

Искусствоведение

УДК 712.256

Сказка олимпийского Сочи. Дизайнерский аспект

¹ Екатерина Юрьевна Быкадорова

² Маргарита Владимировна Решетова

¹ Сочинский государственный университет, Российская Федерация
354000, Краснодарский край, г. Сочи, ул. Советская, 26 а

² Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова, Российская Федерация
125080, г. Москва, Волоколамское ш., 9
Кандидат искусствоведения, доцент
E-mail: mio-margo@mail.ru

Аннотация: В статье предлагается взгляд на организацию детской игровой среды Олимпийского Сочи с позиции дизайна. Рассматривается возможность создания целостной игровой структуры, охватывающей в едином комплексе такие важнейшие функции города курорта как развлекательная, оздоровительная, культурно-просветительная, социализирующая и экспозиционная.

Ключевые слова: дизайн; проектная культура; игра; традиция; инновации; рекреация; социализация; игровые тропы.

Введение. Олимпийские игры являются определенным символом и центром притяжения мирового культурного общества. В нем особое значение приобретает тема спорта, игры как таковой и дизайна. При этом эстетическая организация среды выдвигается на одно из первых мест. В июле 2007 года город Сочи был избран местом проведения Зимних Олимпийских Игр 2014 года, в связи с чем существенно усилилось его международное значение. К этому времени завершились работы по генеральному плану развития Сочи, что предусматривает исключение в дальнейшем хаотической застройки города и регламентации ее правил. Игра во всех ее видах обрела важный смысл и общекультурный акцент: усилилась взаимосвязь и многофункциональность игровых комплексов, реализующих среди туристов и местного населения на более высоком уровне просветительскую, экспозиционную, социализирующую, коммуникативную и др. функции. Участие в эстетической организации подобной игровой среды стало почетной и ответственной задачей дизайна.

Обсуждение. Историчность игры, а, следовательно, и ее среды, носит преходящий характер. Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт раскрыли ее смысл, заключающийся в тяготении к наслаждению, в том числе и эстетическому. Г. Гегель обратил внимание на то, что в детской игре проявляется потребность в расширении границ понимания действительности, которая принадлежит миру взрослого. В отечественной культуре заметны фундаментальные труды А.Ф. Лосева, в которых он убедительно показал игру как феномен идеала и мудрости в жизни человека. Большая роль отводится русской национальной специфике игр в работах Е.А. Покровского.

В результате стала очевидной необходимость создания целостного игрового пространства, в котором прослеживается связь современных игровых и художественных тенденций с богатейшей культурной традицией края. Достаточно отметить, что это лучший курорт страны, в котором эффективно работают более 200 санаториев, пансионатов и домов отдыха, каждый из которых построен по авторскому проекту лучших архитекторов России [3, с. 16]. В соавторстве с ними талантливейшие дизайнеры создавали экстерьеры и интерьеры, способные удовлетворить самые изысканные вкусы отечественных и зарубежных посетителей курорта.

Сочинское побережье с субтропическим климатом и летней погодой в течение пяти месяцев (с мая по октябрь) соседствует со снежно-ледовыми горами, доступными в т.ч. и для

зимних видов спорта. При этом все пространство Большого Сочи, состоящее из четырех районов, - Центральный, Адлерский, Хостинский и Лазаревский – наполнены самой разнообразной флорой и фауной, не говоря уже о богатстве историко-культурных памятников региона. Просветительские, экспозиционные, коммуникативные и др. возможности края практически не ограничены. Понятно, какое значение в этих условиях приобретает дизайн детской игровой среды, органично вписывающейся в контекст олимпийского города.

Сложность ее целостной организации заключается в том, что вся территория Сочи вытянута вдоль берега моря на 109 км. и представляет собой не просто цепь домов, улиц и бульваров, а то, что обобщенно называют Сочинским Причерноморьем: в нем жилые районы, поселки, села, аулы, санатории, пансионаты и дома отдыха разделяют парки, сады, леса, реки, горы, скалы, горные озера и т.п. [там же]. В широко развитой транспортной системе используются практически все виды сообщения. И тем не менее, Федеральная целевая программа (ФЦП) "Развитие Сочи как горно-климатического курорта (2006–2014)" предусмотрела развитие г. Сочи в горно-климатический курорт мирового уровня. Это предполагает функциональную целостность территории и доступность для отдыха всех ее частей.

В соответствии с отмеченным, проектная культура выдвигает в ряд первостепенных проблем изучение специфики культурного пространства г. Сочи с целью определения возможности прогнозирования его дальнейшего развития и выбора методов проектирования, включающих в целостную структуру городского пространства и детскую игровую среду. При строительстве ее объектов необходимо использовать экологически чистые материалы и самые современные технологии, учитывающие передовой европейский опыт. Но этому должна сопутствовать установка на воспитание бережного отношения к естественной природе и культурно - нравственным ценностям своей страны.

С позиций дизайна, понимаемого в широком смысле слова как метода гармонизации, это требует учета мировоззренческой, философской, экономической и культурологической ситуации, каждая из которых имеет свои цели и стратегические задачи. В этой связи возникает необходимость поиска дополнительных ресурсов с целью разработки системы организационно-проектных условий, способствующих развитию новых проектных качеств игровой среды города. В качестве подобного ресурса нами рассматривается, во-первых, системный подход к организации городского игрового пространства, а, во-вторых, объективный потенциал социально-культурной деятельности в игровом генерировании амбивалентной реальности «объективное-субъективное». При этом раскрываются особенности теоретико-методологических и практических аспектов игровой и проектной культуры г. Сочи в целом, а также структура и содержание игрового потенциала каждого из регионов города.

Проектная деятельность сегодня на всех уровнях: цивилизационном, государственном, национальном, региональном, выступает как деятельность аналитическая, конструктивная, инновационная. В основе проектной культуры, как показал в своих трудах Г.П. Щедровицкий, находится универсальный алгоритм, включающий определенные этапы и технологии анализа, порядок действий и решений возникающих проблем. Они моделируются на игровой основе, что в существенной мере способствует не только повышению проектного потенциала, но и генерированию соответствующих социально-культурных связей. На их основе возможна инструментальная и процессуальная корректировка как игровых действий, так и форм развития проектных ситуаций.

Проектирование игровой среды города осуществляется с учетом его территориального деления на 4 района, каждый из которых характеризуется индивидуальными особенностями ландшафта и культуры (речь идет о достопримечательностях). Центральный район, например, расположен на гористой местности и протягивается вдоль Черного моря. Здесь расположены дискотеки, аквапарк, детские парки развлечений и т.п. Пляж состоит из мелкой гальки и обладает хорошо развитой инфраструктурой. Но вместе с тем придомовые игровые площадки характеризуются наличием типовых игровых элементов, чаще всего представляющих собой массивные каркасные металлоконструкции, установленные на асфальтированных площадках. В таких условиях вопрос о «воспитании визуальной культуры» [5], столь необходимой подрастающему поколению, остается открытым.

Адлерский район обладает хорошо развитой инфраструктурой, и протягивается вдоль берега моря от реки Псоу (самая южная точка России, граница с Абхазией) до реки Кудепста и углубился в горы включая в себя Красную поляну. Пляжная полоса здесь самая широкая.

Детей привлекает парк аттракционов. На его территории расположены также дельфинарий, масса спортивных площадок, детские и взрослые аттракционы, большой открытый бассейн с подогреваемой морской водой. Здесь же находится аквапарк «Амфибиус», спортивный комплекс имени Карелина со спортивными залами, бассейном и сауной и др.

Хостинский район – это знаменитый климатический и бальнеологический курорт Большого Сочи. На этом удивительно красивом участке побережья сложился превосходный микроклимат и сохранилась уникальная реликтовая природа. В русле реки Агура, например, в четырех километрах от впадения её в Черное море расположены знаменитые Агурские водопады. Здесь на протяжении нескольких сот метров находятся три водопада высотой 21 м – верхний, 23 м – средний и 30 метров – нижний. Гора Ахун – самая высокая точка Сочи, находится всего в 3 км от берега Черного моря. На юго-восточном склоне Ахуна располагается знаменитая Хостинская тисо-самшитовая роща. Эти и много других примечательных мест Хостинского района представляют несомненный интерес для экскурсий с целью знакомства и заповедной природой региона.

Лазаревский район является самым северным районом Сочи и отличается особым богатством исторических памятников. На центральной площади поселка Лазаревское, например, установлен мемориальный камень, получивший название «Знак примирения». Таким образом, увековечена память о погибших на Кавказе в XIX веке горцах и русских. В местном музее можно узнать о коренных жителях адыгах-шапсугах. В экспозиции представлены редкие фотографии, образцы национальной одежды, оружия, предметов быта. Недалеко от музея находятся остатки бывшего берегового укрепления форта Лазаревского. Рядом с районной больницей находятся остатки крепостных валов и бастioned и даже небольшая пушка «Единорог», сохранявшаяся здесь еще со времен основания форта.

Большой популярностью пользуется аквапарк «Морская звезда» – место, где могут проводить время как дети, так и взрослые. Здесь множество всевозможных горок, бассейнов и фонтанчиков, а также кафе на воде. В Лазаревском есть также дельфинарий, оставляющий у детей незабываемые воспоминания. Немало в указанном регионе и естественно-природных достопримечательностей. На их фоне может произойти и встреча со сказкой: на обочине дороги стоит вырезанная из дерева Баба Яга, которая в адыгейском фольклоре носит название – Нагучица. Знакомство с национальными традициями других народов расширяет коммуникационное пространство детей и играет важную роль в их социализации.

Выбранные для примера отдельные характерные особенности заповедных и игровых пространств, естественно, не могут дать представления об уникальном культурном и экологическом богатстве районов Сочи, но они в определенной степени характеризуют важнейшую дизайнерскую проблему в области создания целостной игровой среды города – курорта, способной удовлетворить предъявляемые к ней современные требования. Создание дополнительных игровых площадок и комплексов в изолированных районах, пусть даже с самым современным оборудованием, не является выходом из положения, поскольку при этом не реализуется в полной мере синергетическое влияние игры в области просветительских, культурно-исторических, социализирующих, эколого-защитных и других аспектах воспитания.

Решением вопроса, на наш взгляд, может быть не только проектирование новых игровых средств, но и эффективное их размещение под углом зрения включенности всего массива экологических, этнологических, рекреационных, лечебно-восстановительных и других ресурсов региона в комплексное игровое пространство. Подобная проблема, на наш взгляд, может быть решена посредством проектирования детских игровых троп, сообщающихся между собой в определенной логической последовательности и объединяющих таким образом все районы Сочи единой сетью маршрутов с различными навигационными смыслами – сказочным (для младшего и среднего детского возраста), развлекательным, познавательным, спортивным, оздоровительным, экологически берегающим, общеобразовательным (г. Сочи можно рассматривать как гигантский экспозиционный комплекс открытого типа) и т.п.

Здесь закладывается, кроме всего прочего, идея путешествия, сама по себе привлекательная для детей в местности, столь разнообразной по содержанию флоры и фауны, исторических и культурных памятников, народных обычаев и традиций. При этом город-курорт может одновременно стать страной интересных приключений. Но подобная постановка вопроса затрагивает проблему транспортной сети, которая тоже должна решаться с учетом задач и требований единого игрового пространства. Подобный вопрос

рассматривался в диссертационном исследовании И.П. Кириенко [9] и требует дальнейших исследований. В рамках настоящей работы он решался посредством проектирования плавающих игровых площадок, на чем мы остановимся ниже.

Таким образом, идея целостности детской игровой среды осуществляется в проектной концепции создания взаимосвязанных маршрутов игровых троп, которые выборочно, в соответствии с заранее предусмотренным планом или программой отдыха, взаимно дополняют и взаимодействуют друг с другом и окружающей средой. При этом множество игровых элементов, расположенных в городском пространстве, образуют определенное единство с включением в его состав водного пространства. С одной стороны, отмеченное единство представляет собой систему ряда игровых феноменов естественного и искусственного происхождения, с другой – способ коммуникативного общения, в котором реализуется субъективная модель представителей детской субкультуры. Подход к организации подобной системы требует учета антологической, семиотической и методологической составляющей игровых действий, разворачивающихся определенным образом организованном игровом пространстве города.

При общем доминировании игрового значения, игровые тропы могут характеризуются следующими функциями:

1. Историко-познавательной, ставящей своей целью наряду с оздоровительно-развлекательным уклоном игры знакомить детей с историей края;
2. Культурно-просветительной, раскрывающей многоукладность культур данного региона, что имеет существенное социализирующее значение;
3. Эколого-воспитательной, несущей в себе природоохранную функцию;
4. Лечебно-рекреационной, превалирующей в условиях санаториев и различных других формах курортного лечения;
5. Экспозиционной, охватывающей практически все виды отдыха олимпийского Сочи и расширяющий общий кругозор не только с точки зрения социально-культурного восприятия данного города, но и всей многонациональной страны в целом.

Выбор конкретного маршрута, естественно, должен осуществляться с учетом индивидуальных предпочтений отдыхающих. Но при этом неизменным остается интерес к той области игровой среды, которая взаимодействует с водой. С морем связано множество аллюзий, аллегорий, символов, метафор, реминесценций. С их помощью высвечивается множество взаимосвязей физической и духовной сторон человеческой жизни. Социально-культурное иносказание в доступной игровой форме может стать достоянием детского сознания в его соотнесенности с мировым историческим и художественным контекстом. Водная стихия удивительно богата подобными возможностями.

Взять, к примеру, произведения литературного и изобразительного искусства, посвященные морской тематике; они вписываются в мировой художественный контекст, начиная с античности и до настоящего времени: «Илиада», «Одиссея» Гомера, «Баллада о старом мореходе» Колриджа, «Старик и море» Хемингуэя, «Моби Дик или Белый кит» Мелвилла, морская трилогия «Ритуалы дальнего плавания», «Две четверти румба» и «Огонь в трюме» У. Голдинга, а также множество других зарубежных и отечественных художественных произведений таких как «Дети капитана Гранта», «Двенадцатилетний капитан», «Бегущая по волнам», «Белый парус» и т.д. Они могут составить неограниченную палитру для выбора игровых сценариев, тем для бесед и др.

В научно-фантастической литературе, как известно, одними из ключевых являются образы океана, затерянных островов, которые часто имитируются в игровых действиях. Так, например, в романе Ж. Верна «Двадцать тысяч лье под водой» капитан Немо показывает профессору Аронаксу остатки зданий Атлантиды на дне Атлантического океана во время прогулки по океанскому дну в водолазных костюмах: «И тут перед моими глазами возник мертвый город: развалины зданий с обвалившимися крышами, обрушившимися стенами; руины храмов с осевшими арками, с колоннами, поверженными на землю, но не утратившими солидных пропорций тосканской архитектуры; вдали — гигантские остовы водопровода; у подножия вулкана, занесенные Вилом, останки Акрополя, предвосхитившего Парфенон; а далее — следы набережной, все приметы приморского порта, служившего убежищем для торговых судов и военных трирем; а еще дальше — длинные ряды рухнувших зданий, пустынные провалы бывших улиц, — новая Помпея, скрытая под водами! И она возникала передо мною волею капитана Немо!..... Словно молния пронзила мысль!

Атлантида!...»[2]. Сколько познавательных фантазий и возможностей для творческого воображения может таить в себе игра на воде! При этом необходимо учитывать их высокие рекреационные возможности.

Под этим углом зрения особое внимание привлекают игры на воде, которые, по нашему мнению, сравнительно ограничены в игровом пространстве г. Сочи: практически отсутствуют специально спроектированные плавающие игровые площадки, которые к тому же могут служить и транспортным средством, пусть даже с ограниченными динамическими характеристиками. Их использование имеет большое значение для организации совместных игр здоровых детей и детей с частично ограниченными возможностями в силу различного рода заболеваний, проходящими цикл восстановительного лечения в условиях курорта. Подобная проблема неоднократно ставилась перед дизайнерами в рамках новой культурной политики XXI века [8, 10].

С целью включения научно-фантастической легенды в дизайн проект, было предпринято экспериментальное проектирование водного игрового комплекса «Атлантида». Проект ставил своей целью, в том числе, решение проблемы совместной игровой деятельности детей с различными физическими возможностями. Подобная проблема актуальна как для курортного, так и для олимпийского города и неоднократно поднималась в печати [4, 16]. С конца XX столетия в научный обиход введен даже специальный термин – «дети совмещенного контингента», подчеркивающий актуальность совместного воспитания детей с различными физическими возможностями.

Методами дизайнерской и образной пластики, куда также заложены основы познавательной, активной деятельности детей, разрабатывался плавающий игровой комплекс «Атлантида», в основе которого находилась трансформируемая модульная система, укомплектованная игровыми элементами, допускающими их использование как в водной среде, так и на поверхности игровой площадки. Это обеспечивает, прежде всего, возможность самостоятельного выбора игры, выбора партнера и дозировки физической нагрузки. В целом же указанный комплекс предназначен для создания игровой среды быстрого развертывания, которая применима для аквапарков, а также для искусственных и естественных водоемов.

Игровой комплекс выполнен в виде таких привлекательных для игры объектов как: «Остров», «Морской конёк», «Морская звезда». Это плавающие средства оригинальной формы, с упрощенной технологией сборки. Их изготовление не требует больших материальных затрат, благодаря простоте и практичности конструкции, а также и соответствующего выбора материала. Все объекты комплекса отвечают требованиям многофункциональности, эргономичности, модульности, декоративности, безопасности, технологичности. Комплекс стремится передать обобщающий образ водного мира, представленный в игровой среде посредством оригинальных конструкций и форм. Все его компоненты увязаны между собой стилистически, по размерам, художественному образу и проектному решению.

Плавающая игровая площадка «Остров» представляет собой стилизованный срез ландшафта, созданный посредством наложения и скрепления друг с другом криволинейных плит, с целью получения пологих ступеней, обеспечивающих не только легкость подъема на его поверхность, но и возможность игры на различных уровнях по отношению к водной поверхности. Неподвижное положение на ней осуществляется одним или несколькими грузилами-якорями, размещенными под самым нижним пластом. За счет полученной тяжести несколько нижних ступеней погружаются в воду для обеспечения комфортного и безопасного подъема на «сушу».

Проектом предусмотрено оснащение «Острова» лестницами для более динамичного передвижения. Выбранный оранжевый цвет приоритетен, т.к. при его длительном созерцании не возникает раздражения и утомления. Кроме того, это цвет жизненной энергии, жизненной активности, который, к тому же очень органично смотрится на поверхности воды. Форма «Острова» дает возможность многофункционального его использования для статичных и динамичных игр на воде, предусматривая при этом возможность произвольного отдыха. Дети могут залезать на остров по несколько человек, нырять, прыгать друг за другом в воду, разыгрывать ролевые игры, отдыхать, загорать, просто общаться. Площадка, выполненная в виде острова, характеризуется повышенной безопасностью, высокой степенью индивидуальной комфортности, вариативностью поведения.

Следует отметить, что организация плавающих игровых площадок, сопровождающаяся образным решением игровых и плавательных средств, в существенной мере способствует

внедрению в водное игровое пространство принципа открытости. Так, плавательное средство «Морской конёк» иллюстрирует гармоничное сосуществование человека с морскими животными. Метафорический образ морского конька - очень узнаваемый и яркий, вызывающий у детей положительные эмоции. Непосредственные габариты объекта «Морской конек» вписываются в форму пятиугольника, являющегося центральным стилевым и конструктивным элементом плавательного средства «Морская звезда».

Конфигурация формы звезды, благодаря раскиданным на плоскости воды «лучам» помогает организовать между ними четыре «бухты», и в то же время получить большую площадь плоской надводной поверхности. Гибкое скрепление элементов дает всей фигуре «мягкий ход» - небольшую амплитуду при раскачивании элементов на воде. Составляющие комплекс плавательные средства позволяют детям совмещенного контингента разного возраста в одиночку или в коллективе познавать, изучать и осваивать новые игровые ситуации, физические упражнения, тактильные ощущения.

Дальнейшие разработки вариантов проекта «Атлантида» позволили создать водную игровую площадку для детей совмещенного контингента, включающую оборудование аквапарков приморских территорий, создания игровой среды быстрого развертывания. Принцип комбинаторики, заложенный в формообразовании островов, позволяет моделировать варианты различных композиций игровой поверхности, что обеспечивает веер различных конфигураций игровых площадок на воде; при их создании можно учитывать пожелания играющих. Представленный проект был отмечен в 2008 году на Международном Московском салоне «Инновации и инвестиции» серебряной медалью.

Предлагая проектную концепцию целостной системы игровых троп, необходимо вкратце остановиться еще на одном значении (или варианте) указанного принципа. Учитывая многоэтнический состав населения Большого Сочи и его чрезвычайную раздробленность, в общем контексте игровых троп необходимо предусмотреть этнический компонент развития игровой культуры. Речь идет о сказочных тропах, предназначенных, в основном, для детей младшего возраста. Планирование пути в этом случае выстраивается по аналогии со сказкой, а в сказке дорога имеет начало середину и конец. При этом тропа может рассматриваться в двух смыслах - в широком (когда вся - дорога выстраивается как сказка) и в узком (когда дорога оказывается одной из форм сказочного пространства, элементом композиционной структуры, одним из звеньев сказочного сюжета и т. д.). Второй вариант мы рассматриваем как предпочтительный.

В жизни древнего человека «дорога» имела... значение нити, связующей его с внешним миром...» [14]. Ю. М. Лотман так определяет: ««Дорога» - некоторый тип художественного пространства, «путь» - движение литературного персонажа в этом пространстве. «Путь» есть реализация (полная или неполная) или не-реализация «дороги»» [12]. С точки зрения подобной дифференциации то, что в сказке изображается, представляет собой не «путь» и не «дорогу», а именно «путь-дорогу» и означает не только их тесную связь, но и взаимопроникновение. «Дорога» в сказке равна «пути», более того, «дорога» создается «путем». Это особенно наглядно видно в случаях, когда героя ведет волшебный клубочек, шарик или другие чудесные предметы. Где катится клубочек, там и дорога сказочному герою. Вне пути нет дороги, поэтому дорога в сказке может быть проложена везде, где человеку - путь.

В проекте началом дороги может служить центр города или любого населенного пункта, где, как упоминалось выше, существует проблема стандартных и мало интересных придомовых площадок. В этом случае тропа выводит ребенка за пределы обыденности: в содержательной части тропы могут происходить встречи с героями сказок, народных былин, сказаний и т. д.; эти встречи могут изменить и направление самого пути. Окончание пути выводит к объектам, находящимся у береговой линии моря или точкам соединения со всем остальным комплексом игровых троп. Подобный подход позволяет соединить игровые предпочтения отдельных этнических групп со всем остальным игровым пространством.

Итак, образ пути-дороги из волшебной сказки представляет собой сложную разветвленную систему, в которой связываются в единое целое различные облики сказочной дороги. В принципе выбора конкретного варианта пути и связанного с ним дальнейшего развития игры заложены начала проектного мышления. Сама тропа детства представляет собой средовой объект сложной планировочной и объемно-пространственной структуры, который, располагаясь как линейно, так и радиально, обнимет главные курортные пешеходные маршруты. Для этой цели можно выделить в проектируемом пространстве

кольцевой, живописный прогулочный маршрут, проходящий вдоль наиболее значимых сооружений, городских достопримечательностей и привлекательных пейзажей. Обзорная, живописная тропа вместе с основными объемно-пространственными элементами композиции, таким образом, может способствовать объединению в ансамбль всего многообразия предметно-пространственного наполнения курорта.

Целостность игровой среды вытекает из ее органичной вписанности в естественно-природный, культурный и городской ландшафт, связности игровых элементов между собой и с объектами окружающего пространства, единством эстетического восприятия, а также порядком соподчинения определенных игровых компонентов. При подобном подходе к проектированию феномен целостности предопределяет одновременно и феномен универсальности. Он заключается, как уже отмечалось, в таких функциях игровой среды как познавательная, просветительная, воспитательная, экспозиционная и др. В этом ряду может быть отмечена и образовательная функция, которая, в силу учета специфики игрового пространства курортного города (относительная кратковременность, смена мест пребывания, физическая активность, различный возраст участников игры, отличный уровень их развития и т.п.) в настоящей работе не выделялась.

Однако, учитывая системность разрабатываемого игрового пространства и комплексность игровых мероприятий, взаимно дополняющих друг друга, игнорировать возможность указанного аспекта игры нельзя. При желании он может быть развит в любом направлении игровой деятельности, направленной в целом на гуманизацию комплексного подхода не только к досуговой, рекреационно-лечебной, воспитательной, познавательной, но и образовательной деятельности, что представляет особый интерес, для ряда санаторных учреждений. В широком смысле слова здесь можно говорить о дизайне досугово-рекреационной игровой деятельности в региональных условиях курортного г. Сочи.

Это представляется тем более закономерным, если учесть, что по ходу экспериментального проектирования осуществлялось:

- выявление закономерностей возрастной динамики игрового поведения в условиях отдыха;
- обоснование целесообразности использования в игровой культуре г. Сочи интегрированной игровой среды с признаками системности;
- оценка эффективности и установление пределов внедрения в культурный ландшафт сочинского региона новейших цивилизационных достижений. В данной части исследования рассматривались различные варианты использования зарубежного игрового оборудования.

В данной области системно-структурные исследования опирались на историко-культурный анализ и обобщение существующих отечественных и зарубежных практик не только с учетом теоретико-методологического массива литературных источников, но и интернетного ресурса.

Для зарубежного опыта характерна максимальная концентрация функционально-игрового поля на небольших пространствах города. Часто встречаются аналоги игровых комплексов, имеющие в своей основе образные интерпретации детских литературных произведений Л. Кэрролла «Алиса в стране чудес», Робина Гуда (герой английских народных баллад), Питера Пэна (персонаж книги «Питер Пэн в Кенсингтонских садах» Дж. Барри) и т.д.

Многие дизайнерские идеи заимствованы из сюжетов этих сказочных миров. Примером могут служить современные трансформируемые игровые комплексы из пенных панелей-пазлов фирмы «Transformable DIY» [15]. Трансформер позволяет создавать конструкции разнообразных транспортных средств, домов, космических роботов. История Питера Пэна, жившего в волшебном Кенсингтонском саду Нетландии (*Neverland*), вдохновляет дизайнеров на создание проектов домов на дереве [16] и двух ярусных комплексов дерево-форт [17]. Сюжет из приключений Робин Гуда отражается в игровых комплексах-убежищах, и разнообразных по структуре ярусных фортах. Для усиления общей художественной идеи служат добавочные функциональные элементы: веревочные лестницы, пластиковые горки, стенки для скалолазания, мосты стационарные и с подвижными (динамичными) элементами) и т.д.

При всем разнообразии научно-практических подходов западных специалистов, в том числе и дизайнеров, к организации детской городской игровой среды преобладают два направления:

- унификация и типологизация игровых структур;
- обращение к практикам Вольдорфской методологии, а также принципам организации игровых пространств с учетом методов, рекомендуемых М. Монтессори.

Основным принципом формирования детской игровой среды в пределах указанного направления является создание условий для формирования у детей способности к процессуальному мышлению на основе взаимосвязи явлений внешнего мира и мира внутреннего – личных ощущений и эмоционального опыта.

В соответствии с этим, принцип накопления и усвоения знаний основан на обретении навыков линейных, логических рассуждений и развитии понятийного мышления. Это ведет, в конечном счете, к личностному восприятию форм и пространственных отношений, закладывающих основу совершенствования, самодисциплины, любознательности и гибкости мышления. Закрепление этих связей происходит в результате коммуникативных процессов. В целом их суть заключается в единстве абстрактно-логического и интуитивного способов мышления, что обеспечивает всестороннее развитие личности на основании восприятия и когнитивной переработки определенных мировоззренческих принципов.

В дизайнерском подходе к организации детской игровой среды рассматривается тот же принцип, экстраполированный на опыт традиционной отечественной культуры. В российской практике также широко используется принцип трансформации и перетекания пространства из одной зоны в другую, который активно внедряется как в творческий, так и образовательный процесс. Примером может служить проект благоустройства территорий детских садов, где предусматривается несколько уровней организации ландшафта. Так, в дизайн-проекте Частного учреждения дошкольного образования вальдорфского детского сада «Аленушка» (автор: М. Фомичева, студентка СФГА, Москва, руководитель Решетова М.В.) было разработано многофункциональное игровое детское пространство на основе сценария сказки «Аленушка и братец Иванушка». Дизайн малых архитектурных форм и мебель детской игровой зоны в интерьере выполнены в едином стилистическом и функциональном ключе. Все объекты многофункциональны и позволяют трансформироваться в процессе игры. Прилегающая территория ландшафта условно поделена на организационную и игровую территории. Организационная территория служит для проведения официальных мероприятий детского сада. Игровая территория состоит из трех зон:

1. Первая зона - Сказочная деревенька, здесь расположены домики Аленушки и Иванушки, игровой комплекс «Башня», мост, декоративный огород с колодцем-цветником;
2. Вторая зона – Лес Бабы-Яги, здесь предусмотрены спортивные снаряды и комплексы;
3. Третья зона – Ярмарочная городская площадь со сценой. Организована зона с крытыми беседками, сказочными повозками и сценой для организации детских спектаклей и выступлений.

Перетекание одной зоны в другую, увязка всего пространства с помощью сценария сказки, помогает организовать целостное гармоничное развивающее и обучающее пространство. Однако, при этом необходимо иметь в виду, что изменение дизайнером естественно-природных и традиционных характеристик этнокультурного пространства с целью его приспособления к требованиям игры, обуславливает необходимость обращения к понятию культурного ландшафта.

Введение в научный и проектный обиход понятия культурного ландшафта как целостной, территориально локализованной совокупности природных и социально-культурных явлений, обуславливает специфику духовно-интеллектуального уклада и жизнеобеспечивающей деятельности человека. Согласно научным трудам Ю.А. Веденина [11], доктора географических наук, профессора Российского научно-исследовательского института культурного и природного наследия имени Д.С. Лихачёва, анализ составляющих города и его прилегающих территорий осуществляется на основе культурно-ландшафтного районирования территории. Методика районирования представляет последовательность действий, включающую этапы предварительного анализа, создания первичного наброска сети районов, их распознавания, проведения границ, обзора и анализа полученной районной сети. Указанным принципом мы руководствовались в процессе анализа игровых пространств отдельных районов г. Сочи.

В качестве основы районирования использована иерархия таксономических уровней, построенная по принципу деления на микро-, мезо- и макроуровни [1]. Культурно-ландшафтное районирование территории подразумевает использование принципа районирования «снизу-вверх» (от минимальных структур до крупных), что позволяет проследить трансформацию культурно-ландшафтного пространства и изменение соотношения признаков районирования на разных уровнях.

Основа районирования культурных ландшафтов на микроуровне - выявление устойчивых, минимальных по размерам культурно-ландшафтных комплексов. В качестве базовой минимальной по размерам структуры культурно-ландшафтного пространства была использована культурно-ландшафтная единица (КЛЕ) [13], которая представляет собой компактное, устойчивое природно-культурное территориальное образование, обладающее набором специфических свойств, позволяющих отделить его от других подобных структур. КЛЕ обладают свойствами, определяющими их структуру: однородность, специфический набор признаков, устойчивость. Совокупность КЛЕ образуют культурные ландшафты.

Размеры КЛЕ обычно не превышают на местности нескольких квадратных километров. КЛЕ формируются на местности локально, при условии сочетания определенных особенностей природной основы (или природного слоя, согласно Ю.А. Веденину) и антропогенного воздействия (антропогенный слой). При этом антропогенный слой может включать в себя и нематериальные составляющие – духовную культуру, особенности восприятия природы местным населением, традиции и т.д.

Человек и его социокультурная деятельность выступают как фактор формирования культурного ландшафта. Поэтому на самом низком иерархическом уровне размеры культурно-ландшафтных комплексов (в данном случае – КЛЕ) будут определяться радиусом повседневной доступности населения, проживающего на данной территории (применительно к территории Сочи – в пределах около 5 км).

Культурный ландшафт Большого Сочи можно рассмотреть на трех уровнях: генеральном, локальном и объектном [7]. Первый уровень анализа выявляет топологические параметры городского пространства: его открытые и закрытые пространства, ширину улиц, выгодные для пути углы обзора искусственных и естественных элементов и т.д.

Второй уровень анализа раскрывает понимание предметно-функциональных кодов пространства: различение пространств частных и общественных участков определенной функциональной значимости (места отдыха, места встреч, игровые площадки и т.д.).

Третий уровень – анализ социально-символических систем в ландшафте. При этом элементы ландшафта, несущие смысловую нагрузку, могут быть «расставлены» в ландшафте целенаправленно (памятники, стелы, мемориальные доски), но чаще, то или иное сообщество (или даже отдельный автор) наделяют определенным смыслом другие природные или антропогенные объекты. Это могут быть «заветные» дуб, роща, утес, старинные развалины и отдельные дома. Глубоким смыслом обычно наделяются места, связанные с определенными событиями или деятельностью конкретного человека. Нередко объекты, обладающие определенной символическостью, наделяются новым смыслом (например, легенда о скале стариков (Лазаревский р-н) и т.п.).

Знаковые слои строятся на основе анализа совокупности знаков и информационных объектов, связанных с данной местностью генетически или содержательно, и имеющих то или иное знаково-символическое значение [6]. Знаковые слои могут иметь различное выражение в ландшафте: это могут быть целые участки ландшафта, соответствующие определенному знаковому слою, отдельные элементы ландшафта (памятники, строения, площади, овраги и т.д.), имеющие символическое значение в данном контексте, и «вкрапленные» в ландшафты символически-нейтральные или символически значимые. Наконец, знаковый слой может включать тексты, не имеющие наглядного выражения в современном ландшафте, но придающие ему символическое звучание (художественные произведения, мифология и др.). Объекты каждого знакового слоя отражаются на профиле соответствующей группы условных обозначений, с разбивкой по степени выраженности в материальной части ландшафта.

С позиций дизайна, необходимо рассматривать игру в определенном пространстве, поэтому первый вид источников, которые могут быть выражены в современном ландшафте Сочи, – это средовые зоны. Имиджевым ресурсом является собственно среда той или иной части города: комплексный ансамбль торговой площади или монастыря, традиционная усадебная застройка, садово-парковый комплекс, комплекс зданий дореволюционной промышленной архитектуры и т.д.

Второй вид проектных источников, для создания системы игрового пространства, которое выражается в ландшафте – это построение точек обзора, нацеленных на отдельные знаковые объекты: отдельный памятник архитектуры, памятник, беседка, ворота, и т.д.

Латентный символический слой отражает знаковые объекты, не выраженные в ландшафте визуально (или иным доступным для наблюдения способом), а именно: отдельные тексты, имеющие отношение к территории, а также совокупная касающаяся территории информация по определенной теме (мифология региона, сказки и т.д.).

Результаты. Культурный ландшафт становится развивающим ландшафтом, реализующим активную социальную роль в становлении общества новой России. Таким образом, тема игровых троп для Сочи является одной из актуальных, позволяющих трансформировать новые сферы рекреации и отдыха. Целостность игровой среды имеет свою природу и свои измерения. И если физические границы территории зависят от конкретной функциональности и узнаваемости, то духовные их очертания, уводящие вглубь истории и культуры, подобных ограничений не испытывают.

При организации данной среды становятся важны – путь, граница, ориентир, а также сюжет игровой деятельности, который являет собой последовательность событий, способ развертывания их темы, фабулы и т.д. Используя этот принцип в дизайне игровой среды, в создании игровой тропы, целесообразным является тематическое зонирование (членение ее на тематические зоны). Его основное значение заключается в необходимости обеспечения полифункциональности игровых троп при условии сохранения их композиционной целостности. Указанный принцип может быть эффективно использован наряду с принципом перетекающего пространства в жилой застройке, парке, сквере, включающих в себя систему игрового комплекса.

Заключение. Таким образом, данный подход к проектированию игровых объектов для детей строится на синтезе природных, ландшафтных и планировочных особенностей города. Концепция создания игровых троп, в целом, будет подчинена и принципу перетекающего пространства, связующего зеленые районы города. Здесь перетекание среды может быть как логически направленным (вынужденное попадание из одной среды в другую, когда средовые пространства перетекает друг в друга) так и иметь свободно-маршрутное вхождение (произвольное, не принужденное, по выбору); центрально-ключевое (от одной главной, доминирующей зоны) попадание во все остальные (произвольным образом). Концептуальная разработка проекта была представлена на Всероссийской выставке РосБиоТех-2013, Международного научно-технологического Форума «Зеленая экономика – качество жизни и активное долголетие» [19].

Примечания:

1. Андреев А.А. Подходы к культурно-ландшафтному районированию России // Региональные исследования. № 4 (34), 2011. Смоленск: СГУ. С. 29–32.
2. Верн Ж. Капитан Немо. «Двадцать тысяч лье под водой » Часть вторая. Глава 9. Исчезнувший материк. Электронный ресурс. URL: <http://jules-verne.velchel.ru/index.php?cnt=8&sub=0&part=32#>.
3. Гаврилюк Э.Н. Учебник «Сочинведение. Часть 1- Географическое краеведение». Сочи, 2007 С. 278.
4. Е.Гик, Е. Гупало. Параолимпийские игры// Наука и жизнь.№3. 2010. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.nkj.ru/archive/articles>.
5. Жердев Е.В. Метафора в дизайне/ Жердев Е.В.: Учебное пособие. Издание 2-е, переработанное и дополненное. М.: Архитектура-С, 2010. С. 464.
6. Замятина Н.Ю.. Культурно-ландшафтные исследования города //Культурный ландшафт России. Устойчивое развитие. Четвертый выпуск трудов семинара «Культурный ландшафт»/отв. Ред Т.М. Красовкой.- Географический факультет МГУ. 2009. С. 207.
7. Кириенко (Быкадорова) Е.Ю., Новиков А.И. Особенности формирования игровой среды в приморско-курортных зонах // Теоретические и прикладные проблемы современного дизайна: Материалы 1-ой Всерос.науч.-практ.конф.,г. Сочи, 2008.
8. Кириенко И.П. Преимственная безбарьерная подготовка дизайнера в условиях региональной культуры: на примере г. Сочи. Диссертация кандидата искусствоведения: 17.00.06. / Кириенко Ирина Петровна; МГХПА им. С.Г. Строганова. М. С. 174.
9. Культурный ландшафт как объект наследия. Под ред. Ю. А. Веденина, М. Е. Кулешовой. М.: Институт Наследия; СПб.: Дмитрий Буланин, 2004. С. 620, ил.
10. Лотман Ю. М. Проблема художественного пространства в прозе Гоголя. - В кн.: Труды по русской и славянской филологии. XI. Литературоведение. Тарту, 1968 С. 47.

11. Манаков А.Г., Андреев А.А. Культурные ландшафты как объект исследований региональной географии культуры. Псков: Изд-во ПсковГУ, 2012. С. 72.
12. Фрейман Н. Придорожная часовня - пережиток древнего "погребения на столбах на путях". Советская этнография, 1936, № 3. С. 86
13. Электронный ресурс. URL <http://kiddozone.b2bage.com/product-furniture-toys/315523/plastic-transformable-toy-for-children.html>.
14. Электронный ресурс. URL <http://www.barbarabutler.com/forts.php>.
15. Электронный ресурс. URL <http://www.barbarabutler.com/treehouse.php>.
16. Электронный ресурс. URL: <http://www.rosinvalid.ru>.
17. Электронный ресурс. URL: rosbiotech.com.
18. Кириенко И.П., Кириенко Ю.Н. Основы перехода к курортной концепции городской среды г. Сочи средствами дизайна. Известия Сочинского государственного университета. 2008. № 1-2. С. 145-151.
19. Калиничева М.М., Решетова М.В. Техническая эстетика и дизайн словарь / общая редакция Калиничева М. М.; автор-составитель. Калиничева М.М., Решетова М.В. Москва, 2012.

UDC 712.256

Olympic Sochi's Fairy Tale. Designer Aspect

¹ Ekaterina Y. Bykadorova

² Margarita V. Reshetova

¹ Sochi State University, Russian Federation

354000, Sochi, Sovetskaya St., 26 a

² Moskovskaya State Art and Industry Academy SG Stroganov, Russian Federation

125080, Moscow, Volokolamskoye, 9

PhD, Associate Professor

E-mail: mio-margo@mail.ru

Abstract. The article proposes an approach to organising children's playing environment in Olympic Sochi from a design standpoint. The article examines the possibilities of creating an integrated play structure that would encompass various important city functions within a single complex; these would include the recreational, therapeutic, cultural, educational, social and expository functions.

Keywords: design, project culture, play, tradition, innovation, recreation, socialising, game trails.