



СПОРТИВНЫЙ КОМПЛЕКС «АКАДЕМИЯ ЕДИНОБОРСТВ»

ЦЕНТР ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ - РЕКОНСТРУКЦИЯ ЛЕДОВОЙ АРЕНЫ «ЛЕДЯНОЙ КУБ», РАСПОЛОЖЕННЫЙ ПО АДРЕСУ:
КРАСНОДАРСКИЙ КРАЙ, Г. СОЧИ, АДЛЕРСКИЙ Р-Н, УЛ. НИЖНЕ-ИМЕРЕТИНСКАЯ БУХТА, УЧАСТКИ №26, №28.

АЛЬБОМ КОНЦЕПТУАЛЬНЫХ РЕШЕНИЙ ПОСТОЯННОЙ ЭКСПОЗИЦИИ
ДОСТИЖЕНИЙ В ОБЛАСТИ САМБО И ДЗЮДО

Согласовано:

ООО «МРГТ»
Генеральный директор

_____/Савостенок Т.Э./
« ____ » _____ 2020 г.

Фонд поддержки социальных инициатив
Газпрома
Заместитель генерального директора по
управлению проектами

_____/Навоенко В.В./
« ____ » _____ 2020 г.



Утверждено:

ПАО «Газпром»
Советник Члена Правления,
начальника Департамента 105 ПАО «Газпром»

_____/Исаев М.М./
« ____ » _____ 2020 г.



СПОРТИВНЫЙ КОМПЛЕКС «АКАДЕМИЯ ЕДИНОБОРСТВ»

ЦЕНТР ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ - РЕКОНСТРУКЦИЯ ЛЕДОВОЙ АРЕНЫ «ЛЕДЯНОЙ КУБ», РАСПОЛОЖЕННЫЙ ПО АДРЕСУ:
КРАСНОДАРСКИЙ КРАЙ, Г. СОЧИ, АДЛЕРСКИЙ Р-Н, УЛ. НИЖНЕ-ИМЕРЕТИНСКАЯ БУХТА, УЧАСТКИ №26, №28.

АЛЬБОМ КОНЦЕПТУАЛЬНЫХ РЕШЕНИЙ ПОСТОЯННОЙ ЭКСПОЗИЦИИ
ДОСТИЖЕНИЙ В ОБЛАСТИ САМБО И ДЗЮДО

«СОГЛАСОВАНО»

Президент Федерации ДЗЮДО
России

_____ В.В. Анисимов

« ____ » _____ 2020 г.



«СОГЛАСОВАНО»

Президент Всероссийской федерации
самбо

_____ С.В. Елисеев

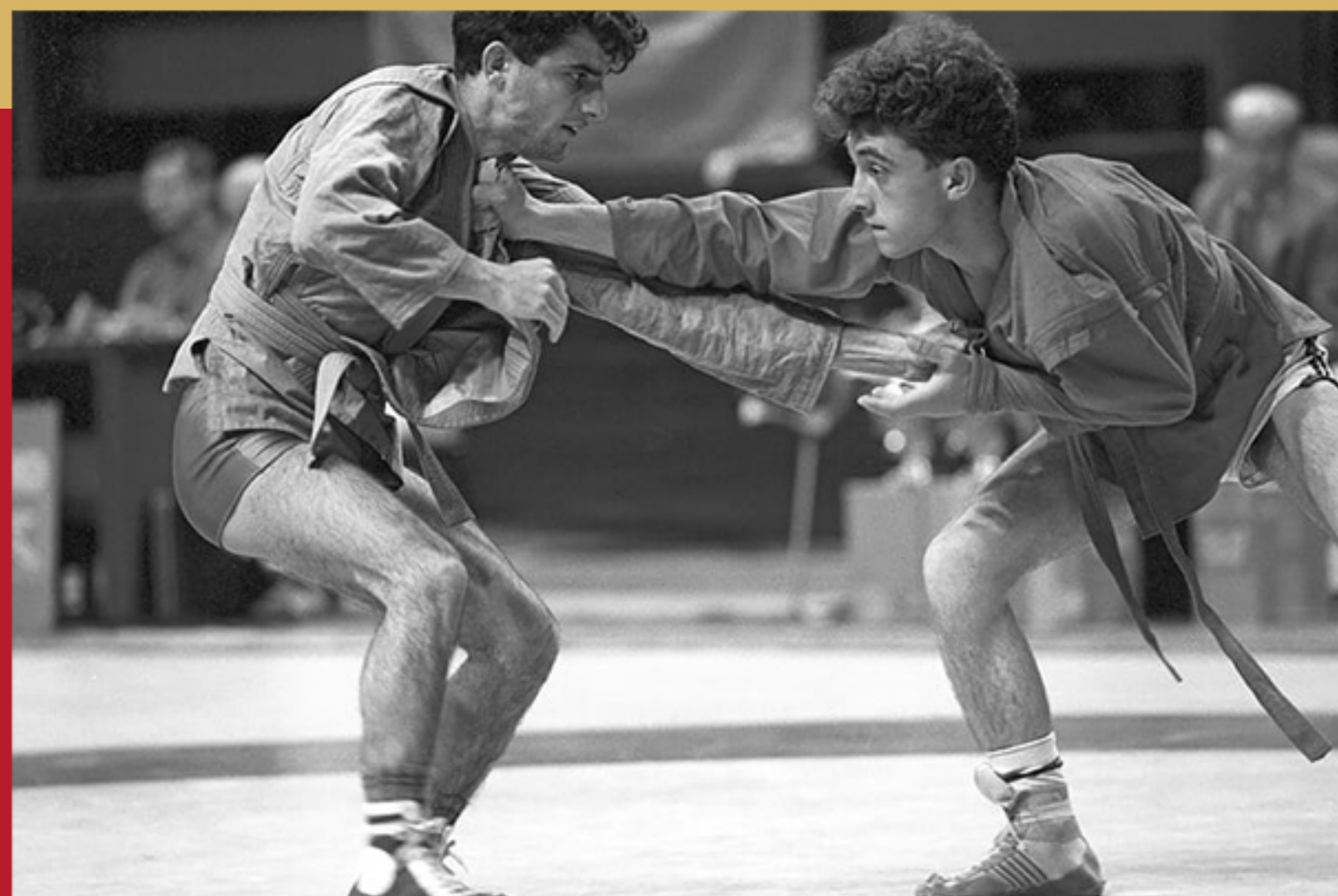
« ____ » _____ 2020 г.



Оглавление

Миссия проекта	2
Общее резюме проекта	3
Видение и цель проекта	4
Описание общих принципов и форматов подачи информации	5
Сценарная концепция	6
Тематический план	7
Расположение тематических зон	8
Схема циркуляции посетителей	9
Архитектурное решение	11
С ВОСТОКА НА ЗАПАД. ИСТОРИЯ ДЗЮДО	15
Философия дзюдо	18
Дзигоро Кано	19
Театр теней	20
Эволюция дзюдоги	21
Распространение дзюдо	23
Сборная дзюдо	27
ИСТОРИЯ САМБО	28
Основатели самбо	30
Гражданское и военное самбо	33
СПОРТ ВЫСОКИХ ДОСТИЖЕНИЙ	37
Кинотеатр	39
Световая инсталляция	40
Витрины в столе	41
Азбука самбо и дзюдо	42
Игровая зона	46
ПУТЬ МАСТЕРА	47
Фотоинсталляция «Волна»	49
О Академии Единоборств	50

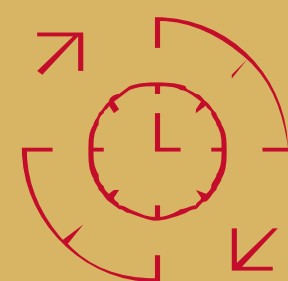
Академия Единоборств – знаковый спортивный центр, направленный на развитие дзюдо и самбо в России. Она по праву займет свое место среди масштабных объектов олимпийского парка.



Призвание Академии – это не только подготовка будущих чемпионов, но и популяризация спорта и здорового образа жизни среди молодежи. Посещение выставочного зала Академии дополнит впечатление о новом спортивном объекте. В современном стильном интерактивном пространстве посетитель узнает об истории единоборств, увидит уникальные экспонаты и трофеи наших борцов, проникнется духом и философией поединка.

Экспозиция расскажет о более чем столетнем пути становления дзюдо и самбо, их корнях и различиях, а также об основателях, чемпионах и выдающихся людях, которые внесли большой вклад в развитие этих видов спорта.

Общее резюме проекта



РЕЖИМ РАБОТЫ

Хотя академия единоборств будет открыта по определенному графику по будням и в выходные дни, прежде всего мы ориентируемся на гостей комплекса, которые посетят соревнования, а значит придут практически одновременно и в большом количестве.

Из этого следует, что в пространстве выставочной зоны не должно быть препятствий, усложняющих размещение большого числа людей. Необходима удобная и понятная навигация, а тематические инсталляции должны быть ориентированы либо на многопользовательское взаимодействие, либо на совместный просмотр группой посетителей.



ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Целевая аудитория состоит как из профессионалов (спортсменов, тренеров, спортивных журналистов и т.д.), так и людей мало знакомых с темой единоборств.

Наша цель в создании экспозиции и разработке сюжетов – обеспечить несколько смысловых или информационных уровней таким образом, чтобы каждый из посетителей мог либо открыть для себя новое, либо дополнить свои знания.



ТЕМАТИКА ЭКСПОЗИЦИИ

Главная задача в проработке тематического плана экспозиции Академии единоборств состоит в том, чтобы объединить блоки о самбо и о дзюдо. Сделать их, с одной стороны, симметричными и равнозначными, обращая внимание посетителей на особенности пути развития каждого, с другой – показать их преемственность и взаимосвязь.

Историческая часть о каждом из этих боевых искусств должна приводить зрителя в общую точку, где спортивные дисциплины объединяются общими принципами и ценностями – стремлению к победе, честной борьбе, самосовершенствованию тела и духа.

Видение и цель проекта

Наша цель — создать стильное и комфортное развлекательное пространство, повествующее через яркие сюжеты и образы об истории дзюдо и самбо.

Выставочная зона академии единоборств не является классическим музеем, поэтому здесь не будут предусмотрены экскурсовод и организованные группы, а гости комплекса смогут начать осмотр экспозиции как с центрального входа, так и с лестницы.

С одной стороны, пространство должно выполнять выставочную функцию, с другой — оставаться комфортным местом для размещения посетителей до начала соревнований.

Также важно продумать правильную и удобную навигацию, избежать тупиковых замкнутых пространств, а инсталляции разместить таким образом, чтобы большому количеству людей было комфортно ими пользоваться и перемещаться по залу.

Описание общих принципов и форматов подачи информации

1.

ХРОНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРИНЦИП ЭКСПОЗИЦИИ

Мы хотим выстроить логику повествования в хронологическом порядке, приняв за оптимальный маршрут движение от центрального входа.

Экспозиция строится вокруг большой центральной инсталляции, посвященной дзюдо и самбо как спорту высоких достижений. Её обрамляют экспозиционные зоны, рассказывающие о зарождении дзюдо в Японии, его распространении по миру, его эволюции в советской России, а также о становлении и истории самбо.

2.

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ

Мы отдаем предпочтение крупным формам в разработке инсталляций и тематических зон.

Взаимодействие с интерактивными элементами должно быть либо максимально простым, либо изначально подразумевать многопользовательский режим.

Это позволит избежать очередей и скопления людей перед инсталляциями, даст возможность сразу многим посетителям ими пользоваться или наблюдать за сюжетом.


3.

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ИСТОРИИ

Рассказывать истории реальных людей всегда интересней, чем говорить в общем о времени или явлении. Они вдохновляют своим примером, заставляют зрителя сопереживать.

Совместно с рабочей группой федераций дзюдо и самбо будут отобраны биографии важных спортсменов, истории успеха чемпионов и олимпийцев, вдохновляющие истории людей, чью жизнь изменил к лучшему спорт.

Так или иначе в каждом тематическом блоке будут выделены несколько героев, которые станут для посетителей проводниками по экспозиции.



Сценарная концепция

Архитектурные особенности помещения не позволяют организовать единый маршрут осмотра выставочного зала. В данном случае это скорее является преимуществом. В условиях проведения соревнований и большого наплыва посетителей одновременно гораздо предпочтительнее другой принцип, согласно которому люди свободно перемещаются по всему пространству экспозиции.

История единоборств, спортивный контент, международные награды или игровые инсталляции. В зависимости от возраста, профессиональной подготовки, принадлежности к дзюдо или самбо, а также личных интересов и предпочтений у каждого конкретного посетителя сложится свой уникальный опыт знакомства с выставочным залом.

Инсталляции и тематические блоки обособлены друг от друга и сюжетно самостоятельны. Гости академии смогут двигаться от одной части к другой, постепенно воспринимая картину в целом. Сами инсталляции специально реализованы в крупных формах таким образом, что сразу несколько человек могут ими пользоваться или наблюдать за происходящим.

Тематический план

Путь Мастера

« От истоков единоборств через историю спорта к самосовершенствованию ».

1.

С ВОСТОКА НА ЗАПАД ИСТОРИЯ ДЗЮДО

- середина XIX века - 1930-е.

Стилизованная с использованием японских мотивов, искусства, каллиграфии и встроенных мультимедийных элементов зона, посвященная истории дзюдо в Японии и в России.



Концепция входной зоны
Академии единоборств
г. Сочи

2.

ИСТОРИЯ САМБО

- 1930-е - 1964 г.

Тематическая зона о истории самбо и о его основателях, оформленная с использованием графических элементов в советском стиле, хроникальных кадров и мультимедиа.



Художественная
концепция

3.

СПОРТ ВЫСОКИХ ДОСТИЖЕНИЙ

- 1964 г. - наши дни.

Центральная и главная часть экспозиции. Витрины с трофеями и памятными вещами, представленные с помощью проекции или экранов (кинотеатр) истории успеха спортсменов, игровые и интерактивные инсталляции о технике дзюдо и самбо.



4.

ПУТЬ МАСТЕРА

- современность

Интерактивная многопользовательская кинетическая инсталляция, посвященная «большой семье» всех дзюдоистов и самбистов из разных регионов России, дополнена мультимедийным календарем и афишами соревнований, а также отзывами посетителей о академии.



Расположение тематических зон

- 1 С ВОСТОКА НА ЗАПАД. ИСТОРИЯ ДЗЮДО
- 2 СБОРНЫЕ ПО ДЗЮДО
- 3 ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИНСТАЛЛЯЦИИ «АЗБУКА ДЗЮДО И САМБО»
- 4 ИСТОРИЯ САМБО
- 5 СБОРНЫЕ ПО САМБО
- 6 ИГРОВЫЕ ИНСТАЛЛЯЦИИ
- 7 КИНОТЕАТР И СВЕТОВАЯ СКУЛЬПТУРА
- 8 ПУТЬ МАСТЕРА

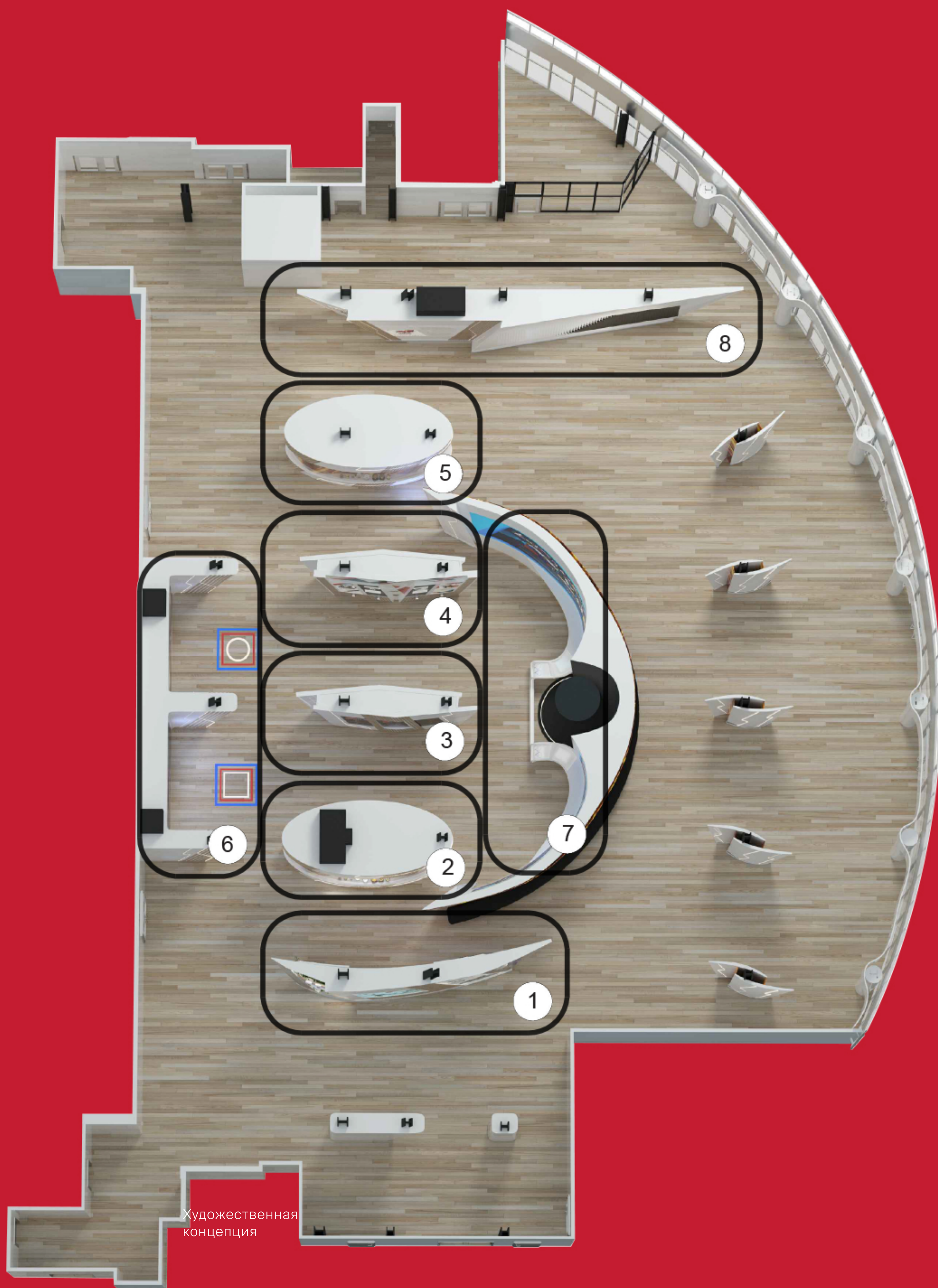
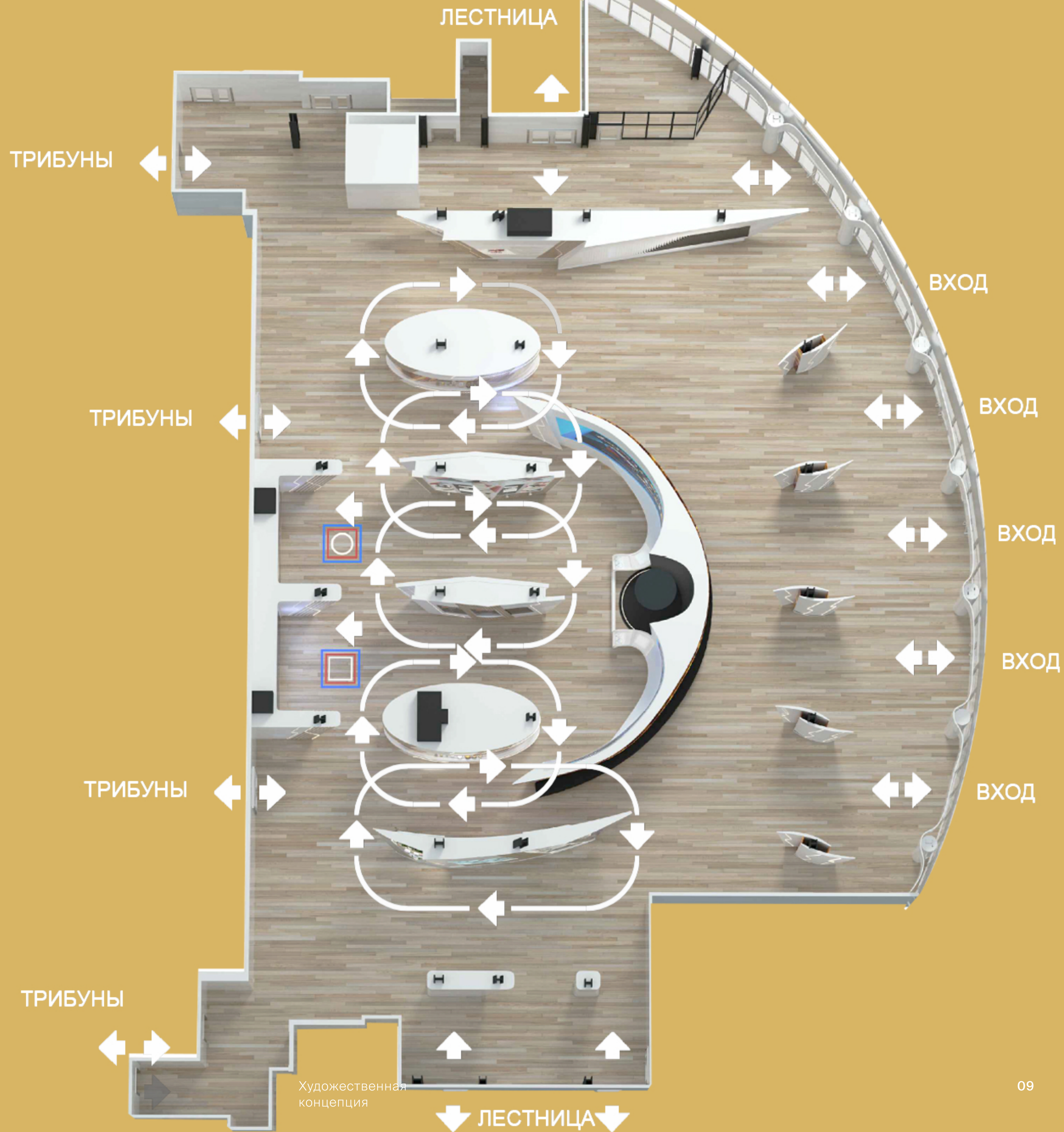


Схема циркуляции посетителей





Архитектурное решение

Концепция входной зоны
Академии единоборств
г. Сочи

Художественная
концепция

Архитектурное решение

Интерьер будет комфортным общественным пространством, в котором человек сможет не только ближе познакомиться с историей и философией дзюдо и самбо, но и просто приятно провести время.



Фойе находится на втором этаже здания, его площадь около 900 м². Особенностью пространства является наличие большого количества металлических колонн и пространственных связей, составляющих конструкцию здания. Этим определяется общее объемно планировочное решение экспозиции: большинство инсталляций встроены в зашивки, закрывающие конструктивные элементы.

Центральным объектом является большая стена из светопропускающего оникса, имитирующая огненный факел, в пламени которого движутся темные силуэты борцов. Также эта стена разделяет светлое общественное пространство и затемненную часть холла, в которой находится экспозиция и ведется рассказ о дзюдо и самбо.

В целом концепция философии мягкой силы дзюдо и самбо нашла свое отражение в интерьерных решениях пространства. Оно нарисовано крупными сильными мазками красок, которыми стали для нас текстуры натуральных благородных материалов: огненный светящийся оникс в обрамлении из белых, как бы бумажных экспозиционных перегородок. Все это дополнено изящными наклонными вставками из светлого натурального дерева. Пол также имитирует дерево, что добавляет тепла интерьеру, в который каждый вечер сквозь огромные стекла будет проникать заходящее над морем солнце.

Потолок из-за его не слишком большой высоты планируется большей частью оставить открытым, и покрасить коммуникации в темный цвет, что послужит прекрасным фоном для всей композиции и позволит применить интересные варианты светильников в пространстве всего холла.



↑ Эскизная визуализация. Финальное художественное решение будет определено после согласования дизайн проекта фойе центра проведения соревнований.



↑ Эскизная визуализация. Финальное художественное решение будет определено после согласования дизайн проекта фойе центра проведения соревнований.



↑ Эскизная визуализация. Финальное художественное решение будет определено после согласования дизайн проекта фойе центра проведения соревнований.

С востока на запад. История Дзюдо

С востока на запад История дзюдо

1

История возникновения дзюдо – это не столько процесс формирования техники боевого искусства, сколько путь совершенствования тела и духа.

Основатель дзюдо Дзигоро Кано не отличался идеальными физическими данными, но сумел в короткий срок освоить сложную технику дзю-дзюцу. Переосмыслив и дополнив ее, он создал новый вид боевого искусства – дзю-до, особо подчеркивая философскую составляющую «до» как пути к человечности. Потому что каким бы сильным ни становился человек, занимающийся дзюдо, какого бы мастерства он не достиг, если он не будет полезен обществу – его жизнь напрасна.

Формируя сюжетную основу тематической зоны «С востока на запад», мы, с одной стороны, обращаемся к эстетике – визуальным образам Японии (искусство, каллиграфия, дизайн интерьера и материалы), с другой, рассказываем об этике – философии дзюдо, кодексе и моральных принципах, ставших его основой.

Важное место здесь могут занять сюжеты о личности Дзигоро Кано и о турнирах 1880-х годов, на которых утвердилось превосходство дзюдо над многочисленными школами дзю-дзюцу. Также интересен сюжет о распространении дзюдо за пределы страны восходящего солнца. Естественно, что здесь нас прежде всего интересует Россия, где появление дзюдо связано с именем Василия Ощепкова.

柔道

Таким образом, мы предлагаем создать стилизованную восточную часть экспозиции, где при помощи элементов оформления и современных мультимедийных средств посетитель узнает о рождении и развитии дзюдо в период с середины XIX века до примерно 30-х годов XX столетия.

С востока на запад История дзюдо

1



1 Философия дзюдо

2 Театр теней

3 Дзигоро Кано

4 Витрина «Эволюция дзюдоги»



С востока на запад Философия дзюдо

1



Композиция состоит из встроенной внутрь витрины с искусственными японскими растениями и 9 экранами с электронными чернилами, как в электронных книгах. Оранжерея символизирует гармонию и спокойствие, а иероглифы и текст определяют смысл занятий боевым искусством. На инковых мониторах мы разместим главные постулаты философии дзюдо. Они будут «переписываться» для чтения с русского на японский. Смена языка происходит в автоматическом режиме каждые 30-40 секунд.

Далее приведены примеры цитат с авторской каллиграфией Дзигоро Кано.

Рис. 1
«Правильное, благое использование сил тела и духа и есть дзюдо»



Рис. 1

Рис. 2
«Следование Пути гарантирует победу»
Рис. 4
«Наилучшее использования телесных и духовных сил»



Рис. 2

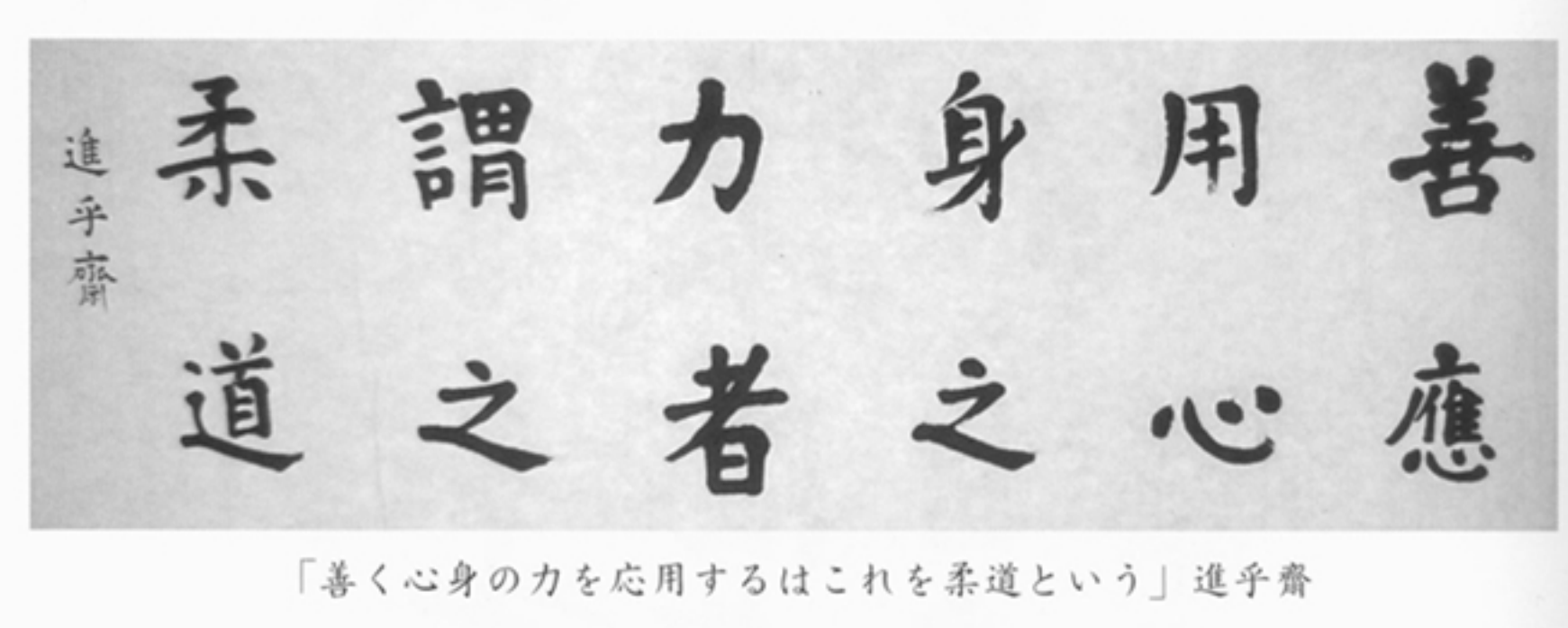


Рис. 3

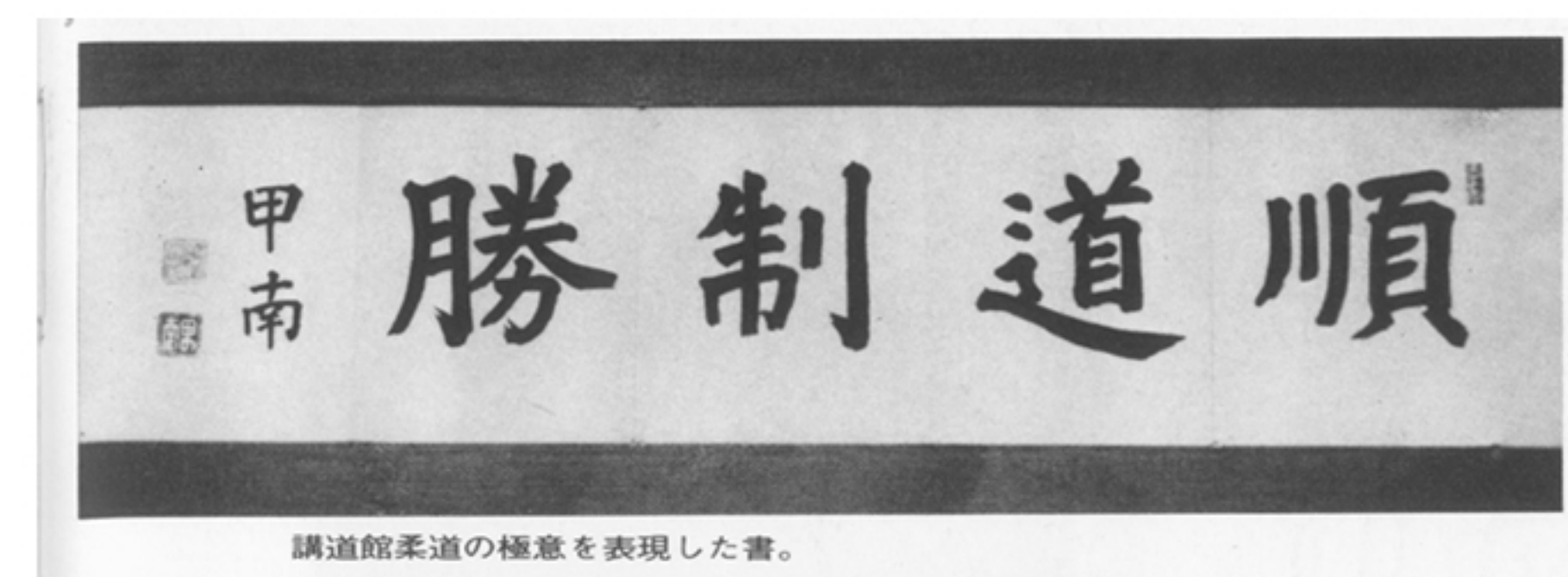


Рис. 4

С востока на запад Дзигоро Кано

1



«Житие» великого Кано в японском стиле будет рассказывать о жизни мастера. На полотне от пола до потолка будет воссоздана история его пути.

Такое полотно задает тон повествования в тематической зоне, определяет стиль и подчеркивает связь с японской культурой, философией и искусством.

С помощью художественной графики будет создан портрет мастера на фоне японских мотивов (растения, горы, деревья, дома).

Композиция дополняется иллюстрациями важных сюжетов из жизни героя: первые занятия Джиу-джитсу, создание собственной школы и занятия с учениками, работа в международном олимпийском комитете.



С востока на запад Театр теней

1



На экране за полупрозрачным матовым стеклом посетителям будет представлен анимационный CG-ролик в стилистике театра теней.

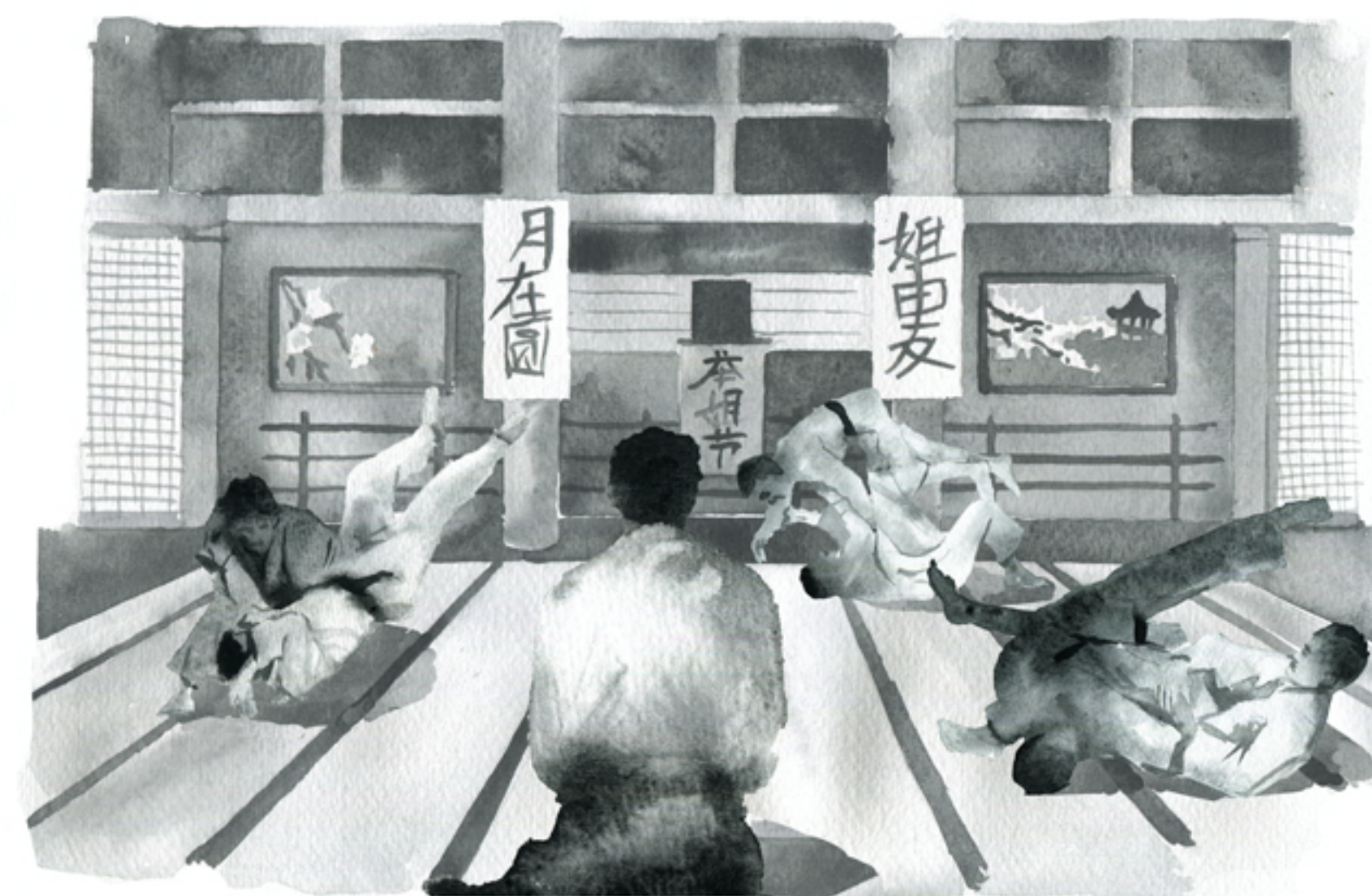
По сути – это мультфильм в стиле японской графики, нарисованной кистью, где за полторы или две минуты рассказывается сюжет о школе Кодокан.

Примерный сюжет ролика показывает путь от ученика к мастеру единоборств и дальше к учителю, передающему знания в мир.

Здесь сначала Дзигоро Кано совершенствует свое мастерство, собирает все больше учеников, тренирует их, а затем в нескольких схватках его ученики побеждают представителей других школ.



По сути – это мультфильм в стиле японской графики, нарисованной кистью, где за полторы или две минуты рассказывается сюжет о школе Кодокан.



С востока на запад Эволюция дзюдоги

1



The Ankle Throw.
Made with the left foot.



В витрину мы помещаем важные артефакты, а именно две дзюдоги – старинную и самую современную. Цель – показать эволюцию борцовского костюма на протяжении более 100 лет. Каждый экспонат может быть дополнен информационной справкой и фотографиями, которые располагаются за экспонатами в виде напечатанной графики.

Дзюдоги установлены на незаметном металлическом каркасе в напряженной позе. Они как будто застыли в полете или броске. Можно назвать такой тип экспонирования “заливанием в янтарь”.

Модель старинного костюма может быть воссоздана по фотографиям. Цвета костюмов – белый и синий.

1

↓ Эскизная визуализация. Финальное художественное решение будет определено после согласования дизайн проекта фойе центра проведения соревнований.



С востока на запад Распространение дзюдо

1

Обратная сторона инсталляции «С востока на запад» посвящена распространению дзюдо в мире и особенно в России.

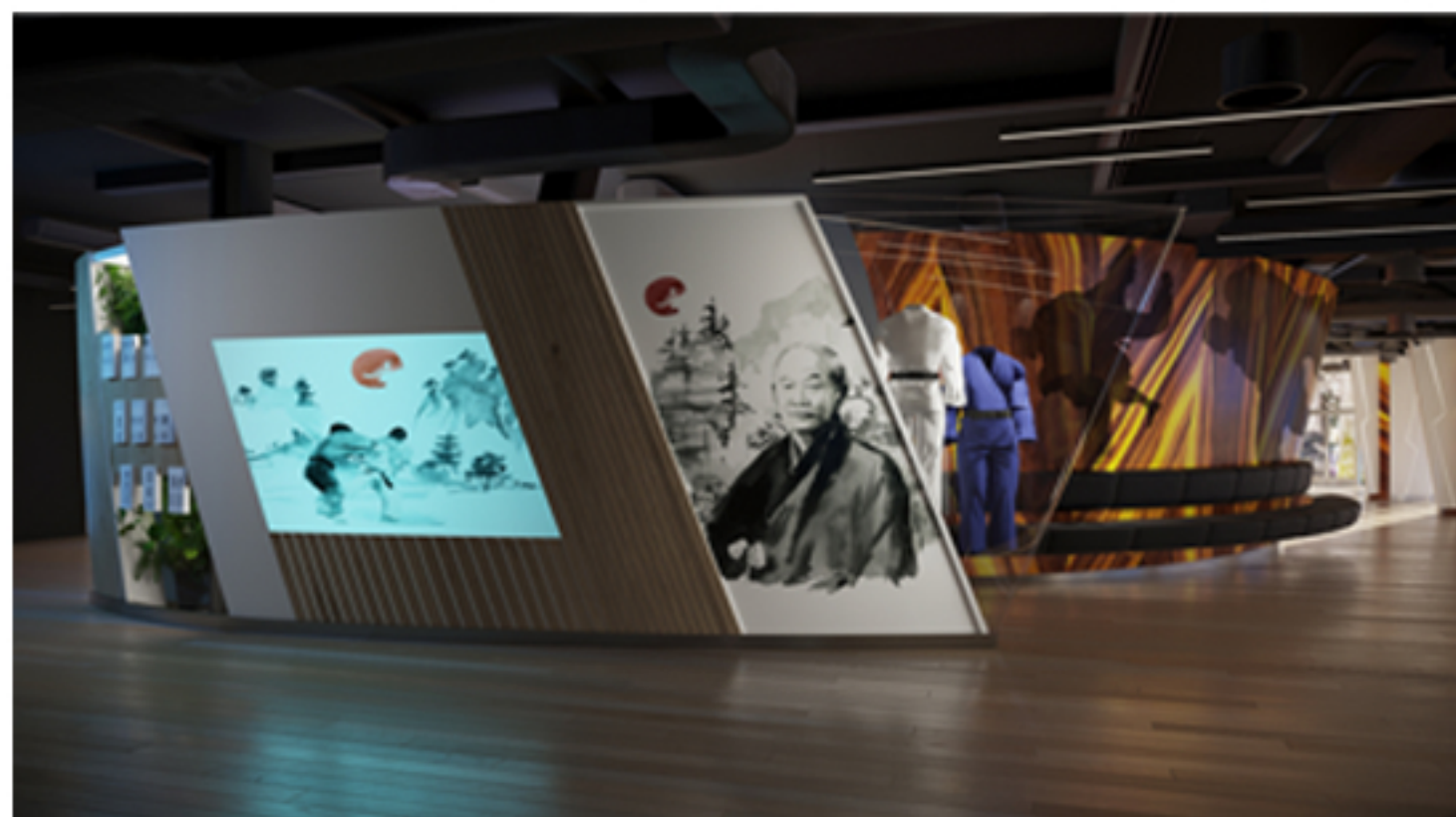
Красный круг в центре символизирует Японию и делает визуальную отсылку к её флагу. Похожее изображение красного солнца присутствует в театре теней, что дополнительно связывает эти сюжеты.

Красный круг реализован с помощью экрана. Внутри него могут проявляться силуэты и иероглифы. Из этого центра дзюдо, как боевое искусство, расходитя по миру.

Ближайшая темно серая область (второй радиус) отведена под рассказ об учениках Кано, покинувших Японию и познакомивших с дзюдо публику в других странах. Здесь на экране, который архитектурно обрамлен круглой рамкой, находятся их истории.

Посетитель может с помощью касаний выбрать один из сюжетов и изучить его подробнее. Например, сюжет о Мицудэ Маэде, который обучал в Бразилии Карлоса Грейси, одного из членов знаменитого семейства Грейси, которое является основателем школы бразильского джиу-джицу. Или рассказ о Ямасито Ёсицуго и его деятельности по популяризации дзюдо в США, включая его занятия с президентом Теодором Рузвельтом.

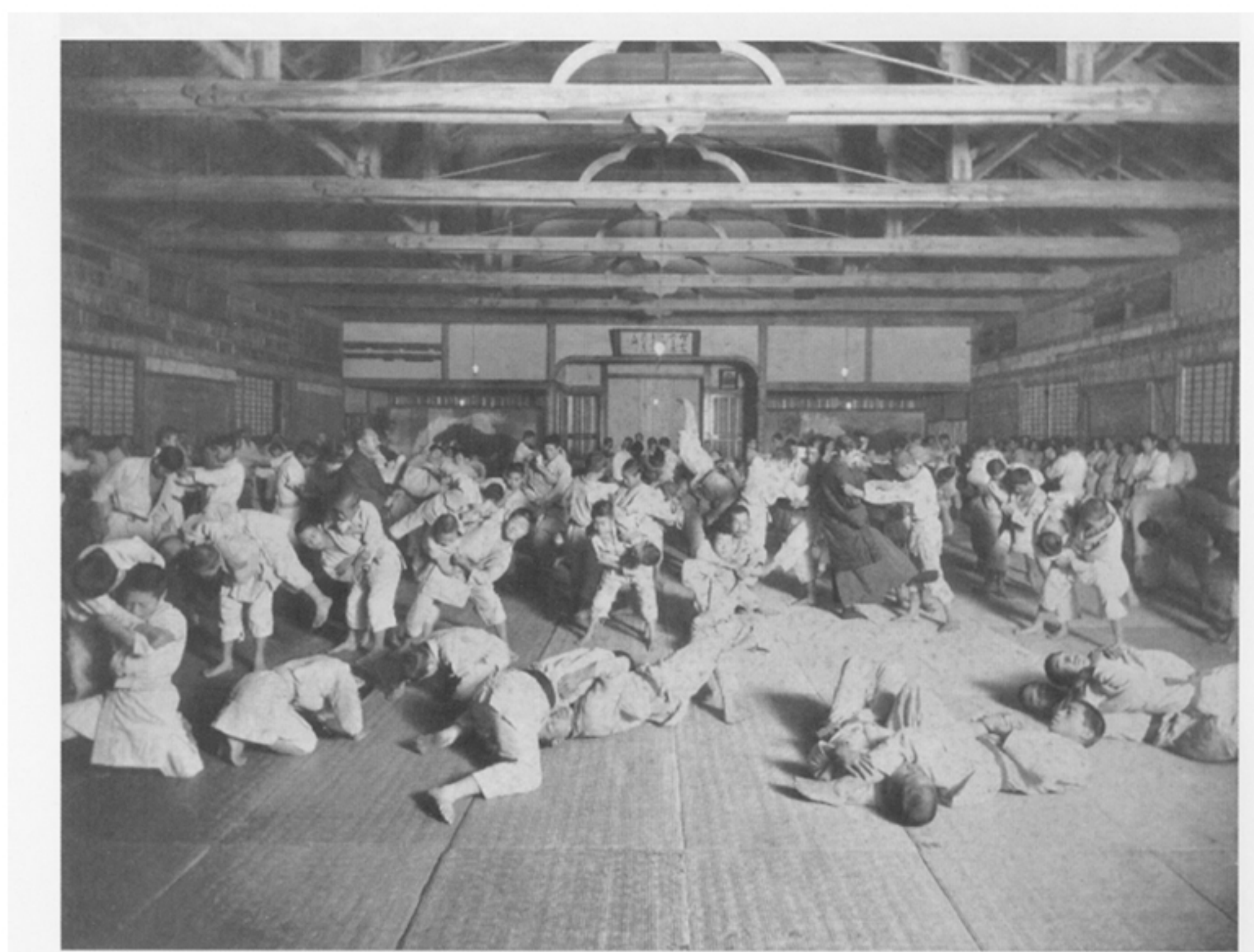
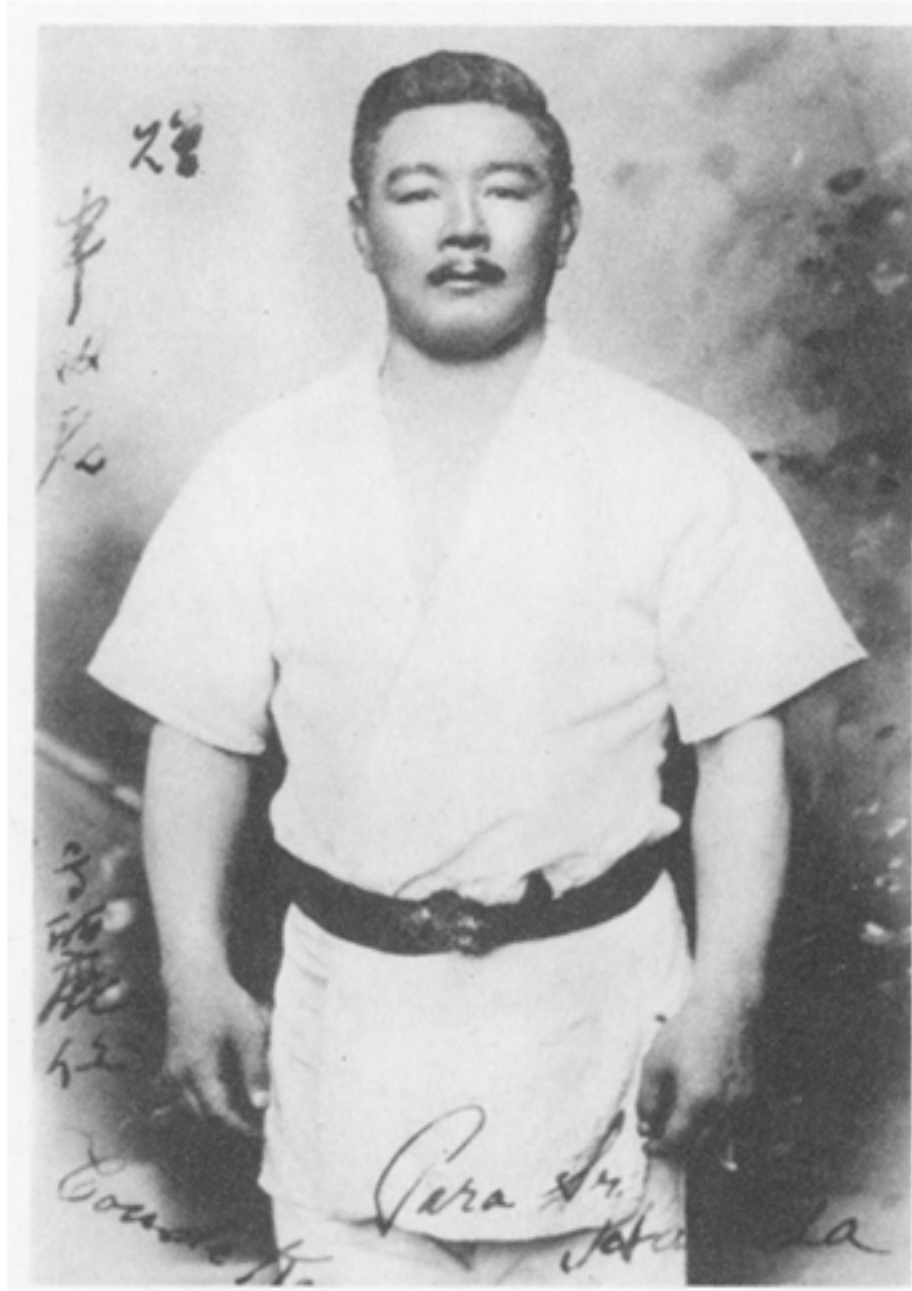
Самая крупная светло-серая часть отведена под рассказ о дзюдо в России. Здесь в коллажном стиле с помощью напечатанной графики с одной стороны находятся сюжеты про дзюдо на дальнем востоке. Это обучение приемам дзюдо, которое велось в Школе полицейского надзора Заамурского округа пограничной стражи, а также история японского офицера Хиросэ Такео. А с другой стороны – первые московские школы и соревнования под руководством Василия Ощепкова.



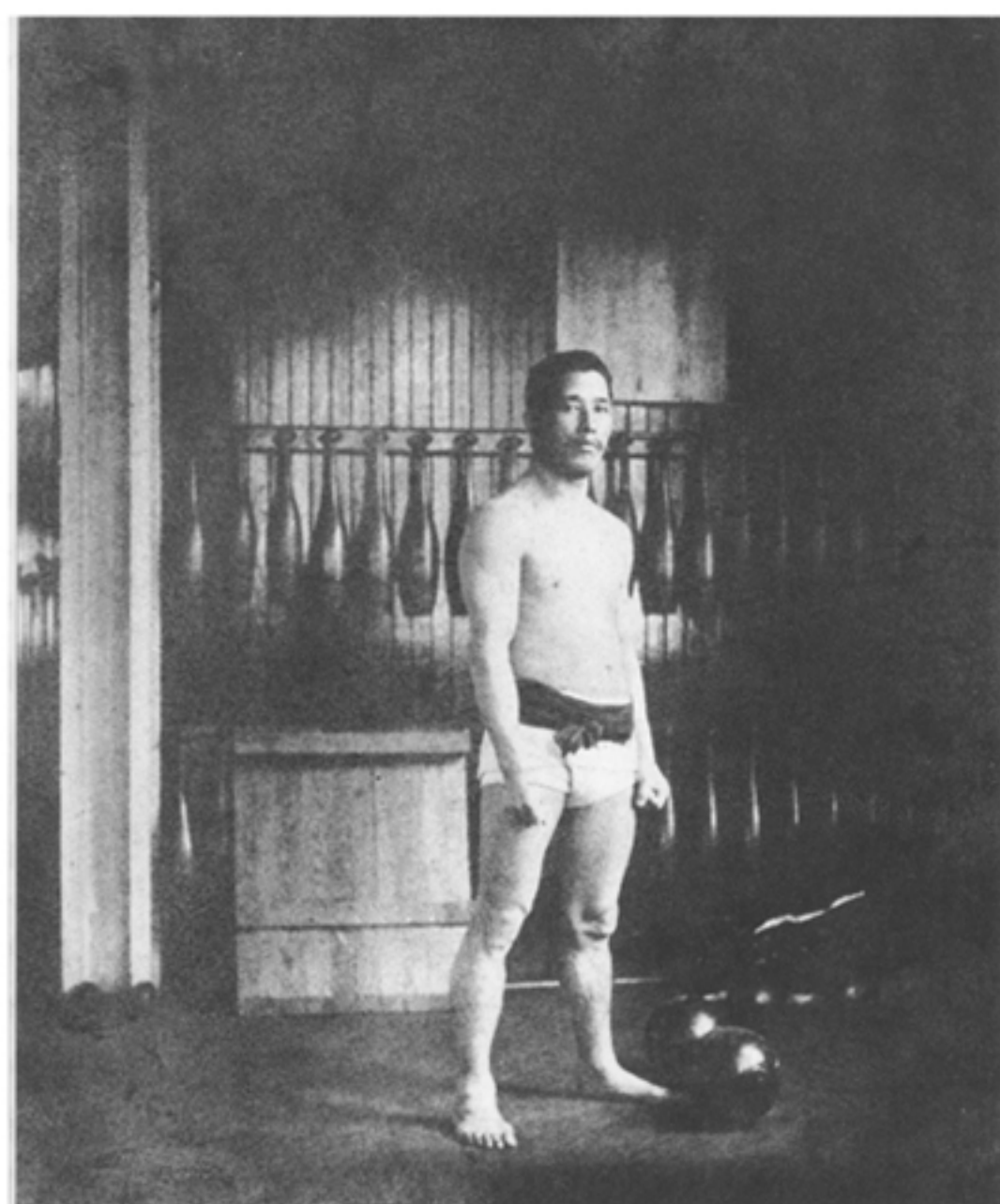
Эскизная визуализация. Финальное художественное решение будет определено после согласования дизайн проекта фойе центра проведения соревнований.

С востока на запад Распространение дзюдо

1



下富坂道場での稽古風景
左の黒紋付袴姿 横山作次郎、右 三船久蔵



明治42年頃の講道館紅白試合。中央嘉納師範と横山作次郎。旗手三船三段(当時)、その左は徳三宝初段(当時)。嘉納師範の前は半田義麿。

С востока на запад Распространение дзюдо

1



シベリアの曠野を馬車で踏破したときの広瀬。

第1回旅順決死隊成功後の記念写真。この後第2回目の決死行で壮烈な戦死を遂げる。

1

- ↓ Эскизная визуализация. Финальное художественное решение будет определено после согласования дизайн проекта фойе центра проведения соревнований.



С востока на запад Сборная дзюдо

1

Идея инсталляции состоит в том, чтобы в витрине за стеклом представить значимые трофеи, завоеванные советскими и российскими спортсменами на международных соревнованиях уровнем не ниже чемпионата Европы. А также дополнить их оформлением из оникса и двумя вставками из интерактивных экранов.



На экранах симметрично с двух сторон инсталляции с помощью интерактивного элемента управления будут демонстрироваться составы сборной России и СССР разных лет. Пользователь может перемещаться по годам и соревнованиям, выбирать спортсменов и видеть их «карточки», смотреть лучшие моменты их выступлений.

Таким образом в интерфейсе инсталляции предусмотрено 3 уровня: стартовый экран с выбором сборной (мужская/женская) и годом, на втором этапе демонстрируется весь состав, на третьем – личная карточка спортсмена.

Экраны располагаются симметрично с двух сторон инсталляции. Для управления контентом предусмотрен контроллер – колесо с функцией кнопки для выбора нужного элемента. Оптимальное количество наград в витрине – примерно 40 позиций. Каждая награда сопровождается печатной информационной карточкой.

Полностью аналогичная инсталляция будет реализована в зоне «История самбо». Только она будет посвящена трофеям и соревнованиям по самбо соответственно.



История Самбо

История самбо

2

В 1964 году полностью укомплектованная самбистами советская команда по дзюдо с сенсационным триумфом выступила на XVIII Олимпийских играх в Токио, пропустив вперед в общекомандном зачете лишь родоначальников дзюдо — японцев.

Становление самбо как нового вида борьбы состоялось в 20–30 годы XX века. У истоков основания самбо стояли Василий Сергеевич Ощепков и Виктор Афанасьевич Спиридонов. Систематизировал технику и обобщил терминологию Анатолий Аркадьевич Харлампиев.

Они ставили перед собой конкретную цель — создание эффективной системы самозащиты, в которой разрешалось бы применение не только бросков, но и болевых приемов. Как официальный вид спорта самбо окончательно утвердился в 1938 году.

Самбо направлено на поиск всего передового и целесообразного. Самбо — это философия постоянного развития, обновления, открытости ко всему новому и лучшему.

Именно это мы хотим показать в данном тематическом блоке: с одной стороны преемственность самбо от дзюдо, а с другой, постоянное развитие его технического арсенала, готовность вбирать в себя все новое и полезное.

Другая интересная тема — это выход самбо на международную арену и стремительный рост его популярности.



История самбо

Основатели самбо



↓ Эскизная визуализация. Финальное художественное решение будет определено после согласования дизайн проекта фойе центра проведения соревнований.



Основатели самбо – Василий Сергеевич Ощепков, Виктор Афанасьевич Спиридонов и Анатолий Аркадьевич Харлампиев. В данной части инсталляции каждому из них будет посвящен отдельный рассказ.

Инсталляция основана на графическом оформлении вертикальной плоскости. Здесь по принципу коллажа в стиле советского конструктивизма и графических работ Александра Родченко совмещены 3 крупных портрета основателей самбо, а также архивные материалы, посвященные их деятельности.

Каждому из героев отведен небольшой экран 13' дюймов и персональное аудиоустройство. На экране отображается биографическая информация и медиаматериалы. Звуковое сопровождение – стилизованный под советский дикторский голос рассказ о их достижениях.

Таким образом будет реализован заявленный принцип многопользовательского взаимодействия, а аудио-рассказ позволит расширить знания по теме.



Пример персонального аудиоустройств для музейных инсталляций

История самбо

Основатели самбо

2

Анатолий Аркадьевич Харлампиев (1906 - 1979)

В 1936 г. окончил Государственный центральный ордена Ленина институт физической культуры (отделение дзюдо Ощепкова, который из-за болезни уступил ему свою секцию в Инфизкульте и распределил его руководителем лучшей площадки Москвы по борьбе вольного стиля во дворце спорта "Крылья советов").

Участник ВОВ, с 1945 г. по 1952 г. работал старшим тренером Центрального Совета «Динамо». С 1953 г. — доцент кафедры физвоспитания МЭИ. После войны пришлось готовить новое поколение самбистов.

На II Всесоюзной конференции специалистов по вольной борьбе 1947 года было принято решение об официальном переименовании вольной борьбы в самбо. А. А. Харлампиев чётко разделял спортивное самбо и боевое самбо. Харлампиев стал одним из сильнейших самбистов страны.

Он скрупулёзно собирал новые незнакомые приёмы борьбы, систематизировал их, для этого много ездил по стране. В целях популяризации самбо выступал против борцов других видов борьбы, против боксёров и одерживал быстрые победы. На показательных выступлениях боролся одновременно против 5-6 спортсменов. В боевом разделе шёл на спарринг-партнёров, вооружённых настоящими ножами, железными палками и т. д.

За время работы в МЭИ подготовил десятки мастеров спорта СССР по самбо: Альфред Карашук, Вадим Избеков, Виктор Голяков, Анатолий Пыдрин.

Василий Сергеевич Ощепков (1892 - 1937)

В 1907 году по программе создания первой «контрразведывательной службы» был отправлен для учебы в духовную семинарию русской православной миссии в Токио как осиротевший сын участника Русско-Японской войны. Ощепков обучался в центре дзюдо Кодокан. 15 июня 1913 г. получил черный пояс первый дан и стал первым русским мастером дзюдо, работал переводчиком в контрразведке Заамурского военного округа в г. Харбине, а затем в разведотделе Приамурского округа, выезжая иногда с заданиями в Японию.

В 1914 г. во Владивостоке открыл первую секция дзюдо в России, которая просуществовала до 20-ого года. В январе 1927 г. Ощепков подготовил первых инструкторов. В сентябре 1929 г. его как специалиста по рукопашному бою пригласили в Москву, где в Центральном Доме Красной Армии были созданы две группы из военнослужащих и работников ДКА, а также первая в стране женская группа.

В 1932 году при Инфизкульте был учреждён военный факультет. Преподавание рукопашного боя и борьбы в одежде как на факультете, так и на организованных при нём курсах осуществлялось тоже Ощепковым. В 1933–1934 годах он также обучает учащихся двухгодичной школы профсоюзов имени Н. М. Шверника.

В 1935 г. состоялся первый чемпионат Москвы и Ленинграда. В конце 36-ого года была создана «секция борьбы вольного стиля Дзюу-до Всесоюзного спорткомитета». 1 октября 1937 был арестован, и через 10 дней Ощепков умер от стенокардии. В 1938 г. после всесоюзного сбора борцов спорткомитет 16 ноября издал приказ «О развитии борьбы вольного стиля». Эта дата и стала считаться днем рождения борьбы самбо.

Виктор Афанасьевич Спиридонов (1882 –1944)

Русский офицер, который участвовал в войне с японцами в 1905 г. в Маньчжурии. С 1906 года В. А. Спиридонов увлёкся модным тогда в Европе «джиу-джитсу», которое изучал по издававшимся тогда в России и в Европе пособиям и самоучителям.

После октябрьских событий стал начальником школы джиу-джитсу по подготовке инструкторов милиции при Главном управлении рабоче-крестьянской милиции, преподавал спортивные дисциплины в одной из железнодорожных организаций Всеобуча, а также стал заведующим Московскими окружными курсами инструкторов спорта и допризывной подготовки, где тогда появился предмет «Защита и нападение без оружия».

В целях упрощения изучения приёмов В. А. Спиридонов классифицировал все существующие приёмы, разделив их на семь основных групп: 1) дожимы; 2) рычаги (перегибания); 3) удары; 4) выверты (выкручивания); 5) выведение из равновесия; 6) сжатие и нажатие (сдавливание и надавливание); 7) группа комбинированного приема (разнонаправленные и однонаправленные комбинации).

В начале 1923 года в Москве было учреждено Пролетарское спортивное общество «Динамо», среди учредителей которого был и Виктор Афанасьевич Спиридонов, организовавший при «Динамо» секцию нападения и защиты. Им был подготовлен ряд пособий по самозащите. «Руководство самозащиты без оружия по системе "джиу-джитсу"» (1927) содержало приёмы борьбы против невооружённого и вооружённого противника, указание по тактике и методике тренировки.

В книге «Самозащита без оружия» (1933) В. А. Спиридонов ввёл широкую спортивную основу при тренировке навыков самозащиты, стараясь обобщить опыт работы за весь период многолетнего труда.

Свою систему В. А. Спиридонов поначалу именовал просто «самозащита», потом «сам», а затем «самбо» («самозащита без оружия»).

История самбо Основатели самбо

2

↓ Эскизная визуализация. Финальное художественное решение будет определено после согласования дизайн проекта фойе центра проведения соревнований.



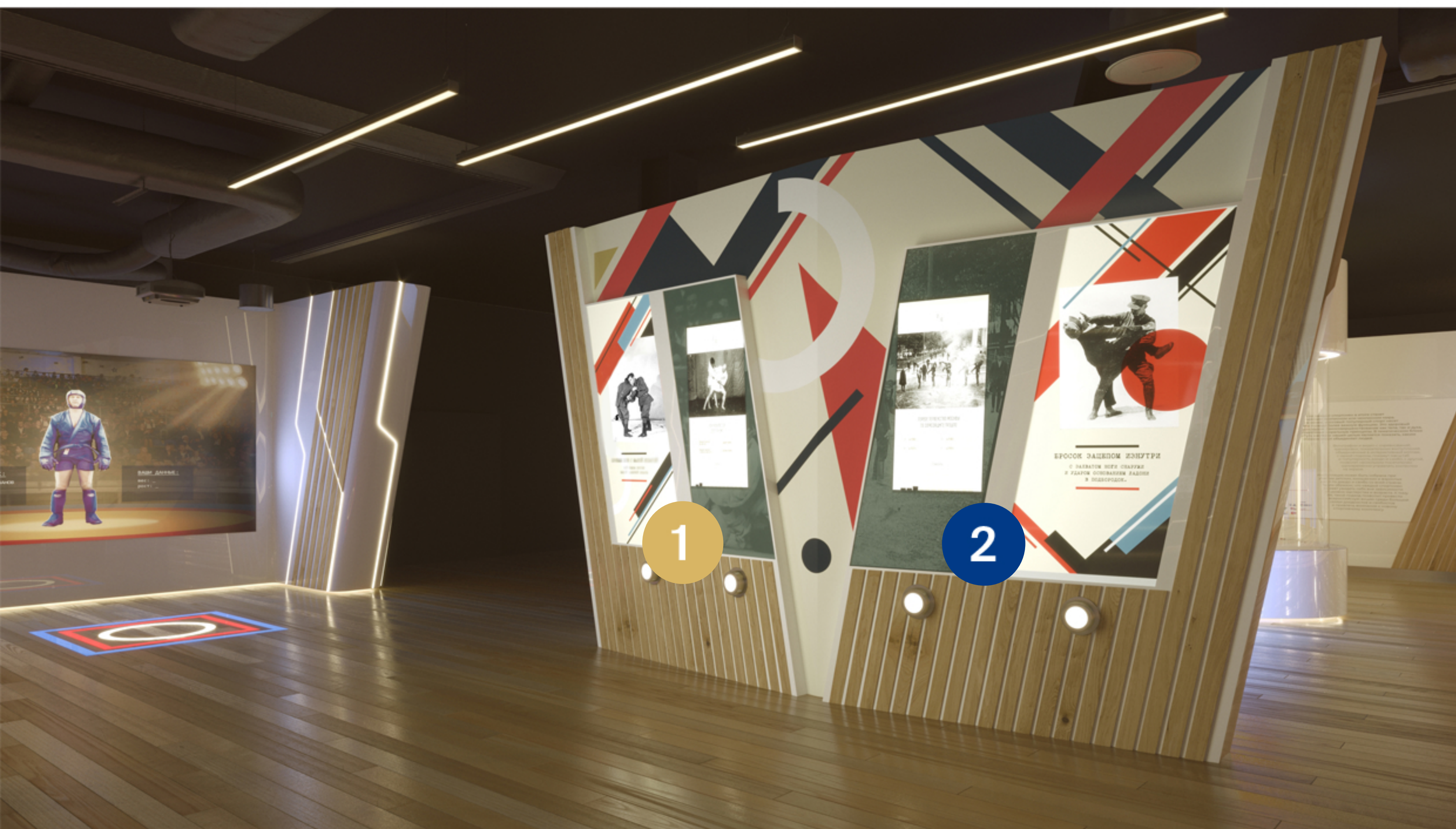
История самбо Гражданское и военное самбо

2



1 Руководство по рукопашному бою

2 Самооборона и ГТО



Архитектурно в данной инсталляции мы используем те же материалы, поддерживая их графическим оформлением в стиле советского конструктивизма и супрематизма.

Главной темой здесь становится развитие самбо именно как прикладной дисциплины, его применение среди военных и структур МВД, а также в целях гражданской самообороны и части физической культуры в советское время.

4 вертикальных экрана в инсталляции управляются с помощью специального колеса, которое является важным элементом пользовательского взаимодействия. С его помощью пользователь переключает разделы внутри контента, выбирает ответы в викторине после просмотра всех разделов.

Поворот кольца настройки требует усилия, как на старом приемнике в поиске нужной радиочастоты. Вместе с этим, кроме переключения разделов с помощью кольца настраивается и резкость (фокус) на фотографиях или видеозаписях.

Два экрана слева посвящены руководству по рукопашному бою, два правых гражданской самообороне и самбо в нормах ГТО. Контент на этих парах экранов дублируется так, что сразу 2 посетителя могут изучать каждую из тем.

История самбо Военное самбо

2



Сначала посетителю транслируется анимированное руководство по рукопашному бою 30-х годов, в работе над которым принимал активное участие Ощепков и его ученики.

Руководство представляет собой инструкцию при нападении человека с оружием и без. Оно подробно описано и проиллюстрировано. Специально для инсталляции могут быть сняты демонстрационные ролики с профессиональными спортсменами.

Пользователь выбирает один из разделов и наглядно видит, как следует действовать в данных обстоятельствах.

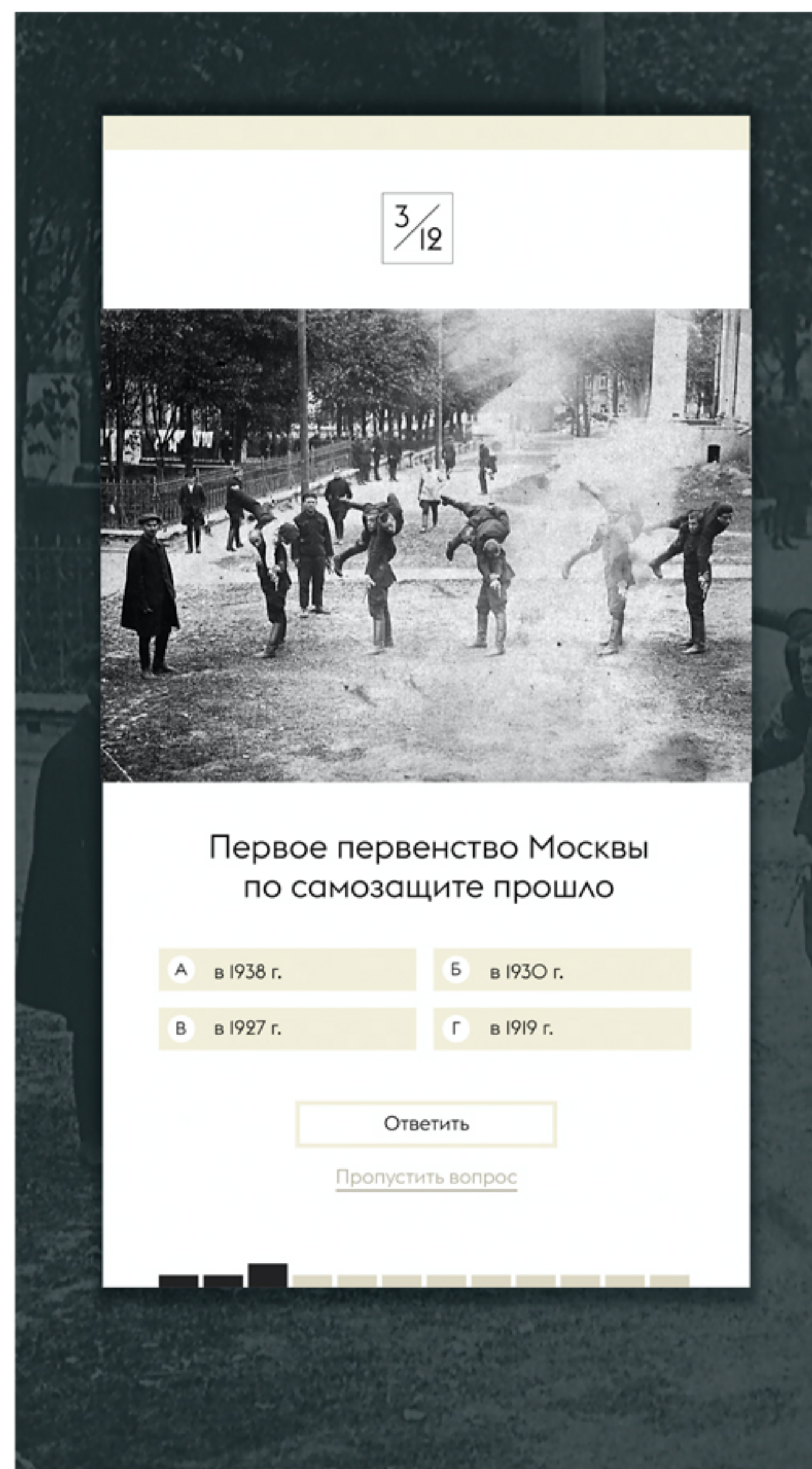
После просмотра всех материалов, посвященных руководству по рукопашному бою, посетителям предлагают сыграть в игру. В ней для победы им понадобятся знания, которые можно почерпнуть из первой части.

Игра будет представлять из себя набор вопросов викторины или теста. Чтобы перейти на следующий уровень нужно будет выбрать из предложенных вариантов верный и ответить на нападение соперника. При правильном ответе анимированный персонаж сможет победить виртуального соперника на экране.



История самбо Гражданское самбо

2



Контент данной части инсталляции реализован также, как и в военном применении самбо. Сначала транслируются обучающие видео и фотоматериалы 1930-х годов, с помощью которых создается визуальный образ эпохи.

Дальше посетителям предлагают пройти викторину или простую игру с несколькими вариантами действий. Здесь нужно будет ответить на вопросы по самообороне и нормам ГТО, связанным с самбо. После правильного или неправильного ответа посетитель будет получать краткую информационную справку.

В конце гости Академии узнают количество правильных ответов и резюме о том, смогут ли они защитить себя или же победят хулиганы.

2

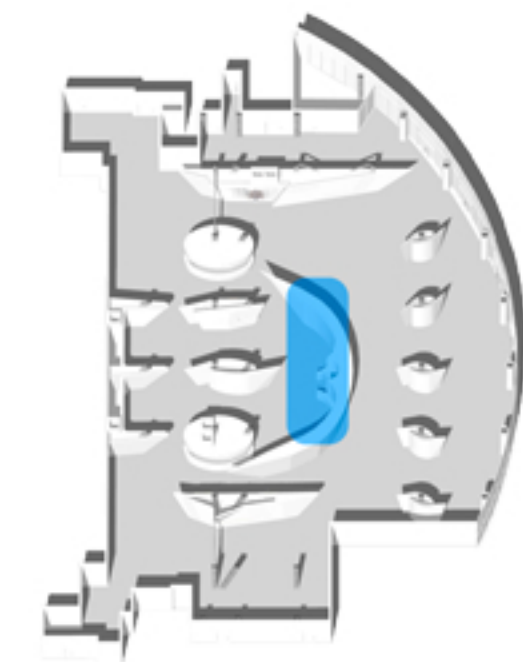
↓ Эскизная визуализация. Финальное художественное решение будет определено после согласования дизайн проекта фойе центра проведения соревнований.



Спорт высоких достижений

Спорт высоких достижений

3



1 Кинотеатр

2 Световая инсталляция «Созвездие»

3 Витрины в столе

Главная часть экспозиции посвящена дзюдо и самбо как спортивным дисциплинам. Она занимает центральную часть помещения так, что остальные тематические зоны по сути обрамляют ее.

«Спорт высоких достижений» – это история про чемпионов, олимпийцев, выдающихся спортсменов и тренеров России и СССР. История честной борьбы, побед и достойных поражений. Рассказ о спорте – как стремлении к совершенству и предмете для гордости болельщиков и всех соотечественников.

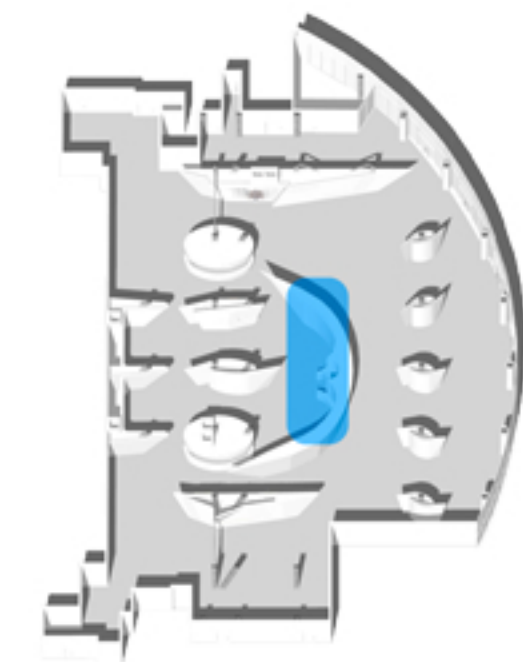
Главной и самой масштабной частью здесь должна стать большая проекционная инсталляция, которая по смыслу соединяется с витриной наград (медалей). Большой проекционный экран разделен на две части. Одна посвящена соревнованиям по самбо, вторая – по дзюдо, а в центре размещена световая инсталляция «Созвездие».

Тематическую зону дополняют две интерактивные инсталляции, рассказывающие о технике дзюдо и самбо, а также игровая зона с симуляцией спортивного поединка.



Спорт высоких достижений Кинотеатр

3



Справа и слева от центра располагаются две зоны для просмотра спортивной хроники и лучших моментов соревнований с участием спортсменов нашей сборной.

Один ролик посвящен дзюдо, другой - самбо. Хронометраж одного ролика до 5 минут. Видео проигрывается в цикле.

Ролики представляют из себя “клип” - нарезку из самых ярких событий. При этом видео смонтировано так, чтобы было ощущение прямой трансляции с повторами наиболее ярких моментов, переходами на полиэкранный экран и пр.

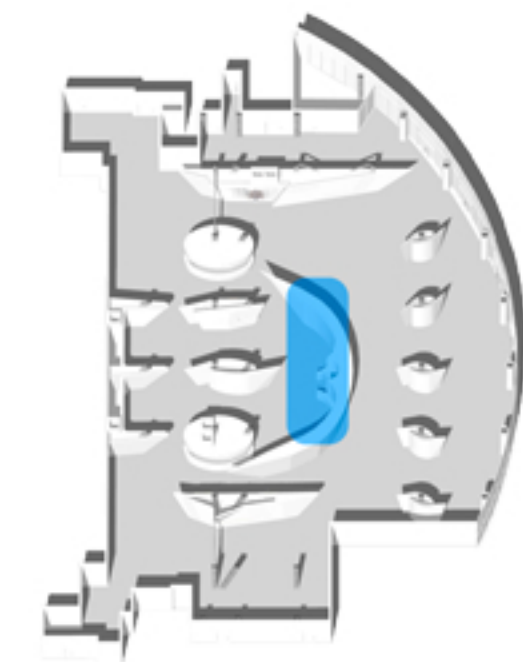
С течением времени количество видеороликов может быть увеличено. Новые материалы будут добавлены в плейлист и проигрываться по порядку.



Спорт высоких достижений

Световая инсталляция

3



Световая инсталляция носит условное название «Созвездие». Она представляет собой иллюзию объемной фигуры спортсмена, триумфально поднимающего руки к небу после победы. Собранный из множества точек-огней она визуально напоминает созвездия на звездном небе.

«Созвездие» по сути является арт-инсталляцией, реализованной с помощью специального источника света и огромного количества оптоволоконных линий, пропускающих свет лишь в определенных местах.

Такой объект, установленный между двумя большими кинотеатрами объединяет два вида спорта в общем стремлении к победе и завершает общую композицию центральной тематической зоны.



Пример подобных инсталляций испанской художницы Розалин де Трейлин (Roseline de Thélin)

↓ Эскизная визуализация. Финальное художественное решение будет определено после согласования дизайн



Художественная концепция

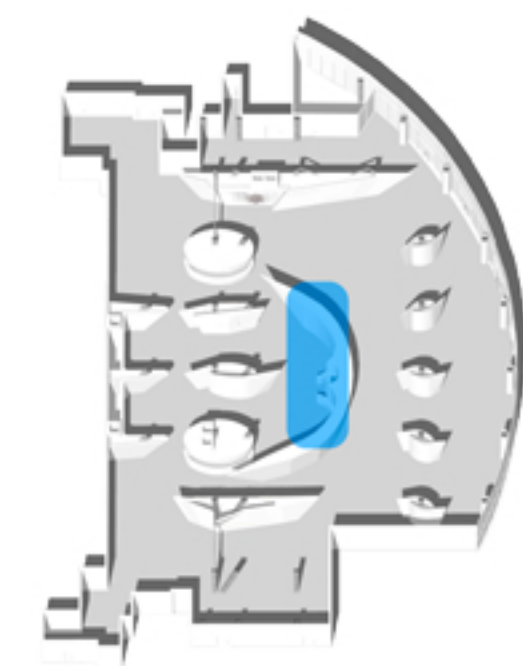
Спорт высоких достижений Витрины в столе

3

Витрины будут отведены под памятные медали и другие плоские артефакты небольшого размера, предоставленные федерациями дзюдо и самбо.

Прежде всего, это место для высоких наград Олимпийских игр и чемпионатов мира. Достоинство медалей (золото, серебро, бронза) может быть разным. Главное, чтобы награда представляла ценность в контексте истории развития спорта в России.

У каждой медали будет печатная этикетка. Если такую медаль завоевывало несколько человек, рядом с ней будут указаны несколько имен.

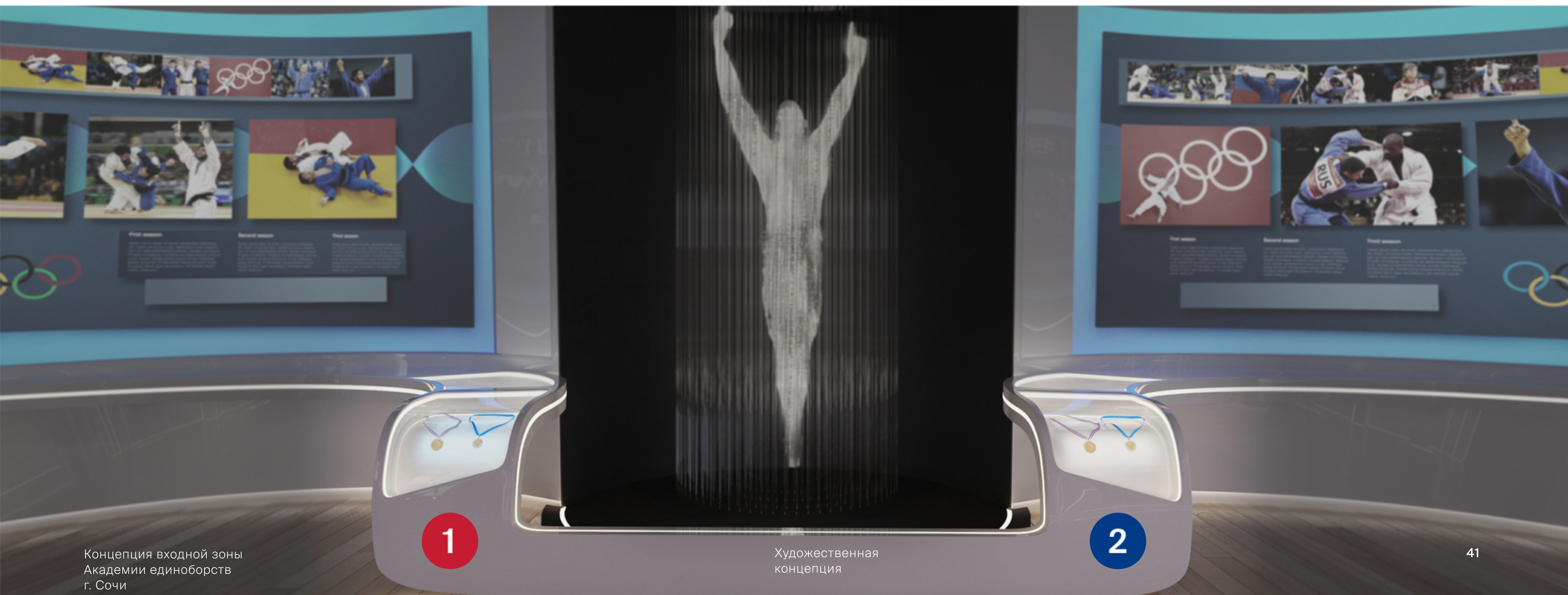


1

Награды чемпионатов мира по Самбо

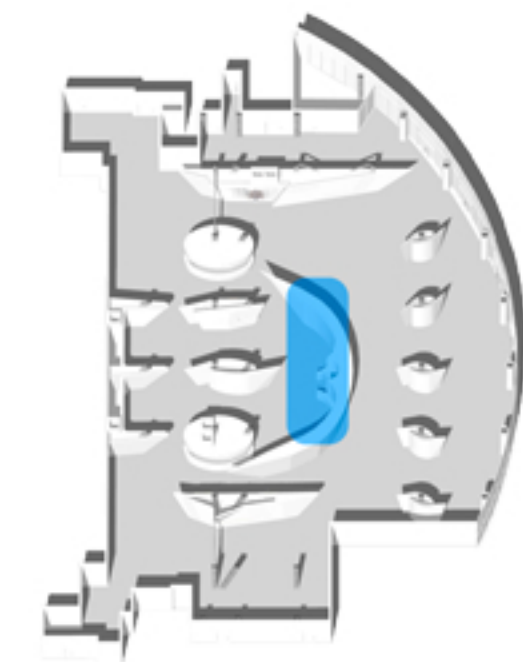
2

Награды Олимпийских игр и чемпионатов



Спорт высоких достижений Азбука самбо и дзюдо

3



В интерактивной зоне расположены 6 вертикальных сенсорных экранов. По три с каждой стороны инсталляции для самбо и для дзюдо. На них в виде простого интерфейса с иконками представлены основные технические элементы (приемы) дзюдо или самбо.

Технический арсенал этих боевых искусств насчитывает большое количество приемов и их комбинаций. Смысл инсталляции — показать сходства и различия дзюдо и самбо в части приемов, а также представить посетителю именно «азбуку» — некий ликбез. То есть не показывать все возможности, но продемонстрировать по несколько элементов из каждого раздела. Например, броски, подсечки, сковывающие приемы.

Посетитель выбирает один из приемов, тогда на весь экран сначала в быстром темпе, а затем в замедленном движении с добавлением инфографики мастер его демонстрирует.

Все видеоролики здесь специально отсняты в вертикальном формате и к ним добавлена поясняющая инфографика.



3

↓ Эскизная визуализация. Финальное художественное решение будет определено после согласования дизайн проекта фойе центра проведения соревнований.



Спорт высоких достижений

Азбука самбо и дзюдо

З



ТЕХНИКА ДЗЮДО

Технический арсенал дзюдо включает в себя три класса приемов: нагэ-вадза – «броски», катамэ-вадза – «сковывающие приемы» и атэ-вадза – «удары» (запрещены в спортивной схватке). Класс катамэ-вадза включает в себя три подкласса: удержания (осаэ-вадза); болевые приемы на суставы (кансэцу-вадза); удушающие приемы (симэ-вадза).

Техника дзюдо прошла большой путь развития. На этапе становления школы «Кодокан» основное внимание было уделено броскам. Именно превосходство дзюдоистов в умении применять броски обеспечило им преимущество во встречах с представителями различных старых школ японского искусства самозащиты и борьбы – дзюдзюцу. Позднее, во многом благодаря участию дзюдоистов в соревнованиях с представителями школ дзюдзюцу, специализировавшихся в технике катамэ-вадза, техника дзюдо дополнилась целым рядом эффективных приёмов борьбы в положении лежа.

Современная программа дзюдо школы «Кодокан» включает 67 приемов нагэ-вадза (в том числе 2 запрещенных) и 29 приёмов катамэ-вадза (в том числе 2 запрещенных).

Классификация бросков Кодокан дзюдо на первом уровне предполагает деление на два подкласса: броски, выполняемые с сохранением стойки (тати-вадза), и броски, выполняемые со специальным собственным падением (сутэми-вадза). Броски с сохранением стойки делятся далее на броски в основном руками (тэ-вадза); броски бедром (коси-вадза); броски ногами (аси-вадза), а броски со специальным собственным падением – на броски, выполняемые с падением на спину (ма-сутэми-вадза), и броски, выполняемые с падением на бок (ёко-сутэми-вадза).

Примеры бросков из стойки:

- 1) Дэ-аси-бараи (боковая подсечка)
- 2) хидза-гурума (подсечка в колено)
- 3) уки-госи (бросок через бедро захватом туловища поворотом)
- 4) оо-сото-гари (отхват)
- 5) оо-ути-гари (зацеп изнутри)
- 6) сэ-ои-нагэ (бросок через плечо)
- 7) окури-аси-бараи (подсечка в темп шагов)
- 8) тай-отоси (передняя подножка)
- 9) хараи-госи (подхват)
- 10) ути-мата (подхват изнутри)
- 11) ката-гурума (бросок через плечи, мельница)
- 12) уцури-госи (боковой бросок через бедро)

Спорт высоких достижений Азбука самбо и дзюдо

З

ТЕХНИКА САМБО

В техническом арсенале борьбы самбо в ее классическом варианте можно выделить, прежде всего, два крупных блока: борьбу стоя и борьбу лежа (некоторые специалисты выделяют также переходы от борьбы стоя к борьбе лежа и переходы от борьбы лежа к борьбе стоя).

Борьба стоя включает стойки, передвижения, захваты и т.д., но прежде всего броски, а борьба лежа – исходные положения, вспомогательные действия, заваливания, переворачивания и т.д., но прежде всего – удержания и болевые приемы, которые, в отличие от дзюдо, проводятся не только на локтевой сустав, но и на плечевой сустав, а также на суставы ног.

Удушающие приемы в борьбе самбо в ее классическом варианте запрещены. В то же время в такой спортивной ипостаси самбо как «боевое самбо» в дополнение к приемам классического варианта борьбы самбо разрешаются также удары руками, ногами и головой, болевые и удушающие приемы не только в положении лежа, но и в стойке.

Броски принято разделять на броски ногами, броски туловищем, броски руками.

Примеры бросков:

Бросок через спину
Бросок через бедро
Бросок через спину с колен
Передняя подножка
Задняя подножка
Боковая подножка
Зацеп снаружи
Зацеп изнутри
Обвив
Подсад бедром снаружи
Бросок через голову голенью с захватом руки
«Мельница»

Спорт высоких достижений Игровая зона

3



У задней стенки 2 интерактивные инсталляции. Они решены одинаково по мультимедийному функционалу. Одна посвящена самбо, другая - дзюдо.

Для реализации игровой инсталляции мы предлагаем два варианта взаимодействия. Оба они построены на участии в игре одного пользователя и управления с помощью технологии захвата движений. Захват движений будет реализован либо через Kinect, как для игровой консоли Xbox, либо с помощью обычных видеокамер и компьютерного зрения.

Первый вариант «Режим поединка»

Предпочтительное решение по взаимодействию. На экране игровой зоны зал для единоборств с множеством зрителей на трибунах. На ковре никого нет. Посетитель встает в центр круга на полу – камера или кинект считывает его пол, рост и подбирает весовую категорию, выставляя для него соперника на экране. Для каждой весовой категории сделан один соперник из числа выдающихся российских спортсменов.

На экране быстро описываются правила поединка и параметры взаимодействия. Посетитель не должен покидать обозначенную на полу область. Нападение осуществляется движением правой или левой руки и корпуса вперед, защита – наоборот отклонением назад с уклоном влево или вправо в зависимости от атаки виртуального соперника.



На экране перед виртуальным противником появляется 3d-персонаж посетителя. Он находится спиной к зрителю, а камера «снимает» бой с приподнятой точки. Персонаж посетителя повторяет движения человека. После обратного отчета начинается бой по вышеописанным правилам. При успешной попытке нападения или неудачной защите на экране происходит бросок – раунд заканчивается.

Бой состоит из трех раундов. Примерная продолжительность боя 1,5 минуты. Каждый виртуальный соперник имеет свой стиль и набор приемов, которые варьируются от атаки к атаке. Удачное нападение персонажа посетителя также запускает один из набора бросков или приемов.

Второй вариант «Тренировка с мастером»

Такое взаимодействие менее зрелищное, но проще в реализации. На экране появляется мастер дзюдо или самбо. Он предлагает посетителю научиться одному из технических элементов в виртуальном поединке. Выбор приема происходит в случайном порядке, чтобы они не повторялись часто.

Посетитель сначала видит, как мастер на арене выполняет захват и бросок. Затем появляется персонаж посетителя и его виртуальный соперник. Мастер пошагово объясняет что нужно делать в показательном бою.

Если «ученик» повторяет движение в точности, на экране его виртуальный персонаж эффектно проводит атаку.

Время взаимодействия составляет примерно 1 минуту.

Путь Мастера

Путь мастера

4

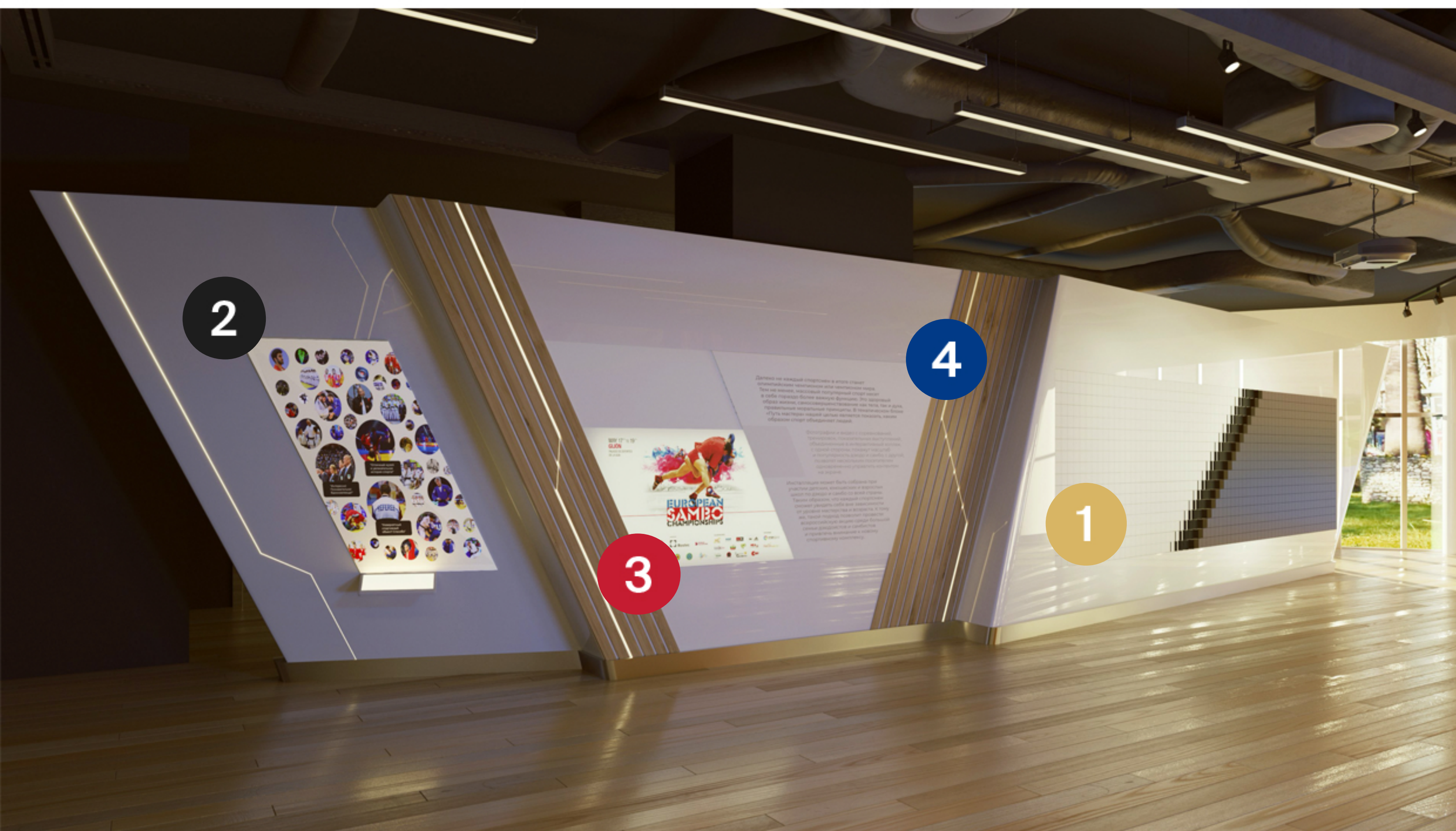


- 1** Инсталляция волна
- 2** Интерактивный экран с отзывами
- 3** Афиши и календарь соревнований
- 4** Текст о академии единоборств и выставочном зале

Далеко не каждый спортсмен в итоге станет олимпийским чемпионом или чемпионом мира. Тем не менее, массовый популярный спорт несет в себе гораздо более важную функцию. Это здоровый образ жизни, самосовершенствование как тела, так и духа, правильные моральные принципы. В тематическом блоке «Путь мастера» нашей целью является показать, каким образом спорт объединяет людей.

Пространство разделено на две части. Первая и главная – это кинетическая инсталляция «Волна», вторая – зона, посвященная самой академии единоборств, с календарем соревнований, афишами и возможностью оставить отзыв и фотографию. В инсталляции «Волна» собраны фотографии с соревнований, тренировок, показательных выступлений, объединенные в интерактивный коллаж. Они, с одной стороны, покажут масштаб и популярность дзюдо и самбо, с другой, позволят нескольким посетителям одновременно управлять контентом на экране.

Инсталляция может быть подготовлена при участии детских, юношеских и взрослых школ по дзюдо и самбо со всей страны. Таким образом, что спортсмены смогут увидеть себя вне зависимости от уровня мастерства и возраста. К тому же, такой подход позволит провести всероссийскую акцию среди большой семьи дзюдоистов и самбистов и привлечь внимание к новому спортивному комплексу.



Путь мастера Фотоинсталляция «Волна»

4

Конструкция представляет из себя ряды поставленных друг на друга призм. На одной из граней размещена фотография, вторая полностью белая, третья – черная. Фотографии дзюдоистов и самбистов из разных регионов страны будут расположены в хронологическом порядке слева направо, что упростит навигацию.



Издали инсталляция будет казаться набором движущихся кубиков. Но при приближении к ней человека будет запускаться «волна». И кубы будут «открываться» фотографиями напротив фигуры посетителя.



С помощью датчиков движения «Волна» будет следовать за посетителем во все стороны. Таким образом, проходя вдоль инсталляции, посетитель сможет рассмотреть все фотографии и, возможно, найти себя или кого-то из знакомых, друзей.

Количество фотографий при текущем размере инсталляции – 833.

Путь мастера О Академии Единоборств

4

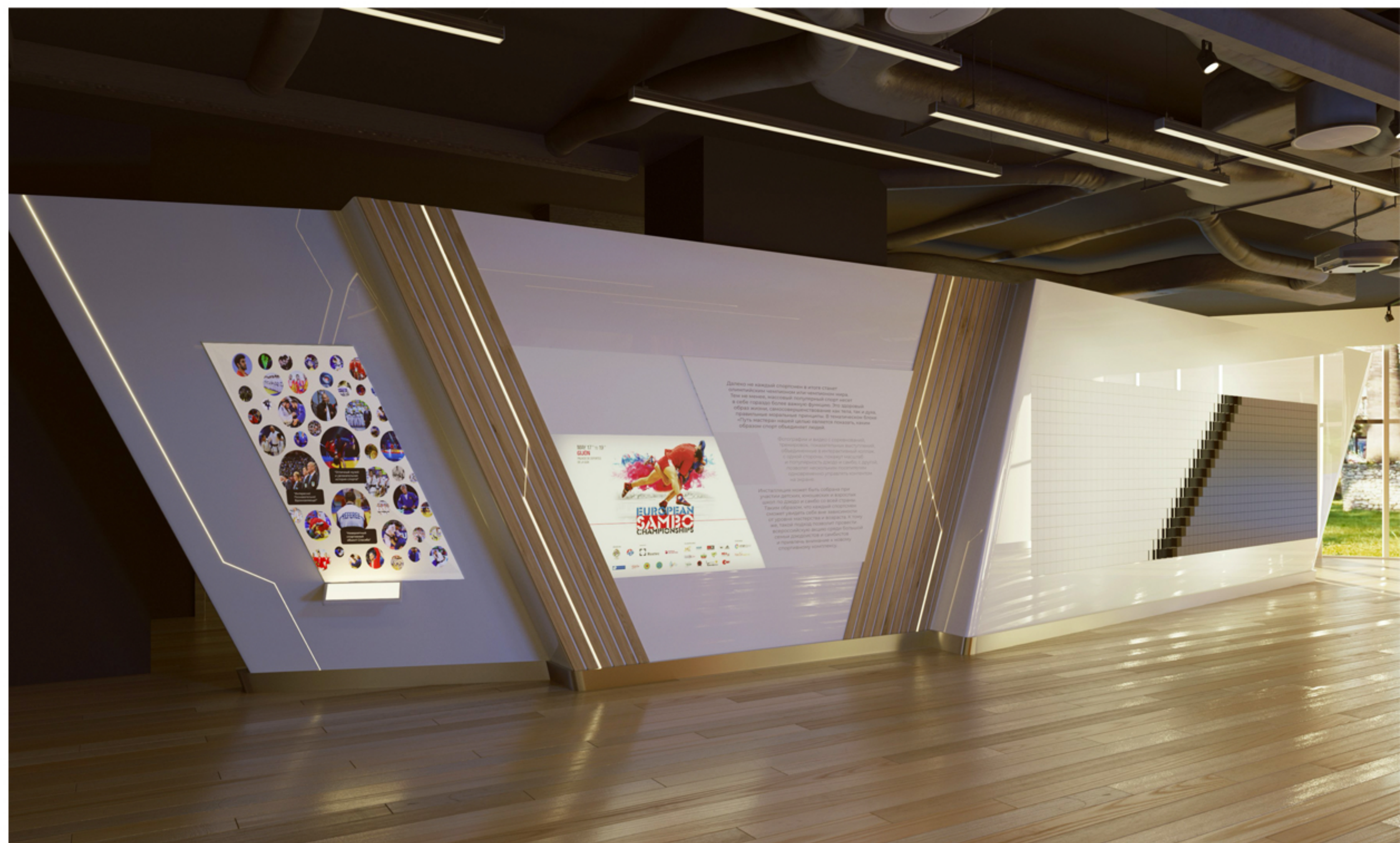


Вторая часть тематической зоны «Массовый спорт» посвящена выставочному залу и самой Академии единоборств как новому спортивному объекту, а также событиям связанным с дзюдо и самбо.

Здесь размещен экран с мультимедийной афишей и календарем будущих соревнований, графический текст, рассказывающий о академии единоборств, целях создания выставочного зала и тех, кто принимал участие в его создании. Дальний вертикальный экран отведен под мультимедийные отзывы посетителей музея.

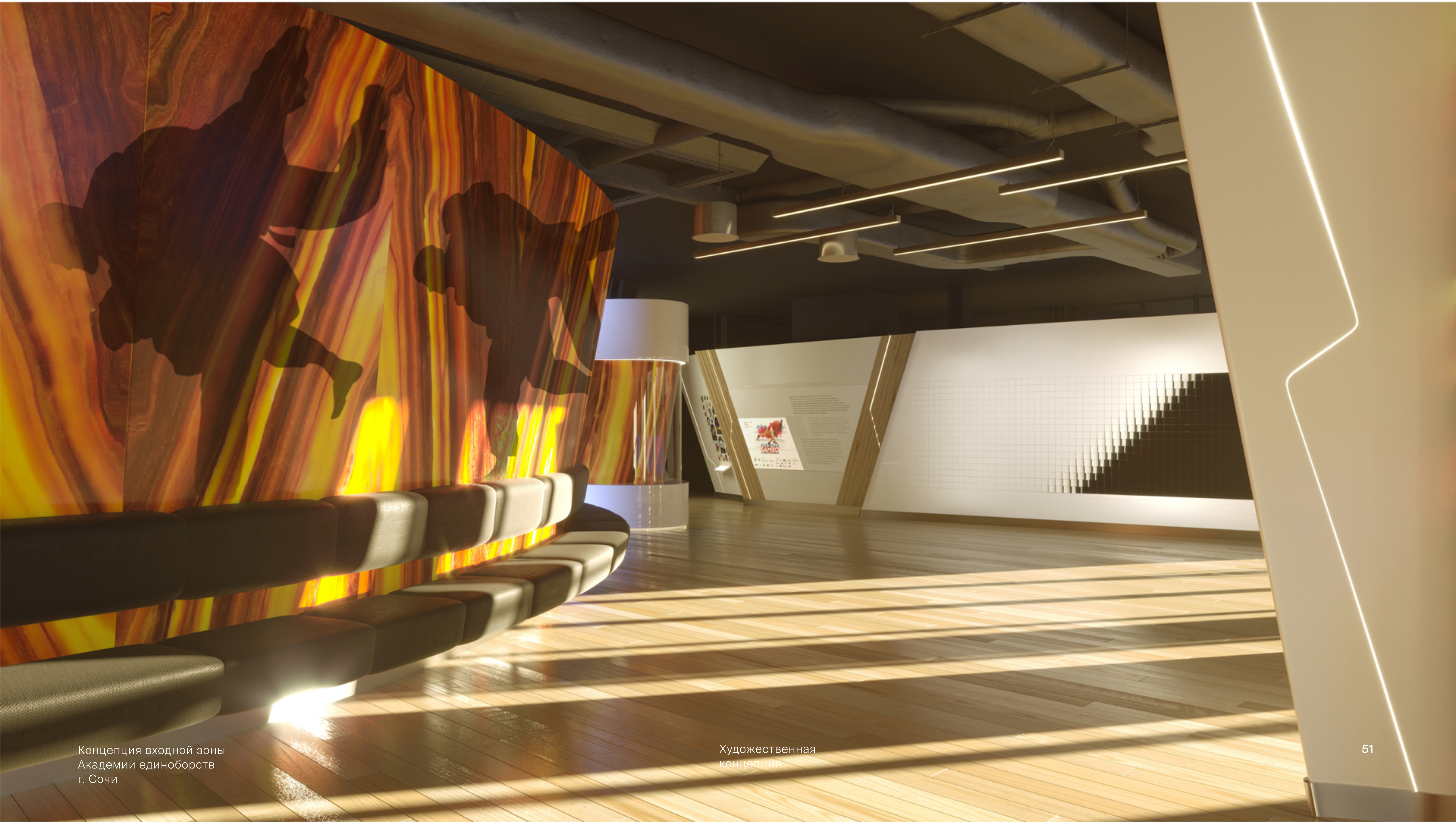
Сенсорный экран с календарем соревнований является интерактивным. Посетитель может выбрать одно из событий, после чего на экране откроется его подробное описание. При отсутствии взаимодействия с пользователем календарь, афиши и прочие информационные объявления сменяют друг друга в заданном порядке.

На вертикальном экране с отзывами воспроизведен генеративный интерфейс с множеством фотографий и подписей. Под экраном находится графический планшет с электронной ручкой. Он предназначен для отзывов высоких гостей комплекса или выдающихся спортсменов. Остальные фотографии могут быть добавлены администраторами комплекса или собираться из социальных сетей по хэштегу или геолокации. Такие фото должны пройти модерацию администратора перед публикацией.



4

↓ Эскизная визуализация. Финальное художественное решение будет определено после согласования дизайн проекта фойе центра проведения соревнований.



Спасибо!