

УДК 338.48; 37

DOI: 10.24411/1995-042X-2020-10207

ЕРМИЛОВА Дарья Юрьевна

*Российский государственный университет туризма и сервиса (Москва, РФ)
кандидат философских наук, доцент; d.ermilova@gmail.com*

ДИЗАЙН КОСТЮМА ДЛЯ ТЕМАТИЧЕСКИХ ПАРКОВ – ФУНКЦИИ И ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Статья посвящена вопросам проектирования костюма для тематических парков. Цель настоящего исследования – анализ функций костюма в создании тематического пространства в развлекательном и этнопарке. Задачи – выявить особенности проектирования костюма для тематических парков. Объект исследования – костюм в тематическом парке. Предмет исследования – функции костюма и проектирование костюма для тематических парков. Гипотеза исследования – главная задача при планировании тематического парка – создание соответствующей атмосферы для посетителей, для чего используют технологию тематизации, при этом не важна аутентичность элементов предметно-пространственной среды. Все объекты инфраструктуры парка должны соответствовать теме, включая костюмы сотрудников, которые создают выразительные образы, узнаваемые посетителями и вызывающие у них сильный эмоциональный отклик. В дизайне костюмов для тематических парков применяются приемы и методы, характерные для дизайн-проектирования эпохи постмодернизма. Были сформулированы основные функции, которые должны выполнять костюмы персонала: Костюмы персонала этнопарков должны соответствовать более строгим требованиям к аутентичности, соответствия традиции. Была обоснована идея проектировать костюмы не только для персонала, но и для выдачи напрокат посетителям для проведения фотосессий и создания театрализованной атмосферы. Особенности проектирования костюмов для этнопарка и тематического развлекательного парка были показаны на примерах дипломных проектов студентов Российского государственного университета туризма и сервиса. Результаты исследования заполняют недостаточно разработанные области в изучении проектирования и функционирования тематических парков. Проблема дизайна костюма для тематических парков требует дальнейшего изучения и практической реализации в проектной деятельности.

Ключевые слова: *тематические парки, этнопарки, парки развлечений, развлекательный туризм, этнографический туризм, дизайн костюма, культурная традиция*

Для цитирования: Ермилова Д.Ю. Дизайн костюма для тематических парков – функции и особенности проектирования // Сервис в России и за рубежом. 2020. Т.14. №2. С. 78-88. DOI: 10.24411/1995-042X-2020-10207.

Дата поступления в редакцию: 24 апреля 2020 г.

Дата утверждения в печать: 23 мая 2020 г.

Dar'ya Yu. ERMILOVA

Russian State University of Tourism and Service (Moscow, Russia);
PhD in Philosophy, Professor; e-mail: d.ermilova@gmail.com

COSTUME DESIGN FOR THEME PARKS: THE FUNCTIONS AND PROJECT FEATURES

Abstract. The article is devoted to the design of costume for theme parks. The purpose of this research is to analyze the functions of the costume in creating a thematic space in an entertainment and ethnopark. Tasks of the study is-to identify the features of designing a costume for theme parks. The article is focused on the costume in a theme park, namely on its functions and design. Research hypothesis is in the idea that theme park creation is aimed at making appropriate atmosphere for visitors using the technology of thematization, while the authenticity of the elements of the subject-spatial environment is not important. It means that all parts of park infrastructure must match the theme, including the costumes of employees who create recognizable expressive images and evoke a strong emotional response from visitor. Designing costumes for theme parks apply the techniques and methods characteristic of the design of the era of post-modernism. The author formulates main functions that should be performed by the personnel costumes, among them are following: the costumes of the personnel of ethnoparks should meet more stringent requirements for authenticity and compliance with tradition. The article justifies an idea to design costumes not only for the staff, but also for renting to visitors for photo sessions and creating a theatrical atmosphere. Features of designing costumes for ethnic parks and theme parks are shown using the examples of diploma projects of students of the Russian State University of Tourism and Service. The research results fill in insufficiently developed areas in the study of the design and operation of theme parks. The problem of costume design for theme parks requires further study and practical implementation in project activities.

Keywords: theme parks, ethnic parks, amusement park, entertainment tourism, ethnographic tourism, costume design, cultural tradition

Citation: Ermilova, D. Yu. (2020). Costume design for theme parks: the functions and project features. *Servis v Rossii i za rubezhom [Services in Russia and Abroad]*, 14(2), 78-88. doi: 10.24411/1995-042X-2020-10207. (In Russ.).

Article History

Received 24 April 2020

Accepted 23 May 2020

Disclosure statement

No potential conflict of interest was reported by the author(s).



© 2020 the Author(s)

This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Введение. Тематические парки являются в настоящее время одной из самых быстро развивающихся и доходных отраслей развлекательного туризма. Хотя идея тематических парков зародилась в Европе еще в конце XIX в., первым настоящим тематическим парком принято считать созданный в Нидерландах в 1952 г. парк по мотивам европейских сказок. Эталонным успешным в коммерческом плане тематического парка развлечений стал открывшийся в 1955 г. «Диснейленд» (Disneyland). Подобные парки появились в разных местах земного шара, став одним из самых перспективных направлений мировой индустрии развлечений. Одной из разновидностей тематических парков, связанной с этнографическим туризмом, являются этнопарки, которые в последние десятилетия становятся все более популярным местом среди туристов в разных странах. Россия не является исключением – у нас развиваются и тематические парки развлечений, и многочисленные этнопарки, посвященные региональным культурным традициям. Поэтому все аспекты изучения тематических парков и этнопарков представляются весьма актуальными. Одной самых мало исследованных тем является специфика проектирования костюма для тематических и этнопарков.

Анализ публикаций по теме. Поскольку тематические парки являются очень перспективным направлением современной туристической индустрии, то и проблемы развития и функционирования этих парков изучались с разных сторон – от вопросов классификации до специфических приемов формирования пространственной среды тематических парков. Общие вопросы развития тематических парков в контексте современных тенденций событийного туризма в своих работах рассматривали О.Е. Афанасьев [3], Е.А. Лакомов [8], Н.А. Чирский и Т.А. Хвагина [13]. Проблемами функционирования этнографических парков занимались А.Г. Бутузов [5], Е.В. Кондрашова и В.А. Пинюгина [7], О.Ю. Нельзина [10, 11]. Отдельное направление исследований тематических парков, уже связанное с вопросами дизайна, – анализ

приемов создания тематизированного пространства тематического парка, в том числе значение архитектурного и дизайн-проектирования в создании парка развлечений, поскольку один из секретов успеха тематического парка – тщательное планирование и проектирование концепции парка. Эти аспекты рассматривали Дж. Эри [18], М. Митрасинович [15], Е.В. Мошняга [9], А.Ю. Александрова [1, 2], В.Н. Божук [4]. О практическом опыте проектирования озеленения и благоустройства этнопарка «Кочевник» как ландшафтно-архитектурного комплекса писала Т.С. Санаева [12]. В отдельных работах иногда вскользь затрагиваются вопросы дизайна костюма для персонала парков (например, А.Ю. Александрова упоминала о костюмах персонала «Диснейленда» [1], О.Ю. Нельзина о традиционных национальных костюмах персонала этнопарков в разных регионах России [10, 11]), но эта тема требует дополнительного освещения, поскольку роль костюма в создании необходимой атмосферы и театрализованного пространства тематического парка представляется крайне важной.

Методы и методология. Цель настоящего исследования – анализ функций костюма в создании тематического парка. Задачи – выявить особенности дизайна костюма для тематических парков, исходя из тех функций, которые выполняет костюм в создании тематического пространства. Объект исследования – костюм в тематическом парке. Предмет исследования – функции костюма и проблемы, которые необходимо решать в проектировании костюма для персонала и посетителей тематических парков, на примере выпускных квалификационных работ, выполненных студентами Российского государственного университета туризма и сервиса.

Дискуссия. Тематические парки и этнопарки стали перспективными направлениями развития культурного и развлекательного туризма. Одним из условий их успешной работы является создание продуманного тематического пространства. Планируя организацию парка, проектируя декорации и архитектуру

парка, малые архитектурные формы, его создатели не только создают нужную атмосферу для посетителей, но и позволяют грамотно распределить людские потоки. Первым примером такой продуманной организации движения посетителей парка стал знаменитый «Диснейленд» [1, 2]. Инновацией стало также то, что помимо развлечений, для привлечения взрослых посетителей предлагает и информационно-познавательный отдых, поскольку посетители могут узнать об истории и культурах США, что присуще сейчас большинству тематических парков. Компания У. Диснея даже ввела специальное понятие «edutainment», составленное из двух слов: «education» – образование и «entertainment» – развлечение [1]. Однако при этом неизбежно возникает проблема степени достоверности интерпретации культурных феноменов в развлекательных парках и даже этнопарках. Как правило, содержательная сторона подобных экспозиций не выдерживает строгой научной критики [5]. Но, как в случае с большинством исторических экранизаций, степень достоверности экспозиции и интерпретации исторических фактов мало волнует зрителей и посетителей – главное, иллюзия «историчности», эффектное пространство, при проектировании которого заимствуют приемы из арсенала театральных декораторов.

Как уже отмечалось выше, главная задача при планировании тематического парка – создание соответствующей атмосферы для посетителей, для чего используют технологию тематизации. Небольшой по площади парк раскрывает одну тему, а гигантские парки типа «Диснейленда», занимающие площадь в десятки гектаров, имея одну главную тему (герои сказок в «Диснейленде»), дополняют ее другими темами, чтобы привлечь посетителей разных возрастных групп и сделать тематическое пространство более разнообразным. Вокруг главной темы организуется парковое пространство. Все объекты инфраструктуры парка должны соответствовать этой теме, поскольку тематический парк и планируется, и функционирует как комплексный объект, все элементы

которого должны создавать особую атмосферу праздника и вызывать эмоциональную реакцию потребителей.

Тематизация паркового пространства создает симулятивную гиперреальность, так как в «социокультурных практиках туризма в полной мере отражаются процессы, вызванные постмодернизмом как культурой, эстетикой, особым типом мышления и мировосприятия. Совершенно очевидно, что постмодернизм создал новые рамочные условия развития туризма как феномена массовой культуры» [9, с. 16]. В постиндустриальном обществе важнее не сам продукт, а эмоции, впечатления, опыт, получаемые в процессе его потребления. Это в полной мере относится и к современному турпродукту, поскольку все большее признание получает концепция индустрии туризма как индустрии мечты [9, с. 17]. В этом смысле тематические парки могут быть более конкурентоспособными, поскольку «могут привлекать современного туриста в гораздо большей степени, чем реальные национальные парки и другие аутентичные природные и культурные объекты именно за счет своей культурно-семиотической наполненности знаками, символами, смыслами, образами, обещающими гораздо более высокий уровень ощущений, переживаний и эмоций» [9, с. 19]. Из этого следует, что аутентичность всей визуальной составляющей тематического парка совсем не важна для его посетителей – главное для создания нужного впечатления – гипертрофированная образность, игры со смыслами, узнаваемость визуальных знаков.

Важнейшим элементом тематической визуальной среды наряду с декорациями, архитектурными формами и инсталляциями, перспективными обманками и эффектными ландшафтами является внешний вид обслуживающего персонала. Все сотрудники должны быть одеты в костюмы, соответствующие главной теме, но особенно аниматоры, поскольку именно они создают соответствующее настроение посетителей. В их работе присутствуют элементы театрализации, создающие

атмосферу вовлеченности посетителей в действо и атмосферу праздника. Помимо личностных качеств и профессиональных навыков коммуникации с людьми, большую роль в создании необходимого впечатления играют костюмы аниматоров [13].

Костюмы, решенные в соответствии с основной темой парка, вписываются в стратегию «окутывания темой» («enveloping by theme»), которую разработал У.Э. Дисней. «Стратегия «окутывания темой» базируется на шести основных принципах: тема, гармония (все, что видит и испытывает посетитель должно быть согласованным и положительным), маскировка непривлекательных сцен, легко запоминаемые элементы, вовлечение всех пяти чувств для создания более сильного впечатления, аутентичность» [4, с. 3]. Костюмы персонала должны создавать выразительные образы, узнаваемые посетителями и вызывающие у них сильный эмоциональный отклик. В дизайне костюмов применяются все приемы, характерные для дизайн-проектирования эпохи постмодернизма: эклектизм, цитирование, ироническое цитирование, пародирование, игра со смыслами, стилизация [6, 17].

Таким образом, можно сформулировать основные функции, которые должны выполнять костюмы персонала тематического парка:

- 1) создавать необходимую театрализованную атмосферу парка;
- 2) раскрывать основную или локальную тему;
- 3) облегчать идентификацию персонала парка посетителями.

Чтобы эффективно выполнять эти функции костюмы персонала, соответствуя основной или локальной теме, должны обладать образной выразительностью, декоративностью, рассчитанной на восприятие издалека, и детализацией, рассчитанной на восприятие с близкого расстояния. Но при этом совершенно не требуется аутентичность костюмов (как, например, у реконструкторов), творческий источник может быть стилизован, но при этом должна сохраняться узнаваемость темы. Это могут быть персонажи сказок (в Диснейленде –

«ожившие» персонажи мультфильмов У. Диснея), мифологические герои, исторические персонажи, персонажи компьютерных игр или фильмов и т.п.

Весьма перспективной представляется идея предлагать посетителям парков услугу выдачи костюмов напрокат для проведения фотосессий (как в этнопарке «Кочевник» предоставляют животных для съемки). В знаменитом «Диснейленде» гости могут приобрести только ушки Микки Мауса и Минни Маус, а можно выдавать полноценные костюмы персонажей, связанных с темой парка, как это принято в некоторых музеях костюма – например, в музее моды в г. Бат (Великобритания) посетители музея могут померить копии исторических корсетов. Тема фотосессий и селфи является, наверное, сейчас самой модной и актуальной, что требует продуманной организации эффектных мест в парке для проведения фотосессий посетителями.

Костюмы для персонала этнопарков имеют свои особенности, поскольку этнопарки относятся не только к развлекательному, но и этнографическому туризму, удовлетворяя интерес к культурному наследию народа, традиционной предметной среде, костюму, традициям и обычаям, фольклору, народному творчеству. Как правило, этнопарки – это ландшафтные комплексы с аутентичными жилищами, в которых представлены предметы быта, демонстрируются традиционные ремесла. Нередко посетителям предлагается попробовать национальную кухню, принять участие в фольклорных обрядах. Помимо других функций этнографический туризм [10]:

- сохраняет многообразие культур современного мира;
- обеспечивает сохранение исторического, культурного, социального и ландшафтно-экологического разнообразия;
- способствует сохранению культуры региона, укреплению чувства идентичности.

Принимая во внимание эти функции, к костюму персонала этнопарков должны предъявляться более строгие требования к их

аутентичности, соответствия традиции. В большей степени это относится к сотрудникам, которые работают в жилищах или демонстрируют традиционные промыслы, возможно, проводят экскурсии. В данном случае речь идет о реконструкции традиционного костюма. Но это не исключает других решений костюма персонала, который выполняет в этнопарке другие функции, поскольку, как и в

тематическом развлекательном парке, прежде всего, важно создание особой атмосферы для посетителей. Поэтому сотрудники, которые работают не в аутентичных локациях (билетеры, администраторы, персонал кафе и ресторанов и т.п.), вполне могут быть в стилизованных костюмах, к которым предъявляются все требования, как к костюмам персонала тематических развлекательных парков.



Рис. 1. Варианты молодежной одежды по мотивам орнаментальной культуры кочевых народов. Дипломный проект И.И. Катаевой, 2017 г.

Результаты

В качестве примера проектирования костюмов для этнопарка, можно привести дипломный проект студентки Российского государственного университета туризма и сервиса И.И. Катаевой «Дизайн-концепция тематической коллекции одежды «Кочевники» (2017 г., руководитель Д.Ю. Ермилова). Первоначально предполагалось разработать костюмы для сотрудников этнопарка «Кочевник», который находится в Сергиево-Посадском районе Московской области. «Кочевник» – этнографический проект под открытым небом с аутентичными жилищами кочевых народов разных

стран – монгольскими и тюркскими юртами, чукотской ярангой, ненецким чумом. Посетителям предлагается посетить зоодвор, покатайтесь на верблюдах или на собачьей упряжке, попробовать блюда национальной кухни и сфотографироваться в традиционной монгольской одежде¹.

Изначально не предполагалось делать реконструкции традиционных костюмов народов, культура которых представлена в этнопарке. Заказчик хотел стилизованные современные костюмы с эффектными декоративными элементами по мотивам национальных костюмов. К сожалению, по финансовым

¹ Этнопарк «Кочевник». URL: ethno-park.ru.

причинам, сотрудничество с этнопарком не было доведено до конца. Поэтому изначальный замысел был несколько трансформирован в сторону расширения возможностей применения костюмов – была разработана коллекция одежды для фестивалей, концертов этнической музыки, тематических мероприятий по мотивам материальной культуры кочевых народов. Изучив особенности костюма кочевых народов, было решено взять за основу для

стилизации не конструкции одежды, а приемы декорирования и орнаментальные мотивы. Формы и силуэты самих костюмов были выбраны в соответствии с модными тенденциями. Реализованные в материале модели легко подходили как для реальной жизни в подходящих ситуациях в качестве нарядной молодежной одежды, так и для заявленных тематических мероприятий, и для персонала этнопарка.



Рис. 2 – Примеры декора моделей по мотивам орнаментальной культуры кочевых народов. Дипломный проект И.И. Катаевой, 2017 г.

Другой пример практической разработки костюмов для тематического парка – дипломный проект студентки Российского государственного университета туризма и сервиса Е.Л. Ефимовой «Дизайн-концепция коллекции костюмов для тематического парка развлечений "Остров мечты" (2019 г., руководитель Д.Ю. Ермилова). Целью данной выпускной квалификационной работы было создание коллекции для проката костюмов для фотосессий в парке "Остров мечты", отражающей синтез современной моды с элементами костюма

персонажей русских сказок. Работа над дипломным проектом началась, когда парк только строился в Москве в Нагатинском Затоне (открыт 29.02.2020 г.). Первоначально главной темой парка предполагались русские сказки, что и легло в основу концепции дипломного проекта. К сожалению, от первоначальной идеи отказались, предпочтя интернациональные темы (что, впрочем, является мировой тенденцией [4]). В итоге «Остров Мечты» стал первым в России крытым тематическим парком мирового уровня с «9 сказочными

мирами с всемирно известными мультперсонажами»².

Опыт создания коллекции на основе образов русского фольклора представляется весьма интересным и поучительным в контексте роли дизайна в сохранении традиций русского костюма. Для проектирования коллекции были выбраны всем известные образы русского фольклора: Царевна-Лягушка, Жар-Птица, Хозяйка Медной горы, Царевна-Лебедь, Баба-Яга. Были разработаны костюмы для каждого персонажа. Источником вдохновения для декоративного решения послужило творчество И. Билибина. Из его иллюстраций к русским народным сказкам и эскизов театральных костюмов для «Русских сезонов» С. Дягилева были заимствованы крупные растительные орнаменты, сочетания нескольких основных цветов, большой масштаб декора на одежде, что превратилось в коллекции в вышивку жемчугом. При этом формы костюмов намеренно были намеренно выбраны не исторические, а больше связанные с современными тенденциями в дизайне одежды, чтобы посетители парка чувствовали себя в них удобно, но при этом было важно сделать их «безразмерными», чтобы они подошли большому количеству желающих их примерить.

Свободные формы одежды оставляют место для свободных движений. Костюмы были дополнены стилизованными под традиционные русские головными уборами.

Главная задача при проектировании коллекции состояла в том, чтобы сделать пребывание в парке незабываемым и интересным, создать с помощью костюмов особую «сказочную» атмосферу. Стать на время современным сказочным персонажем, познакомиться с его историей и провести полезно и интересно время должны были помочь посетителю парка костюмы коллекции. Костюмы должны были эффектно выглядеть как с расстояния, так и с близкого расстояния, поэтому они выполнялись как произведения прикладного искусства, с ручной вышивкой и аппликацией.

Основные цвета костюмов были выбраны в соответствии устоявшимися представлениями о героинях русских сказок: белый – для Царевны-Лебеди и Жар-Птицы (логичнее было бы использовать красный, но было решено ограничиться в коллекции только тремя основными цветами, образ персонажа создает золотой декор), зеленый – для Царевны-Лягушки и Хозяйки Медной горы, черный – для Бабы-Яги.



Рис. 3 – Примеры головных уборов по мотивам древнерусского костюма

² Тематический парк развлечений «Остров мечты». URL: dreamisland.ru



Рис. 4 – Модели-образы Жар-птицы, Царевны-Лягушки, Бабы-Яги, Хозяйки Медной горы, Царевны-Лебеди. Дипломный проект Е.Л. Ефимовой, 2019 г.

Заключение. В работе было показано важное значение дизайна костюма в формировании тематического пространства тематических развлекательных парков и этнопарков. Были сформулированы основные функции, которые должны выполнять костюмы сотрудников тематического парка. Была обоснована идея проектировать костюмы не только для персонала тематических парков, но и для выдачи напрокат посетителям для проведения фотосессий и создания нужной театрализованной атмосферы. Особенности

проектирования костюмов для этнопарка и тематического развлекательного парка были показаны на примерах дипломных проектов студентов Российского государственного университета туризма и сервиса. Результаты исследования заполняют недостаточно разработанные области в изучении особенностей проектирования и функционирования тематических парков. Проблема дизайна костюма для тематических парков, несомненно, требует дальнейшего изучения и практической реализации в проектной деятельности.

Список источников:

1. **Александрова А.Ю.** Легендарные предприниматели в мировой индустрии туризма. Уолтер Элайас Дисней (5.12.1901 – 15.12.1966) // Современные проблемы сервиса и туризма. 2008. №1. С. 7-17.
2. **Александрова А.Ю.** Особенности территориальной организации и продвижения парков развлечений // Современные проблемы сервиса и туризма. 2013. №1. С. 38-47.
3. **Афанасьев О.Е.** Шедевры устного и нематериального культурного наследия человечества: роль и функции в туризме // Современные проблемы туризма и сервиса. 2016. Т.10. №3. С. 7-17.

4. **Божук В.Н.** Основные приёмы создания тематизированного пространства в тематическом развлекательном парке // *Architecture and Modern Information Technologies*. 2016. Т.3. №36. С. 1-14.
5. **Бутузов А.Г.** Этнокультурный туризм в Московской области: состояние и перспективы развития // *Сервис в России и за рубежом*. 2010. №4. С. 3-14.
6. **Ермилова Д.Ю.** Методы проектирования костюма в эпоху постмодерна // *Сервис plus*. 2016. Т.10. №4. С. 45-56.
7. **Кондрашова Е.В., Пинюгина В.А.** О месте этнографических усадеб, деревень и парков в развитии этнографического туризма // *Таврический научный обозреватель*. 2017. №8(25). С. 27-37.
8. **Лакомов Е.А.** Классификация видов событийного туризма // *Вестник университета*. 2013. №2. С. 64-69.
9. **Мошняга Е.В.** Развитие туризма в эпоху постмодернизма // *Вестник РМАТ*. 2014. №2. С. 15-20.
10. **Нельзина О.Ю.** Проблемы, возникающие при реализации этнографической реконструкции и этнических деревень на региональной периферии в Российской Федерации (часть 1) // *Культурологический журнал*. 2017. №40. URL: http://cr-journal.ru/rus/journals/426.html&j_id=33. (Дата обращения: 23.04.2020).
11. **Нельзина О.Ю.** Проблемы, возникающие при реализации этнографической реконструкции и этнических деревень на региональной периферии в Российской Федерации (часть 2) // *Культурологический журнал*. 2017. №40. URL: http://cr-journal.ru/rus/journals/431.html&j_id=34/ (Дата обращения: 23.04.2020).
12. **Санаева Т.С.** Этнографический парк «Кочевник» как пример культурно-познавательного парка // *Лесной вестник*. 2018. Т.22. №5. С. 49–53. DOI: 10.18698/2542-1468-2018-5-49-53.
13. **Чирский Н.А., Хвагина Т.А.** Инновации в экскурсионной деятельности // *Туризм и гостеприимство*. 2015. №2. С. 20-27.
14. **Bryman A.** *Disney and His Worlds*. London: Routledge, 1995.
15. **Clave S.A.** *The Global Theme Park Industry*. Oxfordshire: CABI, 2007. 459 p.
16. **Mitrasinovic M.** *Total Landscape, Theme Parks, Public Space*. Ashgate Publishing, Ltd., 2006. 296 p.
17. **Seeling C.** *Fashion: The Century of the Designer 1900-1999*. Published by Konemann, Cologne, 2000. 656 p.
18. **Urry J.** *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*. London: Sage, 2002.

References

1. **Alexandrova, A. Yu.** (2008). Legendarnye predprinimateli v mirovoj industrii turizma. Uolter Jelajas Disnej (5.12.1901 – 15.12.1966) [Legendary entrepreneurs in the global tourism industry. Walter Elias Disney (5.12.1901 – 15.12.1966)]. *Sovremennye problemy servisa i turizma [Service and Tourism: Current Challenges]*, 1, 7-17. (In Russ.).
2. **Alexandrova, A. Yu.** (2013). Osobennosti territorial'noj organizacii i prodvizhenija parkov razvlechenij [Features of territorial organization and promotion of amusement parks]. *Sovremennye problemy servisa i turizma [Service and Tourism: Current Challenges]*, 1, 38-47. (In Russ.).
3. **Afanasiev, O. E.** (2016). Shedevry ustnogo i nematerial'nogo kul'turnogo nasledija chelovechestva: rol' i funkcii v turizme [Masterpieces of the oral and intangible heritage of humanity: The role and function in tourism]. *Sovremennye problemy servisa i turizma [Service and Tourism: Current Challenges]*, 10(3), 7–17. doi: 10.12737/21095. (In Russ.).
4. **Bozhuk, V.** (2016). Osnovnye prijomyye sozdaniya tematizirovannogo prostranstva v tematicheskoy razvlekatel'noy parke [The basic techniques for thematic space design in entertainment parks]. *Architecture and Modern Information Technologies*, 3(36), 1-14. (In Russ.).

5. **Butuzov, A. G.** (2010). Etnokul'turnyj turizm v Moskovskoj oblasti: sostojanie i perspektivy razvitiya [Ethno-cultural tourism in the Moscow region: state and prospects of development]. *Servis v Rossii i za rubezhom [Service in Russia and abroad]*, 4, 3-14. (In Russ).
6. **Ermilova, D. Yu.** (2016). Metody proektirovaniya kostjuma v epohu postmoderna [Design method of costume design in the postmodern era]. *Service plus*, 10, 445-56. (In Russ).
7. **Kondrashova, E. V., & Pinyugina, V. A.** (2017). O meste etnograficheskikh usadeb, dereven' i parkov v razvitii etnograficheskogo turizma [About the place of ethnographic estates, villages and parks in development of ethnographic tourism]. *Tavriysky nauchny obozrevatel [Tavrichesky Scientific Reviewer]*, 8(25), 27-37. (In Russ).
8. **Lakomov, E. A.** (2013). Klassifikacija vidov sobytijnogo turizma [Classification of types of event tourism]. *Vestnik universiteta [Bulletin of the University]*, 2, 64-69. (In Russ).
9. **Moschnjaga, E. B.** (2014). Razvitie turizma v epohu postmodernizma [Development of tourism in the postmodern era]. *Vestnik RMAT [Bulletin of RMAT]*, 2, 15-20. (In Russ).
10. **Nelzina, O. Yu.** (2017). Problemy, vznikajushhie pri realizacii jetnograficheskoy rekonstrukcii i jetnicheskikh dereven' na regional'noj periferii v Rossijskoj Federacii [Problems in the implementation of projects of ethnographic museums, parks ethnographic reconstruction and ethnic villages on the regional periphery in the Russian Federation] (Part 1). *Kulturologicheskij Zhurnal [Cultural magazine]*, 40. URL: http://cr-journal.ru/rus/journals/426.html&j_id=33. (Assessed on: 23.04.2020). (In Russ.).
11. **Nelzina, O. Yu.** (2017). Problemy, vznikajushhie pri realizacii jetnograficheskoy rekonstrukcii i jetnicheskikh dereven' na regional'noj periferii v Rossijskoj Federacii [Problems in the implementation of projects of ethnographic museums, parks ethnographic reconstruction and ethnic villages on the regional periphery in the Russian Federation] (Part 2). *Kulturologicheskij Zhurnal [Cultural magazine]*, 40. URL: http://cr-journal.ru/rus/journals/431.html&j_id=34. (Assessed on: 23.04.2020). (In Russ.).
12. **Sanaeva, T. S.** (2018). Etnograficheskij park «Kochevnik» kak primer kul'turno-poznavatel'nogo parka [Ethnographic park «Kochevnik» as example of cultural and educational park]. *Lesnoj vestnik [Forestry Bulletin]*, 22(5), 49–53. doi: 10.18698/2542-1468-2018-5-49-53. (In Russ.).
13. **Chirsky, N. A., & Khvagina, T. A.** (2015). Innovacii v ekskursionnoj dejatel'nosti [Innovations in excursion activity]. *Turizm i gostepriimstvo [Tourism and hospitality]*, 2, 20-27. (In Russ.).
14. **Bryman, A.** (1995). *Disney and His Worlds*. London: Routledge.
15. **Clave, S. A.** (2007). *The Global Theme Park Industry*. Oxfordshire: CABI.
16. **Mitrasinovic, M.** (2006). *Total Landscape, Theme Parks, Public Space*. Ashgate Publishing, Ltd.
17. **Seeling, C.** (2000). *Fashion: The Century of the Designer 1900-1999*. Published by Konemann, Cologne.
18. **Urry, J.** (2002). *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*. London: Sage.