

АРХИТЕКТУРНО-ГРАДОСТРОИТЕЛЬНАЯ ЭСКИЗ-ИДЕЯ ИГОРНОЙ ЗОНЫ В АЛТАЙСКОМ КРАЕ

С. Б. Поморов

«Разработка проектной эскиз-идеи игровой зоны¹ связана с практической реализацией Федерального Закона №244-ФЗ от 29.12.2006г. «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации». В соответствии со второй главой данного Закона «На территории Российской Федерации создаются четыре игровые зоны... Игровые зоны создаются на территориях следующих субъектов Российской Федерации: Алтайский край; Приморский край; Калининградская область; Краснодарский край и Ростовская область».

Для размещения в Алтайском крае игровой зоны выбрана территория в Алтайском районе (первоначально рассматривался Смоленский район).² Расстояние от г. Барнаула, административного центра Алтайского края, до игровой зоны – около 250 км. Ближайшие города к игровой зоне – Бийск и город-курорт Белокуриха. Проектируемая скоростная автодорога 1-й категории призвана соединить аэропорт в г. Бийске, подлежащий серьезной реконструкции и модернизации, с территорией игровой зоны.

Архитектурно-градостроительная концепция игровой зоны. Игровая зона – архитектурно-градостроительное образование городского типа, главной (градообразующей) функцией которого выступают игровой бизнес и туристический бизнес. Градостроительное образование «Игровая зона» размещается в среднегорьях Алтая (отметки высот 500-750 м над уровнем моря).

Общую градостроительную концепцию составили три взаимосвязанных аспекта:

экологический, социальный, культурологический.

Экологический аспект концепции – интеграция природного ландшафта и архитектуры, организация градостроительного образования по принципу «архитектурные комплексы в природном парке». Социальный аспект концепции – ориентация не только на элитное обслуживание, но и на массовый туризм (игровая зона есть составная часть Алтайской курортно-рекреационной местности). Культурологический аспект концепции – диалог культур Востока и Запада, «встреча миров» (исходя из особого местоположения Алтая).

Игровая зона решена как относительно автономное архитектурно-градостроительное образование.

Схема генплана игровой зоны. В пределах границ игровой зоны выделено 2 этапа освоения: 1-й этап - до 2020 г., 2-й этап - на перспективу. Первый этап освоения разбит на три очереди строительства. Схема генплана игровой зоны разработана для 1 этапа освоения. Особенности строения рельефа позволили усмотреть на территории 1-го этапа освоения сравнительно компактное предгорное плато. Вот это плато и было предложено для застройки игровыми комплексами.

На формирование планировочной структуры игровой зоны повлияла известная градостроительная идея русского архитектора Николая Ладовского о городе, организованном и развивающемся по параболе.³

Игровая зона, как градостроительное образование, «забрана» в параболу, образованную объездной дорогой. Парабола своей вершиной ориентирована в направлении горного хребта Каим. Соответственно, согласно

¹ Архитектурная эскиз-идея игровой зоны разработана на основании распоряжения Главы Администрации Алтайского края № 1-р от 09.01.2007 г.

² Территория игровой зоны (исходные данные) определена документом «Предпосылки создания особой игровой зоны «Алтай». - Барнаул: Главное управление экономики и инвестиций администрации Алтайского края, 2006-2007 гг.

³ Ладовский, Н. А. – архитектор-авангардист, лидер творческого движения «рационализм», автор новаторского курса «Пространство» (Вхутемас, 20-30-х гг.). Как известно, Ладовский Н. А. предложил идею города, располагаемого внутри параболы, с линейным динамическим центром и расширяющимся по параболе, сопутствующими «движению» центра, осями жилой застройки, производственной и озелененной зоны. Ценность идеи в том, что она решает проблему развития города, его структурных частей, по мере роста города.

экологической составляющей концепции, в высокогорной части с наиболее уязвимыми ландшафтами задумана застройка комплексами пониженной этажности, а вдоль долины реки, по мере расширения параболы – повышенной этажности.

Главные транспортно-планировочные оси игровой зоны:

- объездная дорога-парабола, соединяет планировочные элементы игровой зоны (игорно-развлекательные комплексы) в широтном направлении Восток-Запад; обозначает южную границу плато; отделяет территорию первого этапа от второго этапа освоения;

- гостевой (парадный) въезд – важная транспортная магистраль, пересекающая игорную зону в меридиональном направлении Север-Юг; гостевой (парадный) въезд организует глубинную пространственную композицию градостроительного образования, соединяет игорную зону с межселенной транзитной магистралью;

- внутренняя дорога-парабола – разделяет площадки верхнего плато и нижнего плато («верхний город» и «нижний город»).

Целостную транспортно-пешеходную схему игровой зоны, кроме перечисленных транспортно-планировочных связей, образуют: второстепенные дороги и проезды; ветки скоростного трамвая (в меридиональном и широтном направлениях); фуникулеры (соединяют «верхний» и «нижний город»). Элементы внешнего транспорта – автовокзал и взлетно-посадочный комплекс малых воздушных судов – расположены на оси гостевого (парадного) въезда, у подножия «верхнего города».

Важная роль в планировочной композиции игровой зоны отведена искусственным водоемам. Они образованы за счет запруд, устроенных на протекающей по территории реке. Водоемы – акценты генплана. Вокруг водоемов komponуются группы игорно-развлекательных комплексов.

Согласно архитектурно-композиционному замыслу, градостроительной образование «Игорная зона» своей застройкой (игорно-развлекательными комплексами) должна развиваться вдоль долины по склонам гор. Наиболее эффектные панорамные виды будут раскрываться с транзитной магистрали, пролегающей у подножий гор.

Проектная единовременная вместимость игровой зоны, исходя из вместимости гостиниц, для 1 очереди строительства – около 2000 мест. Архитектурная эскиз-идея игровой зоны – это первый взгляд на такую сложную и новую тему. Как реализуется эта тема, и реализуется ли она вообще, покажет время.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Предпосылки создания особой игровой зоны «Алтай». – Барнаул : Главное управление экономики и инвестиций администрации Алтайского края, 2006.
2. Предпосылки создания особой игровой зоны «Алтай». – Барнаул : Главное управление экономики и инвестиций администрации Алтайского края, 2007.
3. Ревякин, В. С. Белокурихинская лечебно-оздоровительная местность / В. С. Ревякин, С. Б. Поморов, Н. Ф. Вдовин. – Барнаул : Изд-во НИИ ГП, 1997.