К.Н. ЧЕБУРАШКИН
Заведующий кафедрой «Дизайн мебели» МГХПА им С.Г.Строганова
e-mail: chebur-kir@yandex.ru

K.N. CHEBURASHKIN
Head of the department of furniture design of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: chebur-kir@yandex.ru

ОБРАЗНО-МЕТАФОРИЧЕСКИЙ ПОДХОД КАК КЛЮЧ К ПРОЕКТНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫМ РЕШЕНИЯМ РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ ДЕТСКИХ ДОШКОЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ

METAPHORICAL AND IMAGINATIVE APPROACH AS E KEY STRATEGY IN DEVELOPING ENVIRONMENT DESIGN OF THE NURSERY SCHOOLS

Автор анализирует опыт проектирования оборудования и развивающей среды детских дошкольных учреждений на примере реконструкции типовых зданий детских садов, возводившихся в СССР в 1960-е и 1970-е годы. Образно-метафорический подход в комплексном дизайнерском решении пространства и мебели рассматривается в качестве плодотворной проектно-художественной стратегии.

The author analyzes the experience of designing the equipment and educational environment of the nursery schools in the context of reconstruction of the typical buildings of the nursery schools constructed in the 1960–1970s in the USSR. Metaphorical and imaginative approach is regarded as productive strategy of furniture and interior design.

Ключевые слова: дизайн детям, детские дошкольные учреждения, развивающая среда для детей, образно-метафорический подход в проектировании.
Keywords: design for children, infant school buildings and equipment, metaphorical and imaginative approach, developing environment for children.

Степень и характер влияния предметно-пространственной среды на развитие и психоэмоциональное состояние человека широко изучается не только психологами, архитекторами и дизайнерами, но и представителями педагогической, медицинской и даже пенитенциарной общественности всего мира. Так, например, в Голландии был предпринят смелый социальный эксперимент по созданию «дизайнерской» тюрьмы Penitentiary Maashegge. Авторы проекта решали задачу превращения «мест лишения свободы» из инструмента наказания (т.е. отмщения) в механизм исправления личности. Целью проекта было создание реабилитационной среды, максимально облегчающей процесс социализации отбывшего наказание преступника и его скорейшей интеграции в гражданское общество. Для решения поставленной задачи архитекторами, прежде всего, были удалены все визуальные атрибуты мест лишения свободы, основанные на вековых стереотипах содержания заключенных. Например, на окнах, вместо решеток были установлены бронированные стекла, а дверь каждой камеры оснастили грифельным покрытием, для реализации творческого потенциала заключенных. В каждой камере было установлено радио, а за отдельную плату можно было подключить телевизор. Свидание с родственниками разрешалось один раз в месяц и 10 минут в неделю отводилось на телефонные звонки. В здании была оборудована библиотека, на прилегающей территории разбиты газоны и клумбы, а на стенах мест общего пользования нанесена выразительная инфографика и яркие цветовые пятна. В итоге тюрьма стала больше напоминать отель или загородной клуб, то есть заключенным, несмотря на физическое ограничение свободы, была предоставлена возможность участия в информационном обмене общества. Информация, в каком-то смысле, является кровью социума, и, если человек по какой-либо причине перестает участвовать в информационном обмене, общество его отторгает так же, как любой живой организм отторгает орган, пораженный некрозом. И только в качестве наказания за непослушание заключенного «дизайнерской тюрьмы» определяли в пустой карцер с голыми стенами, где отсутствие информации и было самым страшным наказанием. Парадоксальным результатом этого смелого эксперимента стало закрытие тюрьмы в 2011 году, так как из-за резкого сокращения рецидивов преступность в Нидерландах упала до рекордно низкого уровня, и содержание комплекса стало экономически нецелесообразным. Наверное, это лучший результат, которым в принципе могут похвастаться авторы проекта.

Однако на основе этого эксперимента, проведенного практически в лабораторных условиях (так как пенитенциарное учреждение с некоторыми оговорками можно расценивать как независимую замкнутую экосистему),

а также на основе ряда других экспериментов по исследованию реакции человеческого организма на искусственное ограничение информационного потока, можно сделать несколько важных практических выводов о степени и характере влияния предметно-пространственной среды на человека.

1. С точки зрения пользователя, предметно-пространственную среду можно рассматривать как блок визуально-тактильной информации, в значительной степени формирующий представление человека об окружающем его мире и создающий основу для коммуникации между отдельными членами социума.

2. С точки зрения проектировщика, предметно-пространственная среда любого учреждения является отражением сценариев жизнедеятельности отдельных членов и групп микросоциума, которые, в свою очередь, должны формироваться исходя из истинных целей и задач создания конкретного учреждения.

3. Получение информации и участие в информационном обмене — не одно и то же. Для того чтобы быть полноценным участником информационного обмена, человек должен иметь возможность ретрансляции и сублимации полученных им знаний, в том числе путем интерактивного взаимодействия со средой.

4. Качество и количество получаемой человеком информации (в том числе и визуально-тактильной), напрямую влияет на его психоэмоциональное состояние. Информационный голод так же, как и негативная, угнетающая информация, влияют на личность крайне деструктивно, а участие в обмене позитивной информацией приводит к росту внутренней мотивации.

Основной вывод такой: среда как визуальное отражение сценариев организации процессов жизнедеятельности отдельно взятого социума является частью информационного потока, получаемого человеком через органы зрения и органы осязания, и напрямую влияет на его психоэмоциональное состояние и развитие.

Зачастую в нашей стране исторически складывалось так, что предметно-пространственная среда образовательных и медицинских учреждений генетически имела много общего с пенитенциарными учреждениями в их ортодоксальном «классическом» понимании как мест изоляции. Здесь и схожие планировочные решения, и приверженность определенным колористическим штампам, а также нарочитая небрежность в решении отдельных узлов и архитектурных деталей, оправдываемая экономическими факторами.

Однако сегодня мы видим, что все это является следствием тотальной недооценки реабилитационного и воспитательного фактора предметно-пространственной среды, которая проектировалась исходя из количественных характеристик и функциональных задач по содержанию определенного количества

людей, вне зависимости от истинных целей создания того или иного учреждения. В то же время, цели и задачи медицинских, пенитенциарных и образовательных учреждений — разные, а, следовательно, и среда должна отличаться.

При формировании предметно-пространственной среды образовательных и медицинских учреждений для детей дошкольного и младшего школьного возраста, необходимо учитывать тот факт, что именно в этот период жизни человека происходит не только бурное личностное развитие, но и интенсивное накопление опыта социального взаимодействия со сверстниками и учителями, закладывается фундамент понимания социального устройства и принципов функционирования общества. В этой связи, главными целями создания предметно-пространственной среды ДОО является помощь в развитии навыков социальной коммуникации, стимуляция личностного роста, демонстрация логики развития и структуры различных социальных процессов. При этом предметно-пространственная среда является хоть и мощным, но все же вспомогательным фактором формирования личности, и должна ориентироваться не только на детей, но и на взрослых, создавая предпосылки для повышения степени самоотдачи сотрудников, стимулируя повышение эффективности труда и рост личной мотивации у персонала учреждения.

С функциональной точки зрения, в основе проектирования развивающей среды для детей дошкольного и младшего школьного возраста должен лежать тщательный анализ существующих процессов и сценариев поведения всех групп и отдельных членов исследуемого микросоциума. Необходимо выявить и проанализировать основные проблемы и препятствия в эффективном достижении основных целей создания детской организации. На основе полученных данных могут быть предложены способы оптимизации работы ДОО через корректировку отдельных сценариев поведения воспитанников и сотрудников, в частности, путем формирования соответствующего потенциала в предметно-пространственной среде.

Так, при реконструкции совмещенной группы типового панельного детского сада серии 2МГ-04-3 [1] в ходе предпроектного анализа, прежде всего, были выявлены основные причины возникновения конфликтных ситуаций между членами педагогического коллектива и определены факторы бытового характера, отвлекающие сотрудников ДОО от непосредственной работы с детьми. В перечень выявленных проблемных зон и сценариев, негативно влияющих на психоэмоциональное состояние персонала и, как следствие, на качество воспитательного процесса, вошли отсутствие индивидуальной туалетной кабинки для сотрудников ДОО в группе; отсутствие индивидуальных шкафчиков для

одежды и личных вещей сотрудников в раздевалке группы; необходимость два раза в день переставлять мебель, выдвигать, задвигать или составлять в штабеля кроватки с целью организации дневного сна; неэргономичное оборудование буфетной и отсутствие посудомоечной машины; неэргономичное оборудование и нерациональное использование пространства подсобного помещения. Кроме того, были выявлены проблемы эргономики пространства, непосредственно связанные с организацией воспитательного процесса, такие как отсутствие зонирования и кольцевых маршрутов в игровой комнате; дефицит игровой площади, обусловленный большим количеством места, занимаемого собранными кроватками; дефицит экспозиционных площадей для размещения дидактического материала, недостаточный объем сушильного шкафа для верхней одежды воспитанников, проблемы с индивидуальной маркировкой шкафчиков, полотеничниц и кроваток; проблема с доступом к верхним ярусам стоящих рядом выдвижных кроваток и затрудненность систематического проветривания постельного белья.

Тщательный анализ всех выявленных проблем позволил решить их путем реорганизации предметно-пространственной среды и разработки новых предметов мебели. В раздевалке были оборудованы индивидуальные шкафчики для одежды и личных вещей каждого воспитателя и нянечки; перепланировка санузла позволила расположить индивидуальную туалетную кабинку для взрослых; для организации детского дневного сна были спроектированы модульные выдвижные кроватки «Гараж», обеспечившие свободный подход к каждому спальному месту и позволившие использовать 100% площади игровой комнаты для игры и развития; при помощи подиума с кроватками было осуществлено как функциональное, так и психологическое зонирование вытянутого пространства игровой комнаты, организован кольцевой маршрут движения; буфетная была оборудована эргономичной кухонной мебелью с посудомоечной машиной; подсобное помещение было оборудовано системой стеллажей, подобранных с учетом номенклатуры всех необходимых предметов хранения; боковины выдвижных кроваток были оборудованы вентиляционными отверстиями, облегчающими проветривание постельного белья; для шкафчиков, полотенечниц и кроваток была разработана единая система маркировки, облегчающая ориентирование ребенка в группе; перголы перил, ограждающих перепад уровней подиума, явились дополнительной плоскостью для размещения дополнительного дидактического материала; специально разработанные экраны на батареи позволили разгрузить сушильный шкаф.

Эстетическое оформление развивающей среды для детей дошкольного и младшего возраста должно опираться на современные данные о психологии и

особенностях восприятия информации детьми данной возрастной группы. Впервые попав в детское образовательное учреждение, ребенок оценивает его с точки зрения опыта и знаний, полученных им в семье от родителей, из сказок, книг и мультфильмов. В связи с этим, для скорейшей адаптации ребенка к новой обстановке среда должна содержать в себе узнаваемые элементы из «прошлой жизни». В тоже время, основной задачей детской развивающей среды является накопление ребенком нового опыта и приобретение им важных навыков социальной коммуникации. В коллективе ровесников ребенок впервые сталкивается с тем, что общественные нужды могут превалировать над его личными, чего, как правило, не случается в семье, где ребенок зачастую является «центром вселенной».

Образно-метафорический подход к формированию среды представляется наиболее эффективным методом достижения этой цели, так как базируется на психологическом эффекте мгновенного переноса усвоенных ранее знаний, закономерностей и правил об одном явлении на новую ситуацию или явление в случае частичного совпадения с «образцом» (или образом) по одному или нескольким формальным признакам. Например, сходство фронтальных накладок выдвижных блоков модульных кроваток «Гараж» с машинками позволяет ребенку сразу воспринять свое спальное место как что-то знакомое, понятное и логичное, вне зависимости от ее фактического расположения в длинном ряду кроваток. Достигнутое таким образом принципиальное понимание нового явления, дополненное наблюдениями за его особенностями и отличиями от прообраза, само становится новым эталоном для будущих сравнений и сопоставлений.

Например, ребенок может сравнить свое спальное место — «машинку» — в детском саду со своей кроватью дома или с аналогичными системами в соседних группах. Образность необходима для того, чтобы ребенок мог осознать и оценить то или иное явление, сравнивая его с «образцом», имеющимся в его «библиотеке подсознания». Однако «библиотека образов» у ребенка еще совсем маленькая, и добавление новых «информационных файлов» происходит крайне медленно, так как ребенок еще не в состоянии самостоятельно отделить важное от второстепенного, а причину от следствия. В связи с этим развивающая предметно-пространственная среда должна всячески способствовать отработке этого важного навыка. (Ранним примером подобной комбинаторно-развивающей среды может служить созданный еще в 1940-е годы в нашей стране конструктор В.П.Поликарпова [2]).

Тут полезно обратиться к опыту создателей детских книг и мультфильмов. Действительно, почему все дети любят мультфильмы и при этом напрочь

игнорируют фильмы и «взрослые» книги без картинок? Причина этого явления заключается в том, что сознание ребенка еще не в состоянии абстрагироваться от всего многообразия аудио-визуальной информации, поступающей с экрана при просмотре «взрослого» фильма, и выделить главный сюжет. Ребенка одинаково занимают слова главного героя, движение деревьев на заднем плане и ползущая по экрану муха. В итоге, в целях сохранения собственной психики, ребенок просто отключает свое внимание от мощного потока не усваиваемой им информации. В мультфильме вся лишняя информация сознательно изымается режиссером и мультипликаторами, за счет чего внимание ребенка целенаправленно фокусируется на сюжете: фон максимально утрируется, в кадре находится минимальный набор самых необходимых вещей и предметов, а главные герои, наделяемые гротескными чертами, как правило, напоминают хорошо знакомых животных или растений. При этом все «животные» и «растительные» персонажи наделяются человеческими чертами характера и мимикой, так как через метафору и сопоставление со знакомыми образами (то есть образцами), ребенок быстрее понимает характер героев и логику их поступков. То же самое происходит с детскими книжками, где количество и размер гротескных картинок значительно превышает объем текста. Современные детские книжки все чаще включают в себя интерактивные игровые элементы, на которые можно нажать, подергать и покрутить, получив ответную реакцию и закрепив новым опытом полученные знания.

Гротескное решение мультипликационных и книжных персонажей, также своего рода изъятие лишней информации о героях помогает акцентировать их главные (с точки зрения сюжета) качества.

Все эти методы адаптации и специальной подготовки информации для детей можно сравнить с процессом становления детского пищеварения, которое в начале жизни способно усваивать полезные вещества только из материнского молока, представляющего собой уникальную смесь из питательных элементов, постепенно подготавливающих организм ребенка к принятию взрослой пищи. Отдельного внимания заслуживают народные сказки, в которых жизненно важная предостерегающая информация о коварстве и скрытых мотивах поведения тех или иных персонажей заключена в ритмичной форме художественного изложения, а за отдельными героями накрепко закреплены определенные психотипы (лиса — хитрая, волк — злой, медведь — глупый, заяц — трусливый, муравей — трудолюбивый и т.п.). Сказки народов всего мира учат детей тому, чему невозможно научиться в игре — распознавать неочевидные и потенциально опасные мотивы поведения других людей, а повторяющиеся фрагменты текста закрепляют полученную информацию. Вообще, ритмичное повторение играет в жизни ребенка

особую роль. В непредсказуемом мире, полном опасностей и тревог, каким он представляется ребенку, ощущение контроля над ситуацией дает лишь повторяющийся сюжет с хорошо знакомым концом, поэтому все дети готовы бесконечно смотреть один и тот же мультфильм или слушать одну и ту же сказку. Заранее зная, чем все закончится, дети пребывают в иллюзии контроля над ситуацией, по крайней мере, до тех пор, пока идет мультфильм или рассказывается сказка. Этот же механизм позволяет успокоить ребенка ритмичным поглаживанием по голове или покачиванием его на руках. Интуитивно он понимает, что раз что-то повторилось несколько раз с одинаковым интервалом, значит обязательно повториться еще и еще, и это понимание дает ему ощущение предсказуемости и защищенности. Подобные ритмы имеют важное значение и в более позднем возрасте, в виде четкого распорядка дня и занятий.

По мере накопления жизненного опыта и развития ребенка, его личная «библиотека образов» тоже постоянно растет. За счет этого усвоение новых знаний через метафору может опираться на все на большее количество образов, что приводит к кратному увеличению скорости обучения в геометрической прогрессии. В тоже время, как уже было отмечено выше, эффективное развитие — это не накопление знаний, а полноценное участие в информационном обмене. Развивающая предметно-пространственная среда для детей дошкольного и младшего школьного возраста должна способствовать не только получению навыков и знаний, но и закреплению их через полноценный информационный обмен.

Образы в библиотеке подсознания каждого человека — это ключи к распаковке тех или иных областей знания. Так, при взгляде на быка Пикассо, нарисованного мастером одной линией, каждый зритель самостоятельно распаковывает и дополняет скупое графическое изображение собственным багажом знаний о быках. Мораль любой басни — это архив, который содержит суть всего произведения. А по трем нотам мы можем вспомнить всю музыкальную композицию, так как соответствующий архив будет мгновенно распакован нашим подсознанием. Развитое воображение (а это слово происходит от слова «образ») — это и есть способность быстро распаковывать и запаковывать файлы библиотеки подсознания. Слово «безобразный», в свою очередь, характеризует какие-либо предметы или явления как ни на что не похожие, то есть не имеющие образца в библиотеке подсознания. По мере овладения детьми навыками архивации передаваемых и разархивации получаемых данных, их способность к обучению многократно возрастает, что позволяет использовать более сложные образы в трактовке архитектурных форм и элементов интерьера. И если понимать предметно-пространственную среду как поток визуально-тактильной ин-

формации, формирующей представление человека об окружающем его мире, то степень художественной условности и обобщения в ее трактовке — это и есть степень архивация этой информации. Важно, чтобы образы, позволяющие распаковывать заархивированные данные, были доступны детям указанной возрастной группы.

Здесь важно сохранять и развивать чувство материала, цвета, различных поверхностей. Опыт работы итальянского дизайнера Бруно Мунари с детьми на основе развития тактильных ощущений и превращения их в источник художественно-образных ассоциаций раскрыт в его книге «Тактильная лаборатория» [3].

Хороший интерьер — как хорошая книга, читая которую в разном возрасте все время находишь там что-то новое и не потому, что там этого не было, просто на момент прочтения открываются лишь те «файлы», к которым у тебя есть ключ.

Особую роль предметно-пространственная среда играет в процессе подготовки детей к освоению новых способов информационного обмена, использующихся в современном обществе. Постоянное увеличение скорости информационного обмена — это биологически обоснованный, защитный механизм общества, позволяющий ему развиваться и более оперативно реагировать на внешние и внутренние угрозы. Сначала — газеты, почта и телеграф, затем — радио, телефон и телевидение, а в наше время — мобильная связь, интернет и соц. сети — увеличили скорость информационного обмена в несколько раз, и современный ребенок должен быть готов стать полноценным участником этих процессов. Однако в основе любой формы высокоскоростного «заочного» информационного обмена лежит опыт «аналогового» общения, который должен закладывается в ДОО. Современная развивающая среда должна стимулировать освоение базовых навыков различных способов обмена информацией в «аналоговом» режиме и одновременного подготавливать ребёнка к участию в высокоскоростных цифровых формах «заочного» информационного обмена. При этом важно не допускать искусственного форсирования этого процесса во избежание нарушения естественной логики формирования навыков социального общения у ребенка.

Спонтанный эксперимент по внедрению интерактивных досок в систему дошкольного образования, имевший место в нескольких московских детских садах в 2016 году из-за стремления директоров образовательных холдингов «пристроить» списанное из школ дорогостоящее оборудование, обернулся провалом, так как потенциал высокотехнологичного интерактивного оборудования остался не востребованным. Причина заключается в том, что интерактивность в

современном мире все чаще понимается как свойство интерфейсов электронных устройств взаимодействовать с пользователем, в то время как в реальности — это лишь способность какой-либо системы участвовать в информационном обмене с пользователем, а этот обмен вполне возможен в аналоговом режиме. При этом реальная физическая активность, игра как бы выводится из поля зрения и все попытки занять и развивать детей идут в русле информационно-развлекательных каналов. На важность взаимодействия физической, игровой и информационной активности исследователи обращали внимание еще в 1970-е годы, если вспомнить, например, книгу Ричарда Даттнера о нестандартном игровом оборудовании [4].

Длительные наблюдения за детьми позволили установить, что аналоговая интерактивная среда является мощным стимулом для развития навыков информационного обмена, эффективно подготавливающих ребенка к цифровым формам «заочного» высокоскоростного информационного обмена. Так, самым простым и самым эффективным аналоговым интерактивным устройством для дошкольного возраста является большая магнитно-маркерная или меловая доска, позволяющая не только писать и читать, но и изображать (т.е. воспроизводить образы) и усваивать новые образы, а также обсуждать их со сверстниками. Также в рамках проекта реконструкции совмещенной группы типового детского сада серии 2МГ-04-3 были разработаны такие оригинальные интерактивные образцы мебели, как стол с рулоном бумаги «Тяни-толкай», позволяющий вести «летопись» группы в картинках; элементы ограждения подиума системы «Гараж» с мобильными интерактивными вставками, дающими возможность составлять слова и предложения; интерактивные аналоговые доски «Грузовик» и «Светофор», позволяющие в игровой форме изучить основные правила безопасности на дорогах; штабелируемые круглые столы «Лотто», устроенные по принципу рулетки и позволяющие изучить темы одежды, музыкальных инструментов, транспорта, погоды и домашних животных.

Позже в рамках проекта «Большая перемена» были разработаны аналоговые интерактивные панели «Аэродуш», «Фоторобот», «Ростомер», «Твистер», а также магнитная игра «Прошарики», в которых прорабатывались сценарии не только для непосредственных участников игры, но и для их болельщиков.

Правильно организованная интерактивна среда позволяет ребенку применять на практике и тем самым закреплять полученную информацию путем серии небольших экспериментов. Она обогащает опыт ребенка, пополняя «библиотеку» его подсознания новыми образами, и готовит его к участию в полноценном информационном обмене.

Примечания:

1. Комплексные методические рекомендации по реконструкции и реновации инфраструктуры зданий типовых дошкольных отделений серии 2Мг-04-3. М.: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2016.

2. *Поликарпов В.П.* Детский конструктор Поликарпова. М.: Учпедгиз, 1954.

3. *Munari Bruno*. I laborattori tattili. Mantova, Maurizio Corraini, 2011 (переиздание 1985 г.).

4. *Dattner Richard*. Design for play. MIT, 1974.

Библиография:

1. *Поликарпов В.П.* Детский конструктор Поликарпова. М.: Учпедгиз, 1954.

2. *Dattner Richard*. Design for play. MIT, 1974.

3. *Munari Bruno*. I laborattori tattili. Mantova, Maurizio Corraini, 2011 (переиздание 1985 г.).

4. *Чебурашкин К.Н., Чебурашкина Е.А.* Опыт проектирования развивающей среды для детей дошкольного возраста // Единая образовательная среда в сфере искусства и дизайна как фактор формирования и воспитания творческой личностью. Материалы Всероссийской научной конференции. М.: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2017.