

УДК 72.011 + ББК Ч 30 + Ч 481

РЕАЛИЗАЦИЯ МЕТОДА СЦЕНАРНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ ГОРОДСКОГО ОБЩЕСТВЕННОГО ПРОСТРАНСТВА

Юнг И. С., ассистент кафедры Основ архитектуры и дизайна архитектурной среды, соискатель

Одесская государственная академия строительства и архитектуры

Тел.: 067 784 18 58

Аннотация. Статья рассматривает методику сценарного моделирования городского общественного пространства. В статье освещены некоторые приемы достижения динамики средовых впечатлений с использованием сценарного моделирования на иллюстрированных примерах.

Ключевые слова: средовые впечатления, средовая мизансцена, средовая сценография.

Проблема исследования – архитектурно-дизайнерские средства сценарного моделирования городского общественного пространства.

Объект исследования – методология сценарного моделирования.

Предмет исследования – выбор и результат использования архитектурно-дизайнерских средств сценарного моделирования.

Анализ последних исследований и публикаций по проблеме. Отдельные аспекты проблемы исследовали В. Аронов, В. Глазычев, А. Гутнов, А. Иконников, А. О. Раппопорт, И. Розенсон, В. Шимко [1] и др. Рассмотрены композиционные особенности сценарного моделирования средовых структур, определены уровни восприятия среды, их психологические и эстетические аспекты. Проведены параллели с театрално-постановочным искусством (А. Иконников, Е. Тюрикова, В. Шимко и др.); исследуются технологии сценарного моделирования среды, проанализированы материально-вещественные составляющие сценографического творчества (Д. Афанасьев, В. В. Базанов, Т. И. Бачеяис, Н. П. Извеков, В. М. Шеповалов) [2]. Однако в практической деятельности дизайнеров архитектурной среды эти наработки не используются. Не исследованы источники, методы и средства сценарного моделирования системы средовых впечатлений. Положить методическое начало этому процессу призвано наше исследование.

Цель: теоретически обосновать и практически апробировать метод сценарного моделирования средовых впечатлений городского пространства.

Задачи:

- выявить задачи сценарного моделирования;
- проиллюстрировать пример решения среды методом сценарного моделирования;
- выявить основные особенности метода сценарного моделирования;
- выявить основные этапы сценарного моделирования.

Характерной чертой современной жизни является динамичность. Формы и способы взаимодействия человека со средой ориентируются на скорость смены впечатлений. Дизайнеры архитектурной среды не могут игнорировать изменения в запросах потребителя, поэтому актуальной становится проектная задача достижения динамичности визуальных средовых впечатлений.

«Предсказание» и разработка новых средовых объектов и систем происходят разными путями. Один из них – смещение акцентов и приоритетов средового проектирования:

формирование не столько окружения некоего процесса или события, сколько самого этого события. Оптимальным на этом пути, по мнению исследователей (Г. Б. Минервин, А. П. Ермолаев, В. Т. Шимко и пр.), является использование метода сценарного моделирования, проработка последовательных «мизансцен», в соответствии с предложенным средовым сценарием [1, с. 345]. Вышеупомянутые авторы предлагают рассмотреть среду как представление в театре, где актерами выступает средовое наполнение, а зрителем – человек. Сценарное моделирование подходит для решения любой средовой задачи любого вида среды. Несмотря на то, что сценарное моделирование широко применяется в проектной практике, оно, тем не менее, является не до конца осознанным. Это видно из многочисленных образцов современной архитектуры, в которой часто некомфортно находиться из-за ряда причин, таких как несоразмерность человека и архитектуры, применение психологически некомфортных масштабов, материалов, направлений и т. д.. Сценарное моделирование предлагает не искать «наиболее удачные» точки восприятия в проекте и показывать их зрителю, стараясь не привлекать внимания к «провалам» в среде, а осознанно моделировать эти самые «удачные» точки восприятия. Сценарное моделирование способно не только решить поставленные средовые задачи (такие как раскрытие новых перспектив), но и учесть ряд многих других факторов, ведь оно позволяет проанализировать среду в каждой точке пребывания зрителя в ней.

Метод сценарного моделирования в среде предполагает пок кадровое раскрытие видов (мизансцен) в каждой точке движения зрителя (рис. 1), т. е. проектирование «от человека», от восприятия пространства и движения в нем.

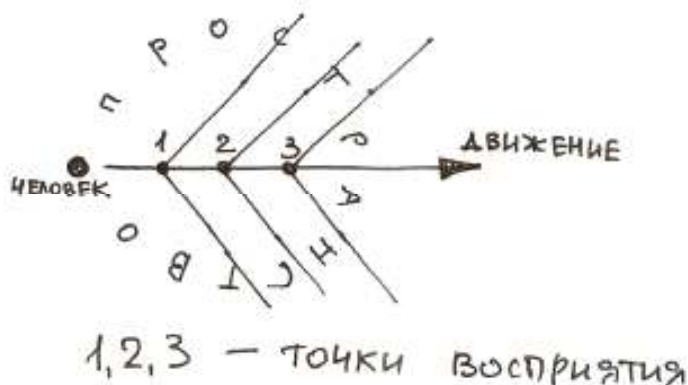


Рис. 1. Схема принципа сценарного моделирования

В данной публикации рассматривается частный случай применения метода сценарного моделирования при реорганизации общественных городских пространств на примере объекта в г. Одессе.

Первым шагом было определение возможностей местности и постановка задач на основе предпроектных исследований.

В качестве объекта исследования был выбран заброшенный участок в г. Одессе, находящийся на периферии промышленного и административного районов с примыканием рекреационной зоны – общественного парка (рис. 2) по улицам В. Стуса и Дальницкой.

На основе предпроектных исследований была выдвинута дизайн-концепция «Раскрытие новых перспектив». Для оживления духа места на данной территории предложено внедрить объекты общественного назначения, максимально гармонично соединив в них качества промышленной архитектуры, прилегающего парка и соразмерности по отношению к человеку. Конфигурация зданий была создана на основе предварительного исследования [3, с. 99–106], [4, с. 153–160].



Рис. 2. Размещение новых архитектурных объектов на участке

В результате предпроектных исследований было поставлено много задач. В рамках публикации рассмотрим одну из них: создать цепь динамических впечатлений среды на основе существующих статичных объемов – комплекса зданий высотой от 3 до 7 этажей (рис. 2).

Вторым шагом стало определение роли исследователя (рис. 3).

Определение роли исследователя или положения камеры для создания "мизансцен" в сценарии средового проектирования





1)	2)	3)	4)
			
1) Человек в интерьере (посетитель)	2) Человек в экстерьере (пешеход)	3) Человек в транспорте (пассажир)	4) Человек с высоты (точка зрения пилота)
Дают представления об интерьерах среды	Дают представления об улицах и о пространстве среды	Дают представления об улицах или восприятии среды в составе быстро движущихся объектов	Дают представления об объектах с точки зрения города
Мизансцены необходимы для разработки интерьеров, а также моделирования экстерьера на оси озвучки раскрытия пространства из интерьера	Мизансцены необходимы при проектировании городских пространств	Мизансцены необходимы при моделировании объектов в движущейся среде	Помогают рассмотреть и из наиболее крупных объектов и акцентов

Рис. 3. Особенности восприятия архитектурной среды с учётом ролевых позиций «средовых исследователей»

Как видно из таблицы, в качестве исследователя может выступать любой человек, который взаимодействует с данной средой. Различия – в наблюдательной позиции, точках и углах зрения. Он может находиться внутри архитектурного объекта; перемещаться по территории мимо зданий; находиться в транспорте, который движется по разным траекториям, с разной скоростью; наконец, это может быть человек, находящийся на борту вертолета и

смотрящий на объект сверху, с высоты птичьего полета. Каждая из этих ролей помогает составлению наилучшего представления о месте, а следовательно, выявлению наиболее удачных сценариев средового восприятия.

В данной публикации была рассмотрена среда с наиболее показательной точки восприятия – как пешехода и зрителя – человека в экстерьере.

Схема основных пешеходных путей позволяет распределить основные сценарные оси – они совпадают с направлениями пешеходных потоков (рис. 4).

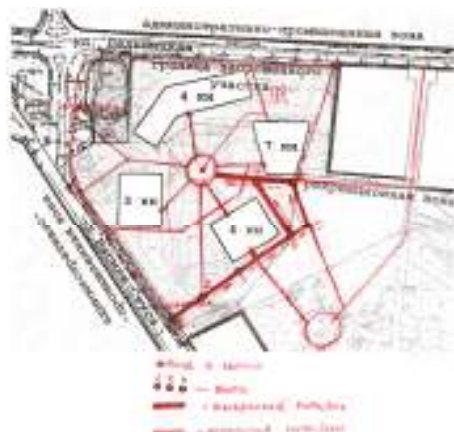


Рис. 4. Схема основных пешеходных путей (они же – сценарные оси)

Проиллюстрируем сценарное моделирование средового восприятия на примере одного из основных путей. Он составлен из 7 мизансцен, обозначенных на схеме точками 1–7 (рис. 5).

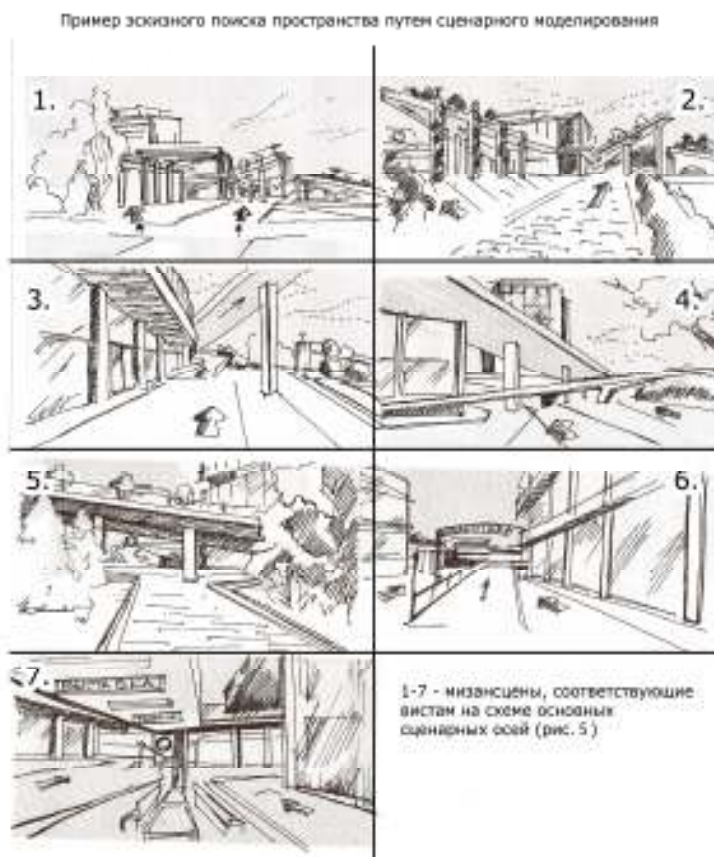


Рис. 5. Пример эскизов сценарного моделирования

ДИЗАЙН АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ

Рисунок – основной инструмент для анализа объектов, изучения единого языка архитектуры и обыгрывания идей [5, с. 25].

Поэтапное эскизирование исследователя-зрителя в каждой из предложенных точек пространства показано на рисунке 5.

Исследователь (он же пешеход, он же дизайнер-средовик) в создании мизансцен отталкивается от двух основных условий: сохраняет уже имеющиеся архитектурные объемы (статичные формы) и оперирует динамичными элементами для превращения среды в ту, которая максимально соответствует дизайн-концепции «раскрытие новых перспектив».

Третий шаг – выбор средств для решения конкретной средовой задачи. Одно из них – гуманизация среды – приближение к человеку, к естественному и натуральному. Использование определенных пропорций и членений, создание ощущения устойчивости, внедрение в архитектуру природных форм (растений, водоемов, ландшафтов), использование натуральных материалов.

Решение проектной задачи достижения динамики средовых впечатлений на основе статичных объемов основывается на уровнем понимании структуры среды (Минервин, Ермолаев, Шимко и др. (рис. 6)) [1, с. 329].



Рис. 6. Уровни восприятия среды по Минервину, Ермолаеву, Шимко [3, с. 328]

Исходя из видов среды и возможностей сценарного моделирования было предложено использовать два уровня детализации (рис. 7).

Общее	Частное
Глобальный масштаб, поиск основных объемов, направлений, крупных членений.	Приближенный масштаб, поиск членений основных объемов и направлений, подбор материалов и цвета.
Психологическое восприятие на укрупненном пространственном уровне	Психологическое восприятие на визуально-приближенном и тактильном уровнях

Рис. 7. Виды проектного поиска в сценарном моделировании – общего и частного

Поданные выше мизансцены (рис. 5) дают представление об основных направляющих в крупном масштабе. Эскизирование более детальное предусматривает подбор материалов, расстановку оборудования (временного и постоянного) и т. д. Каждая видовая точка

(мизансцена) содержит в себе ряд приемов, создающих ощущение динамики пространства. Рассмотрим одну из видовых точек, полученных средствами 3D-моделирования.



Рис. 8. Схематический анализ видовой точки

Один из законов движения гласит: тело находится в состоянии покоя, если движется с одной скоростью в одном направлении до тех пор, пока на него не подействует внешняя сила. То же происходит и в архитектуре. Линии движения идут прямо до тех пор, пока их не отклонит в сторону какая-либо сила. Архитектура, организуя окружающий мир, создает не только места, но и линии движения между ними [5, с. 138].

«Силой» в случае сценарного моделирования выступают определенные *приемы*. Некоторые из них видны из анализа схемы предложенной видовой точки: на первом плане всегда выступает тротуар (показан стрелкой), т. е. интуитивный указатель направления движения. Второй приём – приём «интриги» – реализуется с помощью «экранов». Экраны на переднем плане представлены кронами деревьев и кустов: зритель ощущает, что впереди находится нечто интересное, но чтобы получить полное представление об объекте, интуитивно идет вперед, минуя экран. Таким образом, зритель приходит к следующей точке восприятия и может обозреть объект полностью, но впереди создается новая перспектива с новыми экранами, и, таким образом, создается цепочка движения. Особенность применения приема: скрывать объект не более, чем на 1/3 полного восприятия, иначе может быть создан эффект тупика, в котором зритель свернет в нежелательную сторону (отсюда, как и из неправильной расстановки удобных пешеходных путей, возникает проблема протоптанных газонов и появления нежелательных малолюдных мест).

Перспектива среды должна быть всегда хорошо просматриваемой – это создает психологическую уверенность, но в то же время часть ее может быть закрыта экраном – это создает психологический интерес, динамику психологического восприятия.

На третьем плане появляется динамика, воплощенная в подвижной скульптуре, шуме ниспадающей воды и в самых крупных визуальных формах – прогулочных пандусах, стремящихся выступами вверх, к небу.

Небо – необходимая часть любого городского пространства. Оно создает ощущение размаха, внутренней и внешней свободы и является важным психологическим фактором при проектировании городской среды. В данном примере небо раскрывается в большом количестве, но его становится гораздо меньше в более камерных условиях, таких как пространства внутренних дворов комплекса (рис. 5, 7-я мизансцена) – здесь оно постепенно исчезает, прячась за широким пандусом над головой, подводя зрителя к восприятию интерьеров сооружения, т. е. полуоткрытое небо выступает в роли среднего звена между открытым (свободным) и закрытым (защищенным или стесненным) пространствами.

Вернувшись к схематическому анализу выбранной видовой точки, мы видим здесь статичные формы: объемы зданий комплекса, подпорные столбы пандусов, опирающихся на горизонтальную поверхность, стволы деревьев. Вертикальные и горизонтальные линии создают психологическую уверенность и комфорт, нейтрализуют агрессивную гипердинамичную среду, непригодную для долгосрочного пребывания.

«Дальний план» схемы обеспечивает просматриваемость перспектив. Она является необходимой составляющей в определении динамики движения зрителя.

В публикации продемонстрировано использование лишь некоторых приемов из бесчисленного множества. Выбор их зависит от разных факторов: градостроительных, социальных, экономических, психологических и многих других и будет рассмотрен нами в дальнейших публикациях.

Выводы.

Задачей сценарного моделирования является создание видов в каждой точке движения «зрителя», т. е. пошаговое моделирование пространства. Этим методом можно запроектировать среду с постановкой любой задачи. В статье был проиллюстрирован пример решения достижения динамики впечатлений средствами сценарного моделирования.

Особенностью сценарного моделирования является возможность решить любую средовую задачу посредством эскизирования и последующего проектирования объекта во всех основных точках восприятия.

В статье были выявлены следующие этапы сценарного моделирования системы восприятия архитектурной среды:

- определение возможностей местности и постановка задач на основе предпроектных исследований;
- определение роли исследователя (зрителя): посетитель, пешеход, пассажир, пилот;
- выбор средств для решения конкретной средовой задачи (психология формы, цвета и т. д.);
- пок кадровое раскрытие видов в каждой точке движения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Минервин Г. Б., Ермолаев А. П., Шимко В. Т., Ефимов А. В., Щепетков Н. И., Гаврилина А. А., Кудряшов Н. К. Дизайн архитектурной среды: учебник для ВУЗов. – М.: Архитектура – С, 2007.
2. Иконников А. Искусство, среда, время. – М.: 1985. – 336 с.
3. Тюрикова Е. Н., Юнг И. С. Реализация приёмов средового проектирования при поиске образа архитектурного объекта // Вісник ХДАДМ. – № 7. – Харьков: издательство ХДАДМ, 2011. – С. 99–106.
4. Тюрикова Е. Н., Юнг И. С. Реализация средового подхода в предпроектных исследованиях студентов – будущих дизайнеров архитектурной среды // Проблемы теории и истории архитектуры Украины ОГАСА. – Одесса: издательство Астропринт, 2012. – С. 260–267.
5. Анвин С. Основы архитектуры. – СПб.: Питер, 2012. – 266 с.

Публикация сопровождается рисунками автора, кроме иллюстраций, на которых указан источник.
