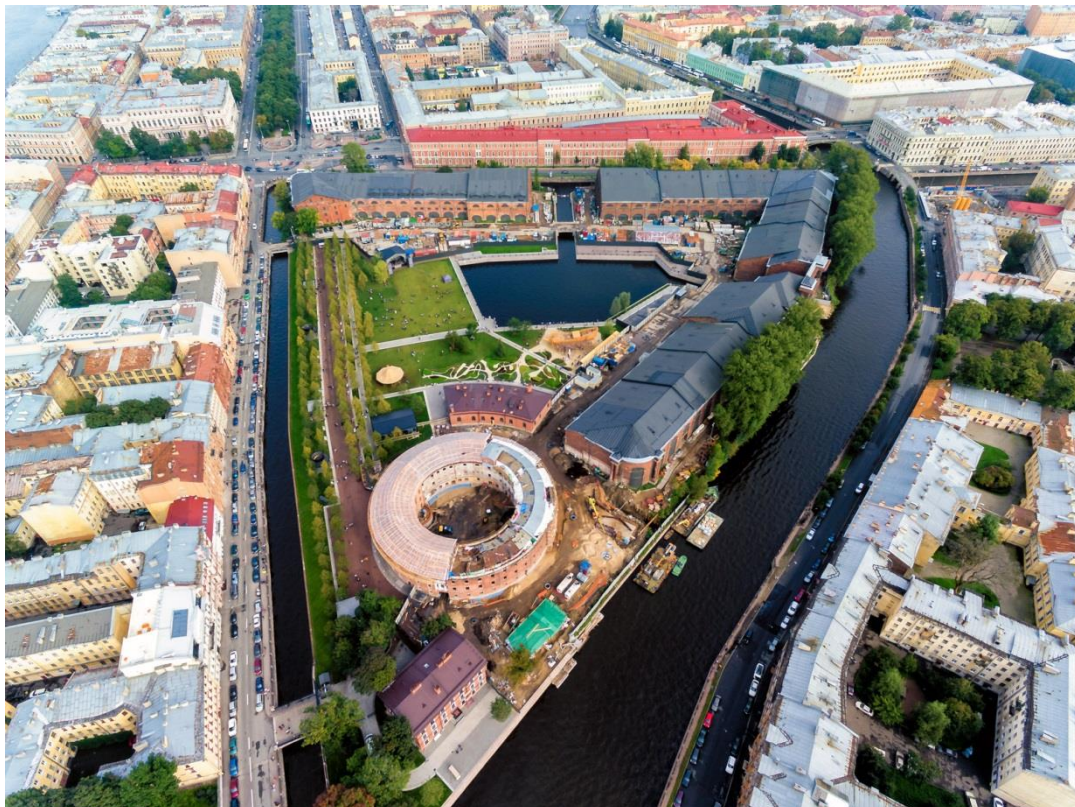
2.1. Реновация территорий объектов промышленной архитектуры.

Культурно-развлекательный центр «Мануфактура» в городе Лодзь, Польша.





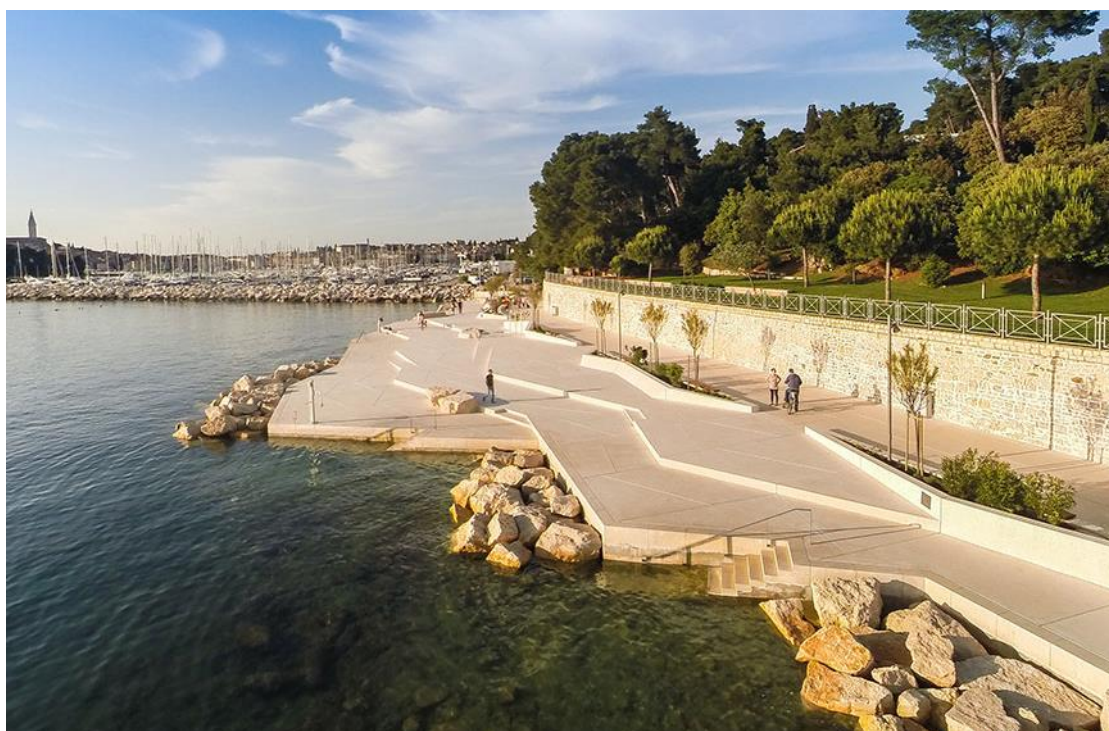
Остров «Новая Голландия» в Санкт-Петербурге.





2.2. Современные тенденции развития набережных.

Пляж Мулини в городе Ровинь, Хорватия.

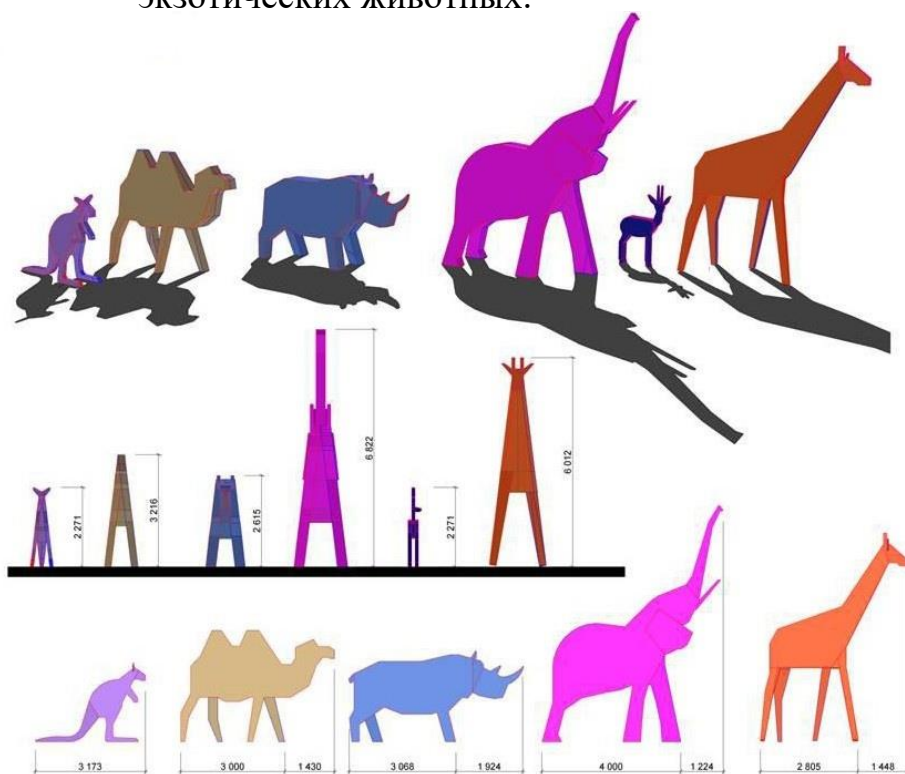


Набережная в городе Куинён, Вьетнам.



2.3. Виды и системы навигации в городском пространстве.

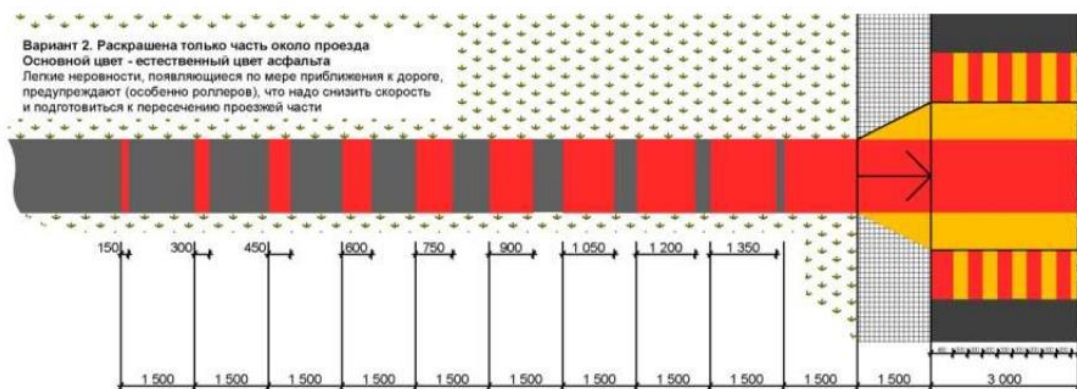
Система навигации в районе Марфино. Символы в виде экзотических животных.



Объемные силуэты животных внутри дворов и обозначения на асфальте.



Специальная маркировка для велодорожки.



Работы группы уличных художников Ланг-Бауманн.

Работа в селе Веркоран, Швейцария.



Роспись улицы в городе Ренн, Франция.



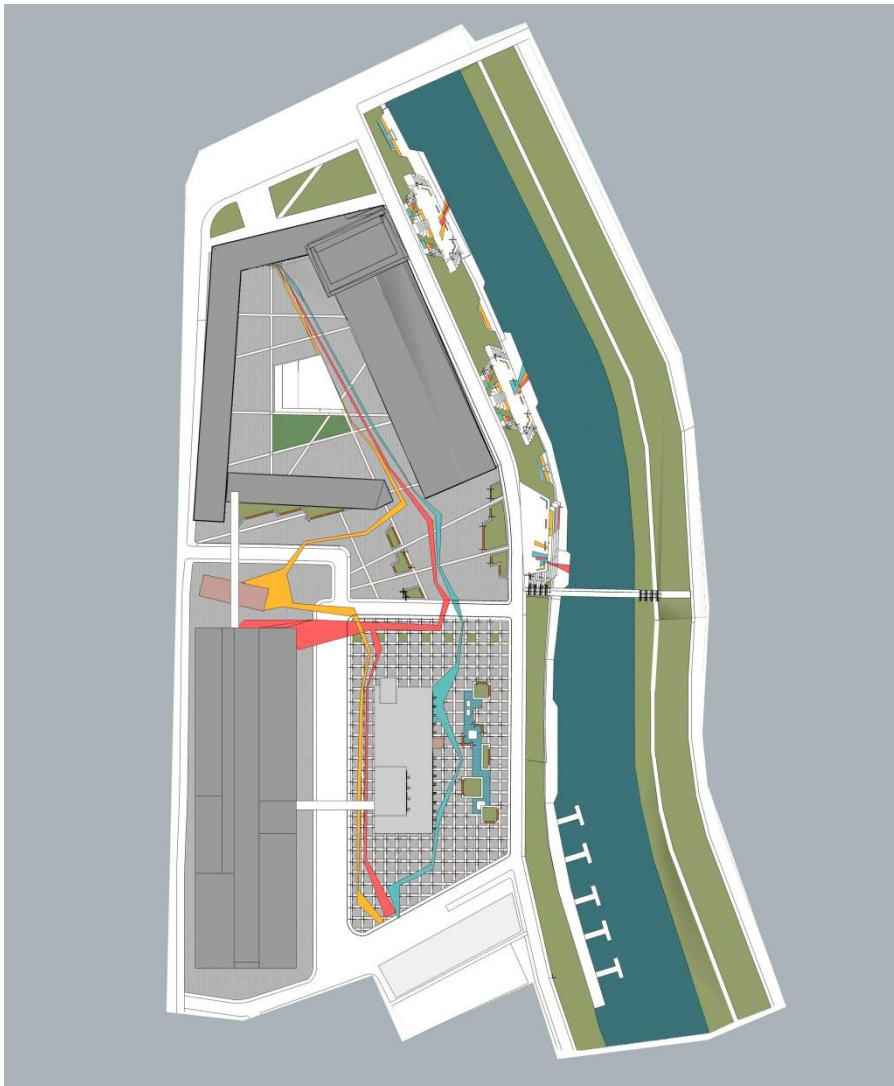
Навигация на территории дизайн-завода «Винзавод».



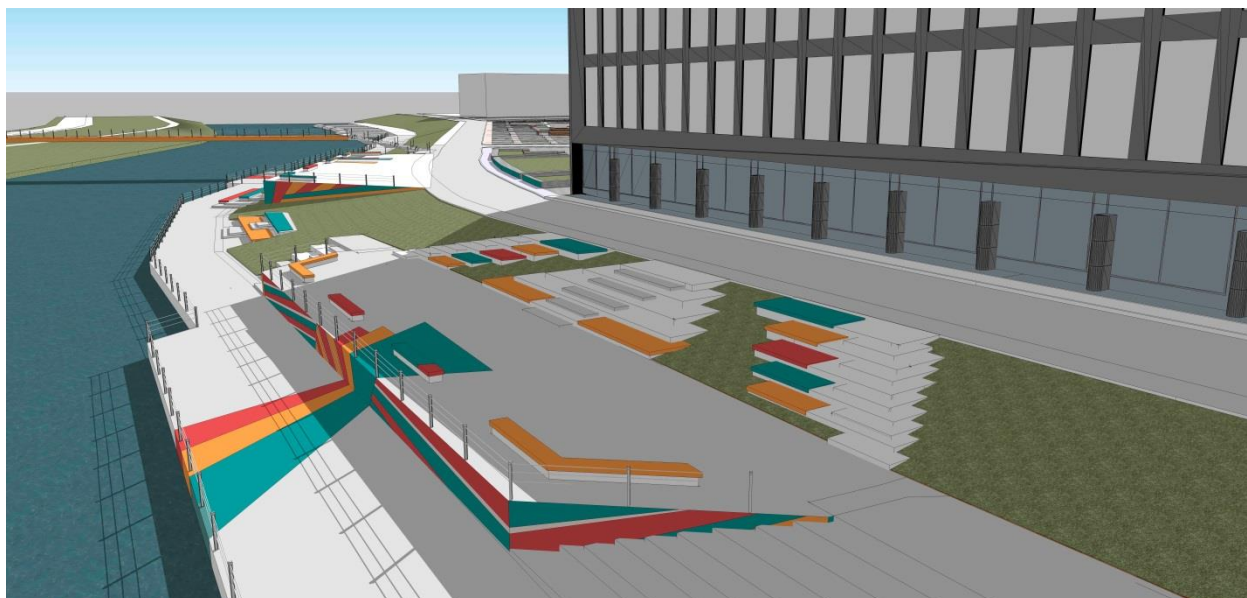
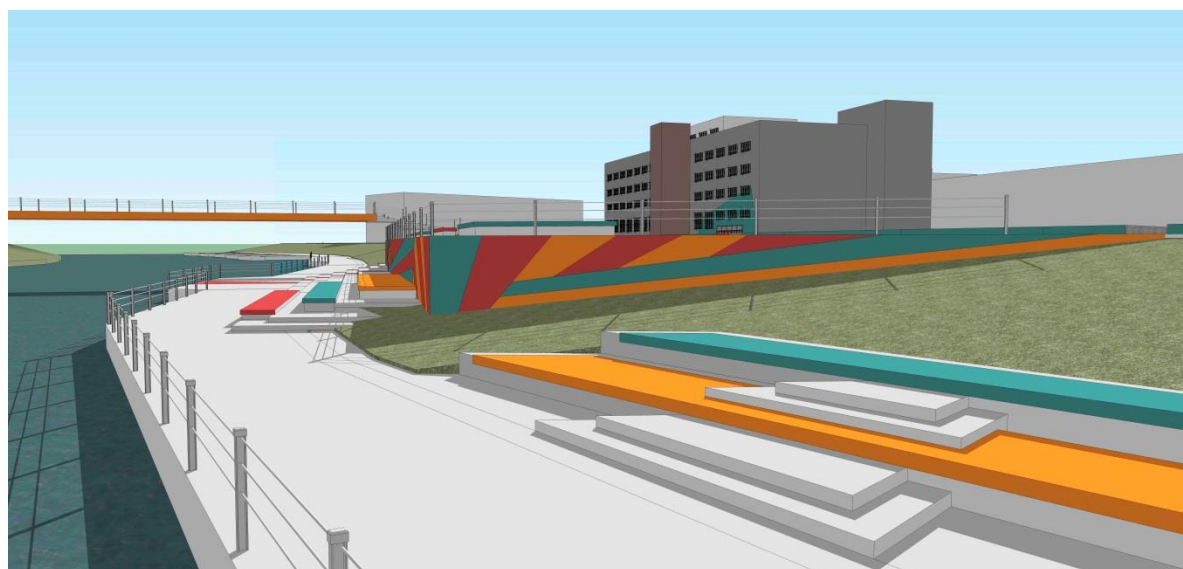
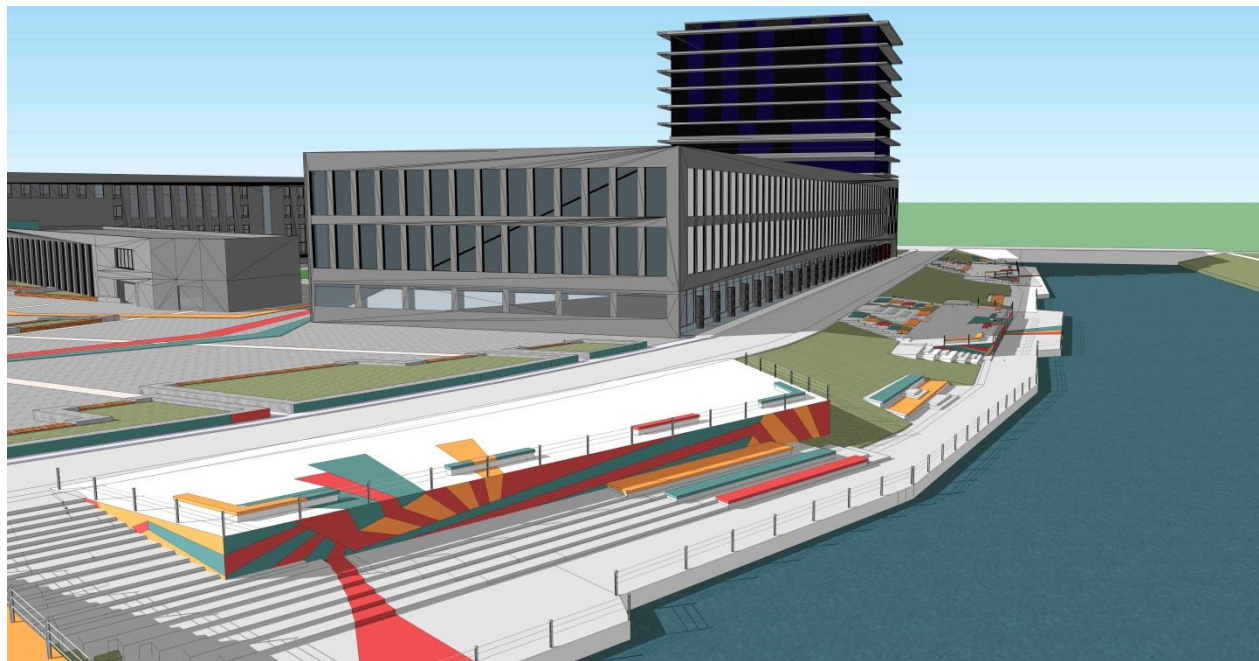


3.1. Проектная концепция.

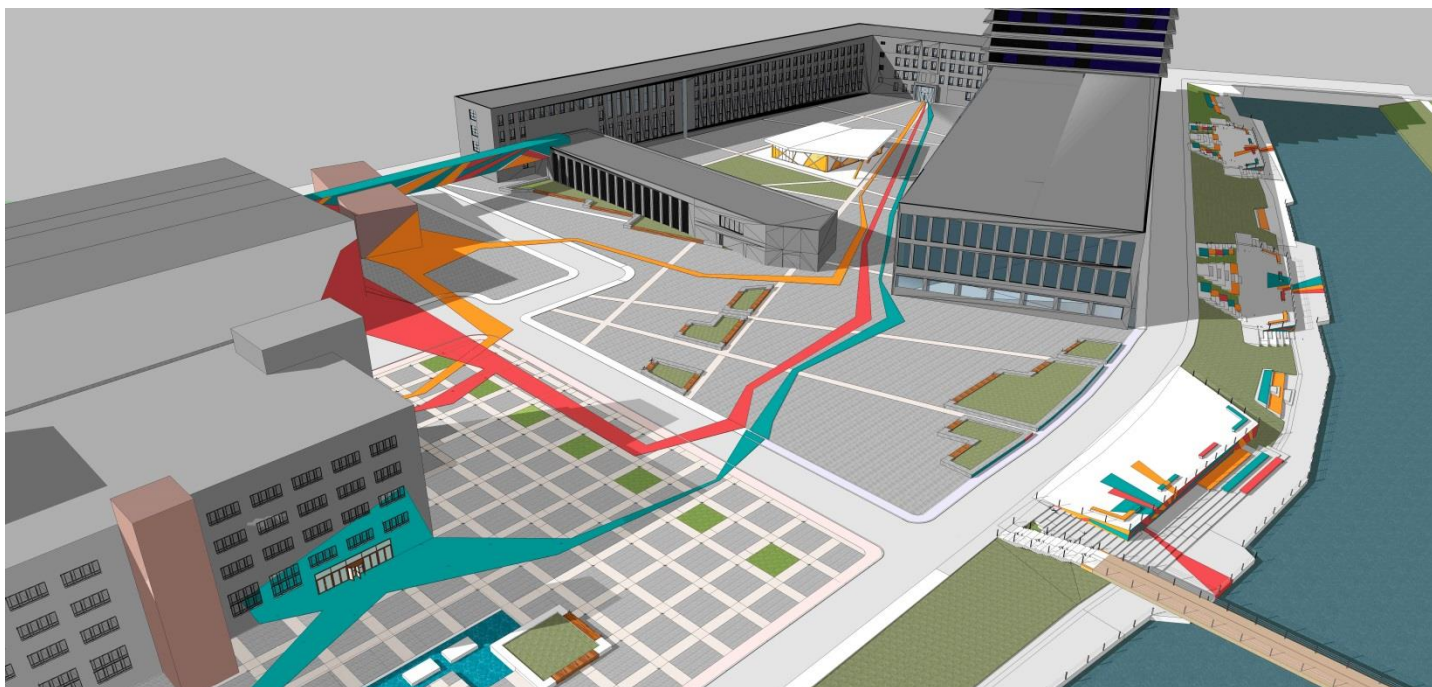
Разработанный ген-план.



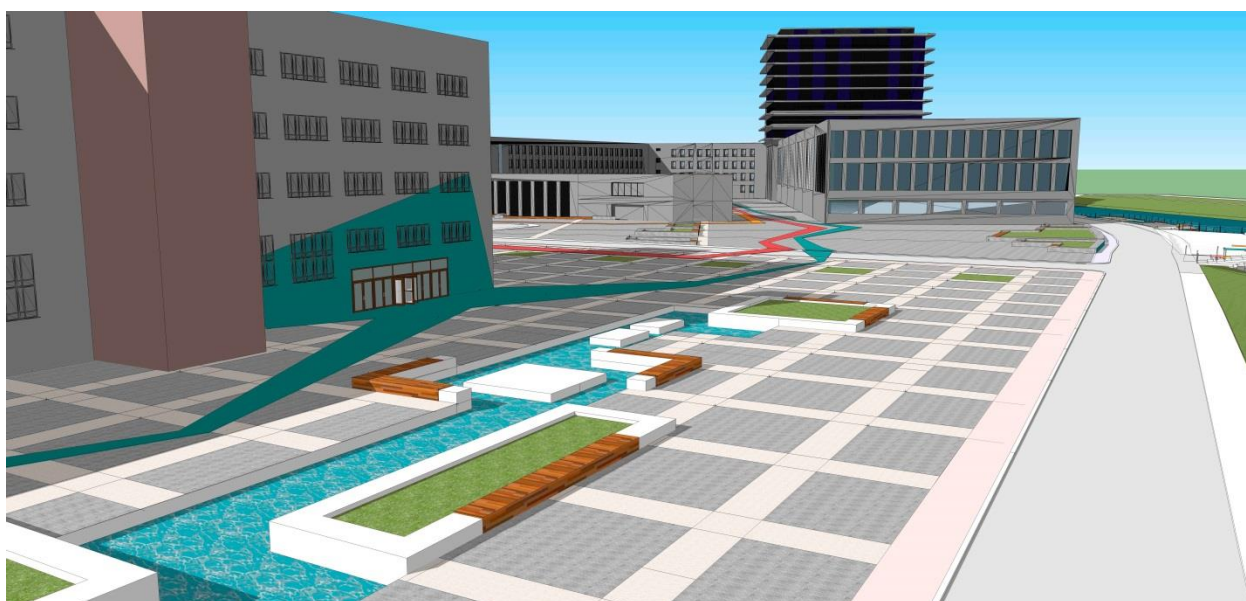
3.2. Объемно-пространственное решение набережной.

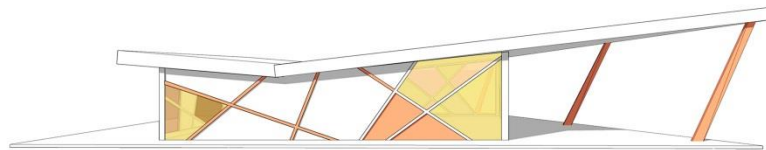
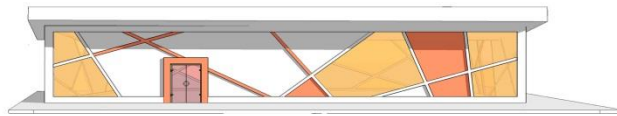
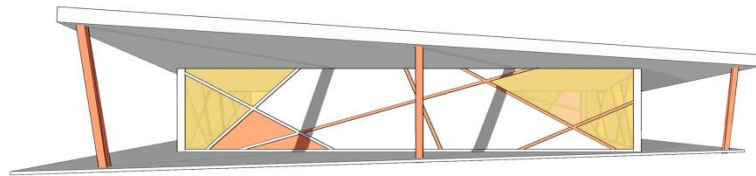
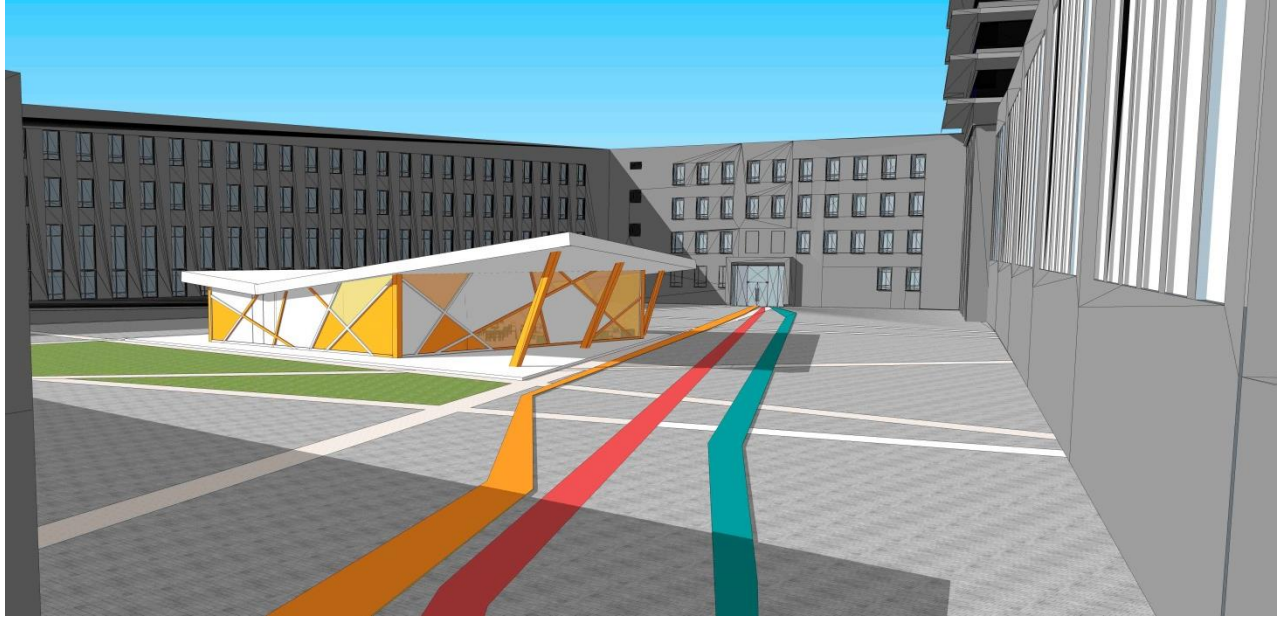


3.3. Концепция системы навигации на территории комплекса.



3.4. Малые архитектурные формы и объекты инфраструктуры.





СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ РЕСУРСОВ

- Нефедов В. А. «Ландшафтный дизайн и устойчивость среды».
- Нефедов В.А. «Городской ландшафтный дизайн».
- Шимко В.Т. «Архитектурно – дизайнерское проектирование. Основы теории: Учебник для ВУЗов».
- Ефимов А.В. и др. «Дизайн архитектурной среды: Учебник для ВУЗов» / Ефимов А.В., Минервин Г.Б., Ермолаев А.П., Шимко В.Т., Щепетков Н.И., Гаврилина А.А., Кудряшов Н.К. - М.: «Архитектура».
- Сайт компании ARTPLAY. <http://www.artplay.ru/about>
- Сайт с базой событий и мест в Москве. <https://kudago.com/msk/>
- Интернет энциклопедия. <https://ru.wikipedia.org>
- Архиновости – интернет-журнал об архитектуре и дизайне. <http://www.arhinovosti.ru/>