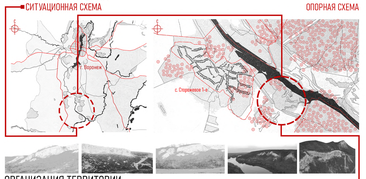
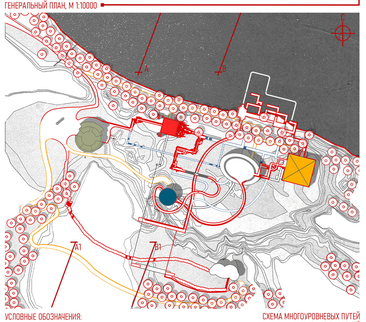
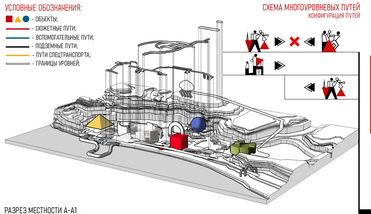
ДИЗАЙН СРЕДЫ ПАРКОВОГО КОМПЛЕКСА ВРЕМЕНИ И ПРОСТРАНСТВА В ОСТРОГОЖСКОМ РАЙОНЕ ВОРОНЕЖСКОЙ ОБЛАСТИ

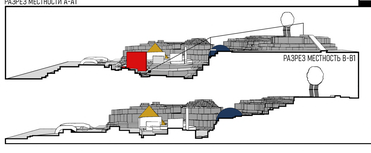
АНАЛИЗ ТЕРРИТОРИИ



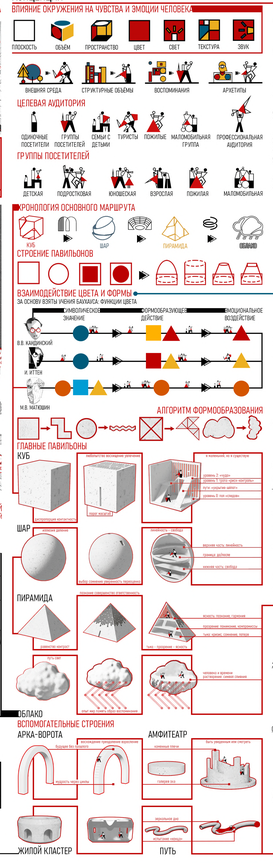
ОРГАНИЗАЦИЯ ТЕРРИТОРИИ



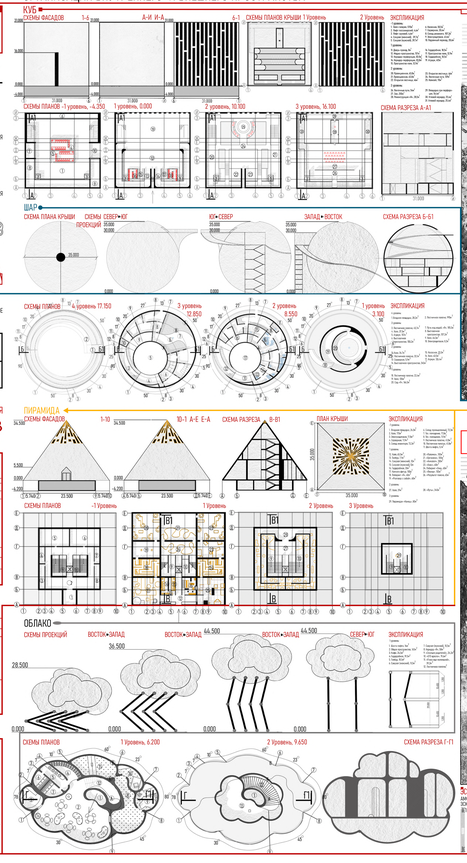


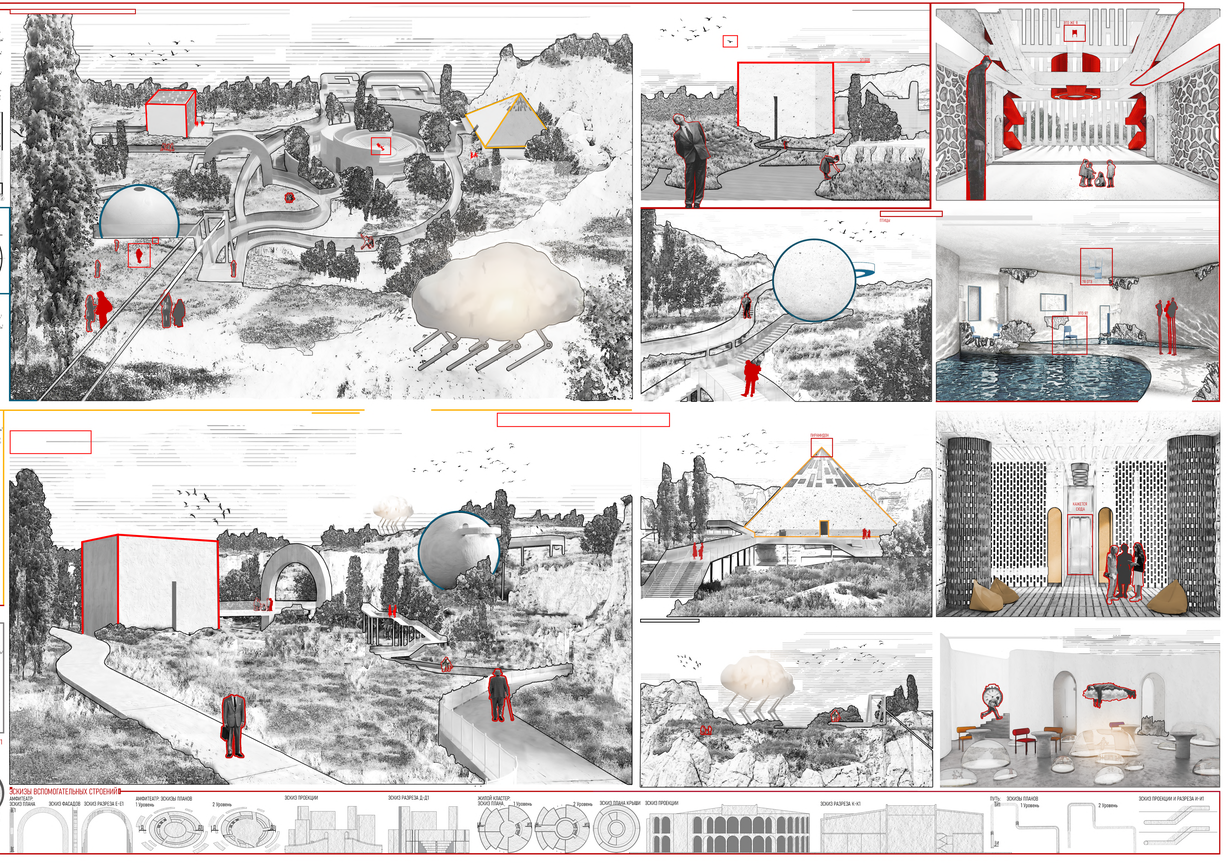


КОНЦЕПЦИЯ



ОРГАНИЗАЦИЯ ВНУТРЕННЕГО И ВНЕШНЕГО ПРОСТРАНСТВА





Б

Дизайн среды паркового комплекса времени и пространства в Острогожском районе Воронежской области

Автор: Ашаулова Руслана Олеговна
Руководитель: проф. Гурьев Сергей Николаевич

«Парк времени и пространства» - это уникальное досуговое пространство, где архитектура перестает быть просто фоном и становится прямым инструментом воздействия на эмоции человека. Расположенный в меловых горах у села Сторожевое Острогожского района Воронежской области, парк превращает геологическую древность и современную архитектуру в единый эмоциональный маршрут. Проект работает в формате семейного досугового комплекса, но его главная задача не развлечение, а созидание: здесь посетитель осознанно проходит через спектр эмоций, которые рождаются при взаимодействии с плоскостью, объемом, пространством, текстурой, светом, цветом и звуком.

В отличие от линейных парковых сценариев, данный проект предлагает не хронологический маршрут, а эмоционально-возрастной лабиринт. Четыре павильона в виде простейших геометрических фигур: Квадрат, Шар, Пирамида и Облако - символизируют четыре возраста человека: детство, юность, зрелость и старость. Каждая фигура - это не метафора, а рабочая архитектурная система, где форма становится ключом к переживанию. Посетитель может двигаться в любом порядке, но каждый раз оказывается в пространстве, которое «настраивает» его тело и психику определённым образом.

Парк не просто расположен в меловых горах он вырастает из них. Павильоны частично заглублены, частично нависают над оврагами, создавая эффект невесомости. Архитектура не конкурирует с природой, а продолжает её: меловые обнажения становятся естественными стенами звуковых инсталляций, а перепады высот частью эмоционального маршрута.

«Парк времени и пространства» - это не развлекательный центр и не музей. Это экспериментальная территория, где архитектура работает как полноценный медиум эмоций. В отличие от стандартных парков, где пространство обслуживает функцию, здесь функция - это само переживание формы. Проект развивает стезю туризма не через количество аттракционов, а через качество впечатления: каждый посетитель уходит с вопросом не «что я делал?», а «кто я чувствовал?». В эпоху клипового сознания и цифровой изоляции этот парк предлагает возвращение к базовым архитектурным архетипам - квадрату, шару, пирамиде, облаку чтобы через них заново открыть себя.

XXXV МЕЖДУНАРОДНЫЙ СМОТР-КОНКУРС ЛУЧШИХ ВЫПУСКНЫХ КВАЛИФИКАЦИОННЫХ РАБОТ ПО АРХИТЕКТУРЕ, ДИЗАЙНУ И ИСКУССТВУ

Международная общественная организация содействия архитектурному образованию (МООСАО)

ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСТИТЕТ