

3 ВРЕМЯ ТРАДИЦИЙ

КОНЦЕПЦИЯ ГРАДОСТРОИТЕЛЬНОГО КОМПЛЕКСА МНОГОЭТАЖНЫХ ЖИЛЫХ ДОМОВ

История – это ключ к пониманию настоящего и строительству будущего. Знание истории позволяет нам узнать о различных культурах, традициях и ценностях, которые формировались на протяжении веков. Современный мир – это мощное информационное поле с полным отсутствием связи поколений. Отсутствующий контакт лишает будущего гражданина опоры. В глобальном мире сформировался такой феномен, как кризис личной идентичности. Человек, для того чтобы стать личностью обязательно должен идентифицировать себя со своим народом, культурой, государством, со своими родными, со своими способностями и навыками. Ибо без этого невозможно идентифицировать себя с самим собой.

Новокузнецк – город с интересной историей, берущей начало в 1600 годах. Город прошел путь от небольшого поселения татар на великой Сибирской реке Томь до крупного металлургического центра России. Генплан был разработан Эрнстом Майем – немецким архитектором и градостроителем, один из ярких представителей Нового строительства и пионеров массового жилого строительства. В процессе проектирования, решая градостроительные задачи, такие как воздействие ветра и привлекательная окружающая среда, было замечено прямое пересечение положения стен Кузнецкой крепости и положение домов в проектируемом ЖК. Наметились два вектора развития: 1) крепость – отражение признаков крепости в архитектуре – каменные сооружения из красного кирпича с видовыми башнями; 2) тот же подход но более легкий где крепостная архитектура в уровне человека а все что выше легкое и современное.

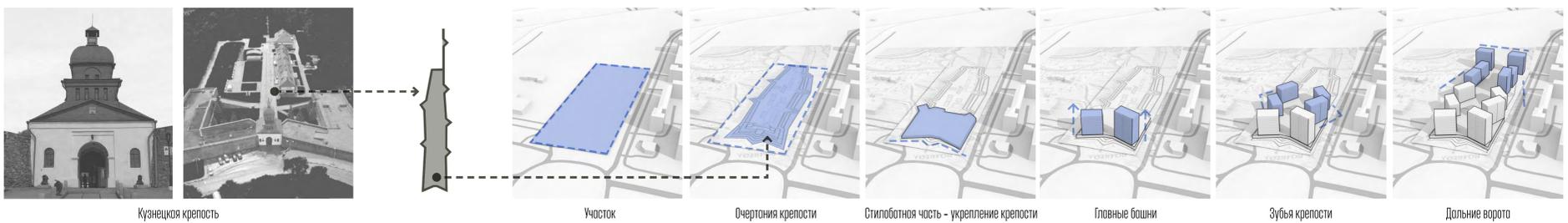
mera
i-mera.ru
ОТДЕЛ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО
ПРОЕКТИРОВАНИЯ
О.В. АВКЕНТЮК
И.Н. КОВАЛЕНКО
А.О. САНДАЛОВА



ИСТОРИЧЕСКИЙ КОНТЕКСТ



КОНЦЕПЦИЯ КРЕПОСТИ



ЭСКИЗЫ ПОИСК ФОРМЫ



ВАРИАНТ 1

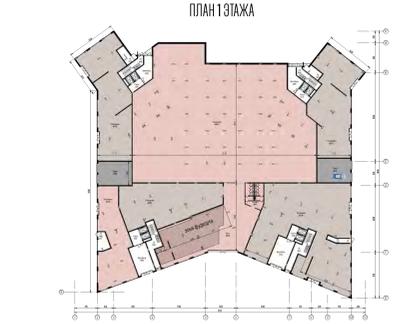
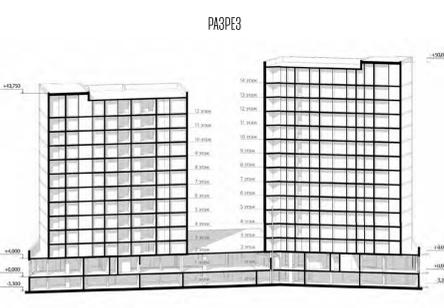
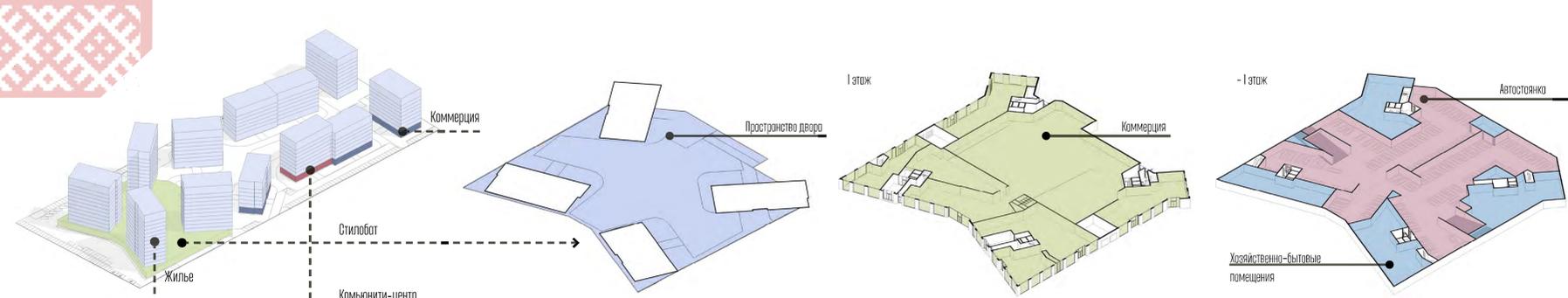


УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

- ГРАНИЦЫ УЧАСТКА
 - ▷ - ВЪЕЗД В ПОДЗЕМНЫЙ ПАРКИНГ
 - ① - СПОРТ ПЛОЩАДКА
 - ② - ПЛОЩАДКА ДЛЯ ПАЛТЫ
 - ③ - ЗОНА КАЧЕЛЕЙ
 - ④ - ЗОНА ОТДЫХА С БЕСЕДКАМИ
 - ⑤ - ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА «КРЕПОСТИ»
 - ⑥ - ПОЛОСА ПРЕЛЯТСТВИЙ
 - ⑦ - ПЛОЩАДКА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЙ
 - ⑧ - ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА «ЛАДЬЯ»
 - ⑨ - ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА «КИТ»
 - ДОМ-АКЦЕНТ
 - ГРАНИЦЫ ПОДЗЕМНОЙ АВТОСТОЯНКИ
- ЭТП:
Площадь встраиваемых ПОН - 5700 м².
Общая площадь квартир - 35500 м².
На ЖК необходима 440 м/м из них:
Открытые стоянки - 166 м/м из них 22 м/м для МПН, крытые стоянки - 274 м/м

При дальнейшей проработке ЖК возникла идея разнообразить типовую застройку яркими акцентами.
«Красный угол» – наиболее почетное место в избе у славян.
Красный угол всегда находился строго в южной, восточной или юго-восточной части помещения. Это было неоспоримое правило, так как организация русской избы носила не только бытовую, но и сакральный характер.





КОМЬЮНИТИ-ЦЕНТР

Долгий период непогоды, холодная зима и короткий световой день, серьезно мешают в коммуникации жителей ЖК.

Для непрерывного контакта в любых условиях предусмотрен Комьюнити-центр.

ДЛЯ ДЕТЕЙ:

- Игровая комната 2 - 5 лет (горки, скалолазки, игровые);
- Мастер комната – помещение для проведения мастер-классов для детей;
- Игровая для подростков - игровая зона игр в плейстейшен, настольный хоккей;
- Кинотеатр – сцена – просмотр кино, постановка мини - спектаклей.

ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ:

- Трансформируемый коворкинг – конференц-зал, лекторий, отдельные зоны для работы, для встреч с друзьями - настольные игры, винные вечера, квесты (мастер классы);
 - Переговорная / Вебинарная – помещение для деловых встреч;
 - Отдельные помещения - массаж, помещения для занятий с репетиторами и т.д.
- ОБЩИЕ ПОМЕЩЕНИЯ:**
- Холл;
 - Гордеробная;

ПОИСК МОТИВА КРАСНОГО ДОМА



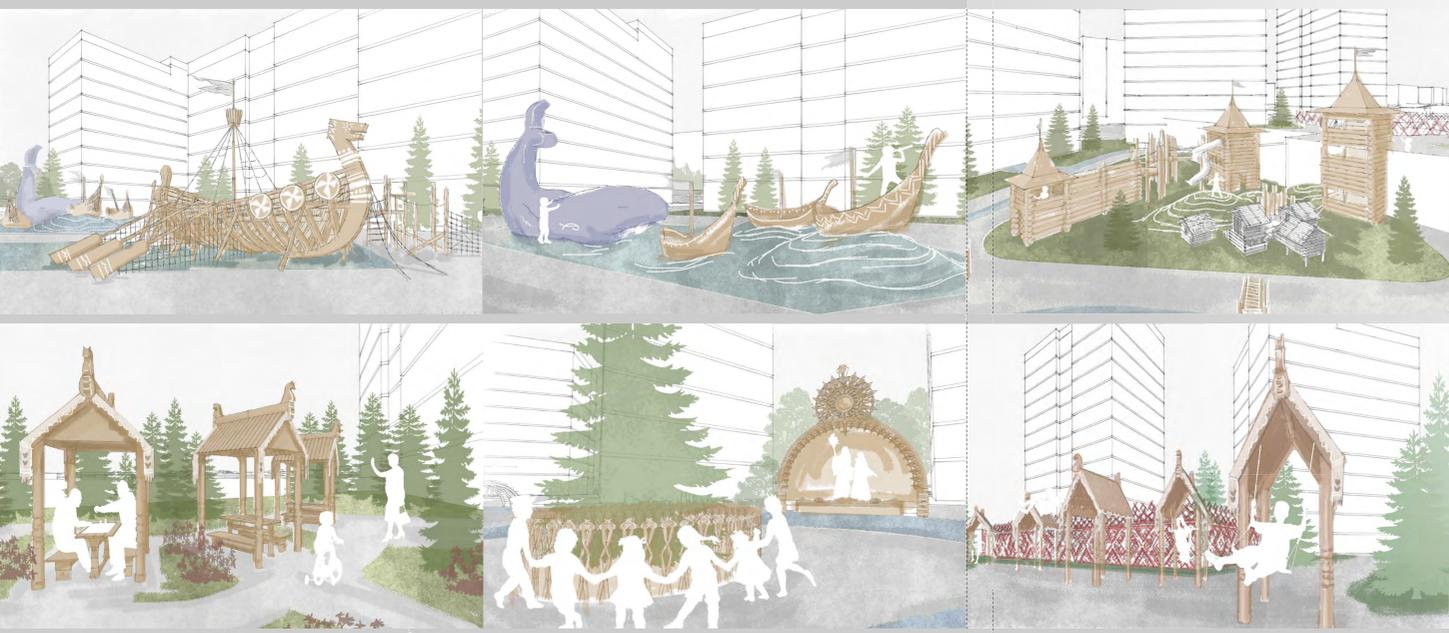
ДВОРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО

Следующая, немаловажная задача в каждом жилом комплексе – двор! Каждая семья мечтает отправить детей во двор и не переживать о их безопасности. Но современные дети просто не знают, чем себя занять во дворах и продолжают сидеть дома в телефонах. Дети и подростки с трудом контактируют друг с другом в реальной жизни. Они утратили навык «игры».

Современный двор обладает всем необходимым для жизни. Обильное озеленение, разнообразные МАФы и двор без машин. А двор меж тем, может служить не плохой культурной средой воспитания человека. Оплотом стабильности и защиты. Местом где зарождаются традиции и пишется история.

ЦЕЛЬ: Создать дворовое пространство наполненное культурным смыслом. За основу взять исторический контекст г. Новокузнецка и Русские сказки. Сказка учит, что добро всегда побеждает зло, что у действий есть последствия, что любой способен одолеть дракона, каждый день наполнен волшебством учит критическому мышлению. Срежиссированное времяпрепровождение жителей комплекса позволяет задействовать все поколения.

Мальчи покоряют огромного кита стая на полуле лодья представляют себя Ермаком – завоевателем Сибирских земель. Дети постарше играют в «казоки-разбойники» в деревянной крепости. Подростки проводят время на качелях или играя на специальной площадке в латку. Пожилое население ЖК увлечено играет в настольные игры в уютных беседках. Все это объединено орнаментом, как единым «культурным кодом».



- ЛОКАЦИИ ТЕРРИТОРИИ ДВОРА**
- Стилобат / латка / спорт / беседки / качели / Активность на все возрасты.
 - Крепость / Местная история и культура в игре.
 - Кит / Сказка ложь, да в ней намек, добрым молодцам урок.
 - Полоса препятствий / Три дороги – три пути.
 - Сцена и елка / Провести праздник, ярмарку или просто место для самовыражения.
 - Лодья / Глубина культуры и традиции.

