



НАУЧНАЯ СТАТЬЯ

УДК 72.092

DOI: 10.52957/2782-1919-2025-6-4-80-93

# Символизм в ландшафтной архитектуре

**С.В. Расторгуев, Е.В. Голубева**

**Семен Васильевич Расторгуев\***, Елена Вячеславовна Голубева

Ярославский государственный технический университет, Ярославль, Российская Федерация

*rastorguevsv@ystu.ru\**, *lena371g@gmail.com*



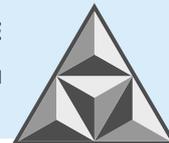
*Исследован новый подход к созданию ландшафтных архитектурных проектов. В основе исследования лежит определение роли символизма в проектировании городских пространств, его влияния на формирование уникальной идентичности территории и возникновение эмоциональной привязанности посетителей к создаваемому ландшафту. Выявляется способ повышения уникальности ландшафтных проектов за счет трансляции разных категорий информации в архитектурную среду – от исторических и средовых до абстрактных и геометрических. Реализация проекта ведет к «запоминанию» территорией транслируемой информации с помощью составляющих – композиционно-формальных, материальных, природных, растительных, акцентных, интерактивных и др. Также уделяется внимание значению использования в прошлом символизма в архитектуре в целом и локально – в ландшафтной архитектуре. Рассмотрены элементы благоустройства и подчеркивается важность малых архитектурных форм как инструментов совмещения функциональности и передачи идентичности. Показана значимость в проектировании городских пространств таких факторов, как «дух места» (genius loci), сакральность, фирменный стиль. Указаны отличительные особенности, ограничения и возможности ландшафтной архитектуры во взаимодействии с ними. Предлагаются методы работы с трансляцией информации с помощью символов и приводится их практическая апробация на проектах благоустройства «Золотая тропа» для ВДНХ России и «Игра внутри игры».*

**Ключевые слова:** благоустройство, символизм, ландшафтная архитектура, элементы благоустройства, «гений места», идентичность, ВДНХ

**Для цитирования:**

Расторгуев С.В., Голубева Е.В. Символизм в ландшафтной архитектуре // *Умные композиты в строительстве*. 2025. Т. 6, вып. 4. С. 80-93. URL: <https://comincon.ru/ru/nauka/issue/6779/view>

DOI: 10.52957/2782-1919-2025-6-4-80-93



SCIENTIFIC ARTICLE

DOI: 10.52957/2782-1919-2025-6-4-80-93

# Symbolism in landscape architecture

**S.V. Rastorguev, E.V. Golubeva**

**Semyon Vasilievich Rastorguev, Elena Vyacheslavovna Golubeva**

Yaroslavl State Technical University, Yaroslavl, Russian Federation

*rastorguevsv@ystu.ru, lena371g@gmail.com*



*The paper discusses a new approach to creating landscape architecture projects. The research focuses on defining the role of symbolism in designing urban spaces, its influence on forming a unique identity of a territory, and the emergence of emotional attachment of visitors to the created landscape. A way to increase the uniqueness of landscape projects by transmitting information of various categories into the architectural environment is identified, ranging from historical and environmental to abstract and geometric. The implementation of the project leads to the territory 'remembering' the transmitted information using components – compositional-formal, material, natural, vegetative, accentual, interactive, etc. The authors also pay attention to the significance of the use of symbolism in architecture in general and locally – in landscape architecture. The paper examines elements of urban improvement and emphasises the importance of small architectural forms as tools for combining functionality and conveying identity. The authors demonstrate the significance of factors such as the 'spirit of place' (genius loci), sacredness, and corporate identity in the design of urban spaces. The authors point out the distinctive features, limitations, and possibilities of landscape architecture in interaction with them. The paper proposes methods for working with the transmission of information using symbols. The authors provide practical examples of their use in the improvement projects 'Golden Trail' for Exhibition of Achievements of National Economy (Russia) and 'Game Within a Game.'*

**Keywords:** landscaping, symbolism, landscape architecture, landscaping elements, genius loci, identity, Exhibition of Achievements of National Economy

**For citation:**

Rastorguev S.V., Golubeva E.V. Symbolism in landscape architecture // *Smart Composite in Construction*. 2025. Vol. 6, Iss. 4. P. 80-93. URL: <https://comincon.ru/ru/nauka/issue/6779/view>

DOI: 10.52957/2782-1919-2025-6-4-80-93



## ВВЕДЕНИЕ

Проектирование городской среды или паркового благоустройства в последнее время стало ключевой составляющей архитектурной практики. При этом проекты в данной области довольно часто выполняются на основании ранее осуществленных шаблонов. Благоустройство будто вынесено за пределы «основной архитектуры», ее правила здесь не распространяются, и критики не считают важным разбирать эту область на стыке градостроительства и ландшафтной архитектуры. Однако число работ в данном направлении постоянно растет, их уже чуть ли не больше, чем проектов капитального строительства зданий и сооружений.

Необходимо выработать определенные подходы, которые позволили бы развивать столь существенную часть архитектурной практики без прямого и безоговорочного следования «успешным кейсам» или шаблонам, что, как показывает реальность, зачастую приводит к эффекту «топтания на месте».

В приведенном исследовании произведена попытка найти осмысленный ряд базовых элементов для создания аттракторов или локальных центров ландшафтных композиций благоустройства территорий, позволяющих насытить их повествовательной и, в определенном смысле, литературной логикой, разбавить механистическое наложение образцов на генплан территории осмысленным действием.

Очевидно, стоит обратиться к символам, продуцирующим формообразование архитектуры. Символы могут обладать разным характером – концентрированной абсолютной значимостью (логотип компании/мероприятия/места) либо, наоборот, не обращая все внимание на себя, «играть в команде», артикулируя интонации и дискретные блоки высказывания (становясь отдельными буквами алфавита).

Благоустройство и ландшафтная архитектура обычно имеют меньшее функциональное значение и, следовательно, на них налагается меньше ограничений, чем на объекты капитального строительства. Именно поэтому они являются полем для экспериментов с визуально-созерцательной составляющей. Почему бы не применить разрабатываемые методы в данных областях архитектуры, находящихся в «композиционном штите» и явно испытывающих недостаток «дуновения ветра перемен»? Рассмотрим как процесс выработки новых подходов, так и их применение на практических примерах.

Погружаясь в предложенную тематику, нельзя не отметить ряд исследований в этом направлении. В них рассматриваются такие понятия, как «дух места», городские мифы, символы и коды в контексте создания современной идентичной городской среды [1]. Однако «классикой» сопоставления букв-символов и формирующихся из них высказываний является книга «Язык архитектуры постмодернизма» Ч. Дженкса [2]. В ней приводится ироничный и эмоциональный разбор различных архитектурных объектов в сопоставлении с грамматическими, синтаксическими или иными нормами человеческих языков, перенесенных на проектную практику. В дальнейшем Дженкс изучал многозначность архитектурного образа и ввел понятие «загадочное означающее», отражая трудности перевода с символического языка на язык архитектурный [3]. Понятие «дух» (или «гений места») стало в архитектурной практике устоявшимся, особенно в связке со сложившимися историческими ансамблями и городской средой [4]. Его трансляция в новую архитектуру, в частности – ландшафтную, зачастую требует носителей информации. Здесь символы, знаки или «буквы» выглядят весьма логично для выполнения вещательной функции. Попробуем разобрать механизмы описанного переноса различных типов информации в архитектурную среду как в



теоретической, так и практической плоскости. Методика апробирована в нескольких проектах, ставших лауреатами различных профессиональных архитектурных конкурсов. Один из них, Музей эмоций, уже ранее описан [5]. Подробности применения методики в двух других проектах («Золотая тропа» для ВДНХ и проект «Игра внутри игры») представлены ниже. Краткое изложение сути исследования представлено также в [6, 7].

## МЕТОДЫ ТРАНСЛЯЦИИ ИНФОРМАЦИИ С ПОМОЩЬЮ СИМВОЛОВ В ЛАНДШАФТНОЙ АРХИТЕКТУРЕ

При создании проекта на архитектора действует множество обстоятельств – от прямой воли заказчика до различных ограничений, связанных с существующими сетями, высотностью (если это касается капитального строительства) и др. Весьма важным ограничением становится бюджет строительства, поэтому в архитектурной среде существует негласное правило: оперировать минимально достаточными средствами.

Если переложить описанные ограничения применительно к теме трансляции информации в архитектуре, становится очевидно, что в каждом символе послания существует своя выразительность, но намного важнее его функция как компонента определенного слова.

В качестве дополнительного аспекта трансляции информации можно выделить также видоизменения проекта на различных этапах его разработки, а в дальнейшем – при его согласованиях. Процесс является родственным переводу текста на другой язык, привычный для экспертов согласовательной инстанции, конкурсной комиссии или локального градостроительного совета. В любом случае архитектор сталкивается с трудностями перевода своего проекта на язык, понятный большинству.

В архитектуре процесс трансляции результата приводит к «запоминанию» направляемой информации. Образы, с одной стороны, фиксируются на местности в материальной интерпретации, а с другой стороны, запоминаются посетителями, что создает их эмоциональную привязанность к конкретному месту. Благоустройство почти литературно может повествовать о значимых событиях и выступать как фактор памяти [8].

Еще в древности ландшафтные объекты наделялись художественным смыслом. Сакральная и просветительская функции выполнялись объектами садово-паркового искусства на территориях обитания древних славянских племен около V в. до н.э. и реализовывались через сакральные сооружения на возвышенностях, священные рощи и пантеоны под открытым небом [9]. Пропорции многих построек прошлого определялись символическим значением форм. Так, в древнегреческих и древнеримских храмах архитектурные пропорции напрямую соотносились с космическими моделями. Храм выступал земной проекцией космоса: круглые формы – небо, квадрат – земля, треугольник – взаимодействие неба и земли [10].

Также следует отметить материальное выражение одной из сторон процесса трансляции. В ландшафтной архитектуре или благоустройстве знаки и символы интерпретируются с помощью объемно-пространственной или плоскостной композиции, растительности, малых архитектурных форм. Как локальные элементы-интерпретаторы можно обозначить осветительные приборы, инсталляции, сидячие места, игровое и спортивное оборудование, ограждения, павильоны и т.д.

Кроме того, имеет смысл представить себе размерность символического поля или таблицы символов. Например, в литературно-текстовой практике существование множества языков потребовало разработки единой таблицы-кодировки, вмещающей все часто употребляемые



символы актуальных алфавитов. Так появилась кодировка UNICODE, содержащая 1112064 символов.

Трудно сказать, понадобится ли такое количество в архитектурной иносказательности (их может оказаться и больше), однако уместно выработать определенные критерии, влияющие на типологию вырабатываемых и интерпретируемых в проектировании символов.

Классификация творческих методов или «алфавитов символов» по действующим факторам должна включать в себя влияние истории и особенностей среды, степени абстракции при переносе внешней информации в область архитектуры, обратную связь – влияние материалов проекта на подбор символов, отображение природы и стихии архитектурными средствами и иные факторы. Действующие силы иногда четко регламентированы, а иногда – наоборот, находятся в области хаоса и призваны научить автора чему-то новому, внезапному или неприметному, при первом взгляде на создаваемое пространство.

Отбор методов-кодировок, каждый из которых включает собственный набор символов, учитывает:

- влияние исторического или средового контекста;
- эмоциональное влияние;
- воздействие природных факторов и стихий;
- глобальный контекст: эволюция культурного кода в зависимости от времени;
- материальный фактор: перевод проекта с бумажной плоскости в иные материалы и на топографию ландшафта;
- уровни абстрактности и геометричности;
- степень аттрактивности или яркости, способность объекта «держаться» композиции окружающего пространства.

Данные методы не замкнуты, интенсивность их воздействия можно регулировать. Архитектору доступна настройка «яркость» – от самоценного символа-логотипа до утилитарной буквы в алфавите.

## ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДИКИ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ПРОЕКТА «ЗОЛОТАЯ ТРОПА»

Проект выполнен в рамках Второго открытого конкурса на разработку архитектурного и градостроительного развития территории ВДНХ «Золотой колос 2024», на котором он удостоился приза профессионального сообщества. В ходе проектирования была определена идентичность конкретного места: разработанные элементы благоустройства, вероятно, не будут работать на другой территории.

Структура композиции строится по принципу наилучшего прокладывания пешеходных путей сквозь парк. Проектируемая тропа проходит между деревьями, образуя плавные переходы без резких перепадов высот. При бережном отношении к существующему ландшафту, удастся идентифицировать парк как глобальную культурно-семиотическую знаковую систему, как организм, совмещающий сложные процессы взаимодействия культуры и пространства [11].

В зонах, образованных пешеходными путями, размещены площадки с малыми архитектурными формами: скамейки, качели и амфитеатр по склону (рис. 1).



Рис. 1. Схема генерального плана

Fig. 1. Master plan layout

За основу концепции взята идентичность ВДНХ в советское время. Это помогло сформировать «современную мифологию» места [12]. Компоненты интерпретации идентичности можно наблюдать на рис. 2.

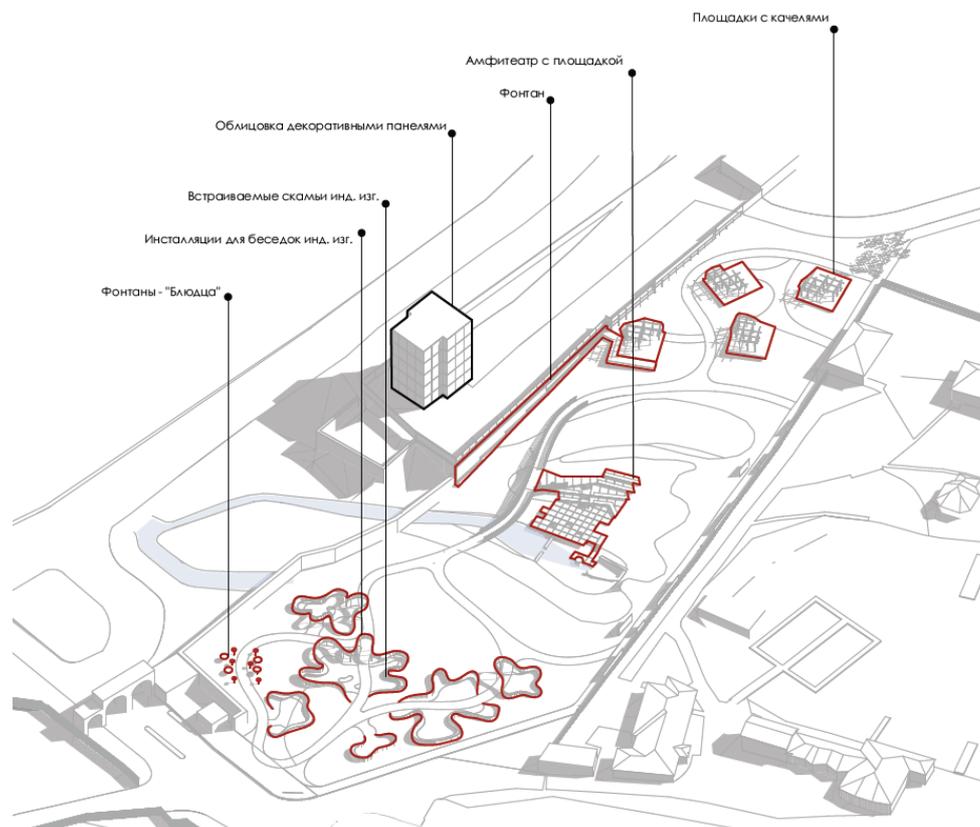
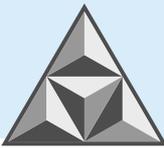


Рис. 2. Функциональное наполнение проекта

Fig. 2. Functional content of the project



**Красные ленты.** Красный цвет активно использовался в советских мотивах. Ленты этого цвета часто применяли для украшения объектов. Инсталляция снаружи – красная поверхность, а внутри она зеркальная. Благодаря этому создается эффект девизуализации: «лента» растворяется среди зеленой массы летом и среди белого снега зимой, создавая переменчивость перспективных видов. Инсталляции выступают как визуальный акцент, с помощью которого они привлекают проходящих посетителей и затем направляют их в парк. Такая малая архитектурная форма совмещает несколько функций – декорирование, освещение и обособление пространства от пешеходов [13].

**Колосья пшеницы.** Наиболее распространенный мотив на ВДНХ – изображения и скульптуры колосьев и снопов. Решено организовать место отдыха на газоне – лужайке, вокруг которой будет высажена пшеница. Вид пшеницы предоставляет возможность посетителям парка исследовать фазы ее роста, что является редкостью для городского жителя (рис. 3).



Рис. 3. Визуализация. Пшеница, Красные ленты

Fig. 3. Visualization. Wheat, Red Ribbons

**Фонтаны.** В парке представлены два фонтана – «Блюдца» и «Водопад». Первый повторяет распространенную форму советского фонтана, который часто устанавливался на площадях. Второй выполняет функцию декорирования существующей подпорной стены и забора. Фонтан водопадного типа покрыт золотыми сферами (золотые скульптурные группы встречаются на всех фонтанах ВДНХ как интерпретация зерен пшеницы).

**Бетон.** Это материал, который активно использовался в советское время и стал символом эпохи конструктивизма. На территории ВДНХ можно заметить множество бетонных объектов. В проекте бетон присутствует в покрытиях на втором фонтане и платформах для качелей (рис. 4).

Символичность имеет и растительность, выбранная для посева в парке. Это злаковые культуры и многолетние цветы и кусты, растущие по свободной схеме посадки, имитирующей поле. Растительные композиции выполняют не только декоративную функцию, но и являются символами флоры советской эпохи – отражением идеи изобилия и плодородия [14].



**Рис. 4.** Визуализация. Фонтан, бетон

**Fig. 4.** Visualization. Fountain, concrete

В результате наполнения компонентами идентичности получили парк с яркой символикой ВДНХ в новом прочтении. Проект передает «дух места» и создает неповторимое пространство на большой территории выставочного комплекса.

### РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА «ИГРА ВНУТРИ ИГРЫ»

Проект создан в рамках Всероссийского конкурса на разработку концепции игрового интерактивного элемента благоустройства (комплекса) «Выходи во двор!», где он стал победителем. Элементы идентичности были заданы заранее; задача состояла в том, чтобы интерпретировать готовые элементы фирменного стиля заказчика через малые архитектурные формы. Символичность в проекте задается с помощью типа проектирования, основанного на детских играх и фирменном стиле компании «Вкусно-и-точка». Задача состояла в создании пространства, где дети и взрослые проводили бы время на свежем воздухе, а для этого требовалось обеспечить условия для совместных игр и досуга. В результате предпочтение было отдано статичным интерактивным играм. Объемно-пространственная композиция является результатом слияния форм детских игр «вертушка (ветрячок)» и «крестики-нолики». Формообразование разделено на шесть этапов; первые четыре этапа – получение объемной композиции посредством объединения двух форм игр («крестики-нолики» и «вертушка»); этапы 5-6 – наполнение полученного результата функцией, символикой и фирменным стилем. Так были созданы четыре игровые пространства (рис. 5).

**Первая сторона** – зона отдыха. Она включает сидения с вырезанным логотипом, который выполняет роль игрового элемента и освещения.

**Вторая сторона** – игровая зона «палочки-выдвигапочки». Это инсталляция с деревянными палочками, которая позволяет выдавливать форму при нажатии на них.

**Третья сторона** – игровая зона «трубочки-дудочки». Это инсталляция с переговорными трубами. Суть игры в общении на расстоянии. Играют двое, располагающиеся с разных сторон одной трубы. Когда ребенок произносит слово в раструб, второй игрок слышит это слово в другом раструбе, что создает ощущение настоящей связи.



**Четвертая сторона** – игровая зона «кубики-рубика». Это интерактивная стена из множества мелких двухцветных кубов. Пользователи могут с их помощью создавать различные изображения в игровом поле.

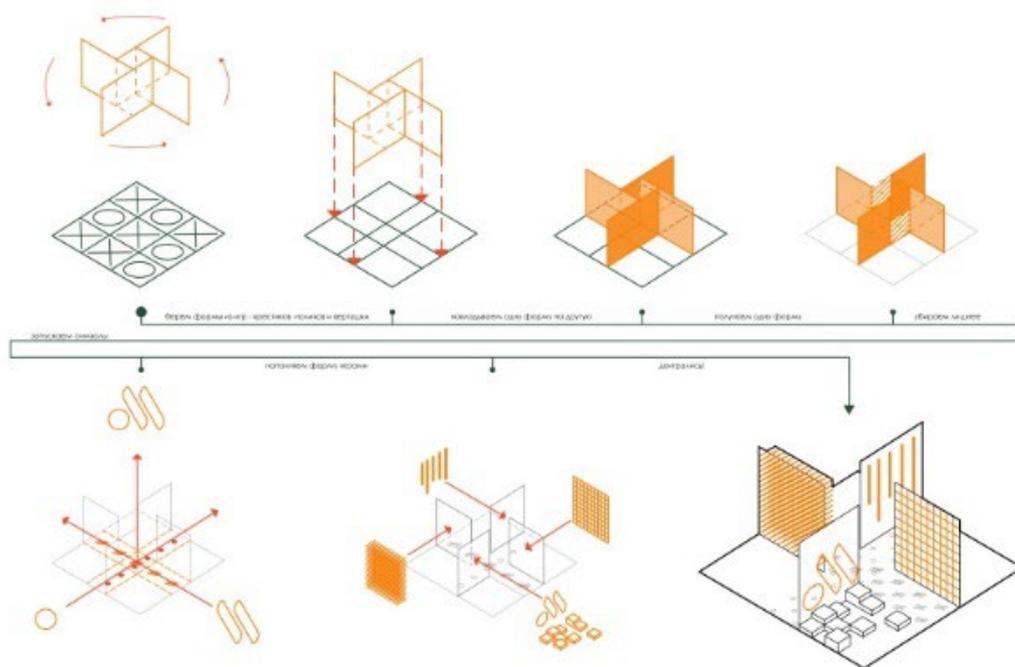


Рис. 5. Этапы формирования проекта

Fig. 5. Stages of project formation

Фирменный стиль выражен в соблюдении предложенной цветовой гаммы и использовании логотипа. Подсвеченные прорези логотипа привлекают к себе внимание и создают дополнительное игровое место. Направления двух паттернов «картошечка» и «бургер», крест-накрест на пересечении, создают узнаваемый логотип (рис. 6).

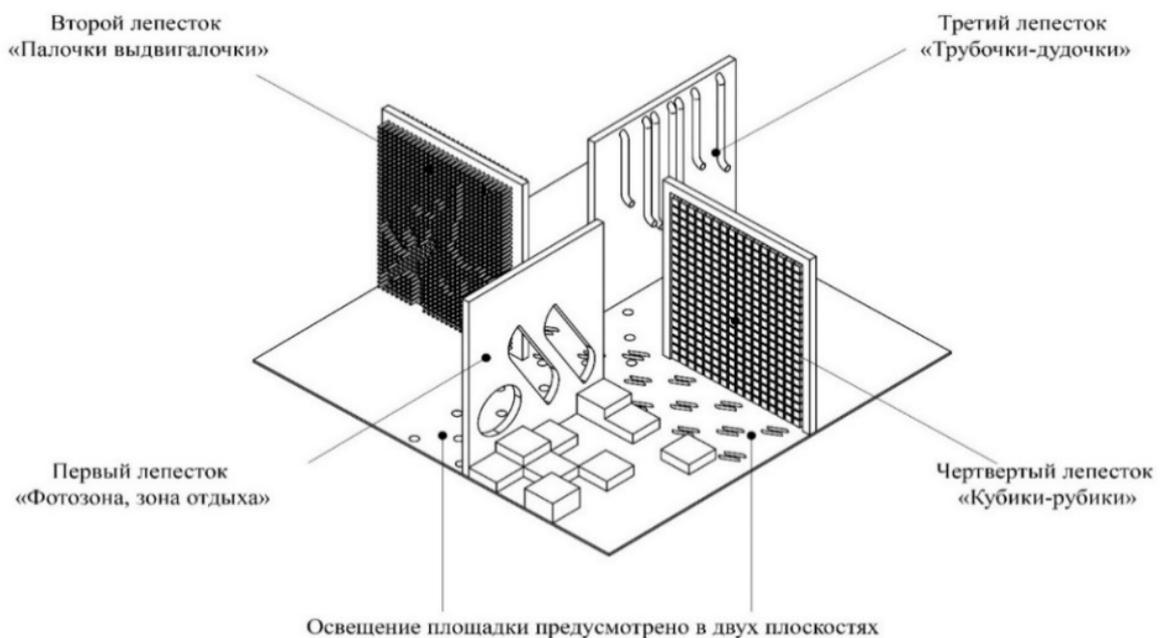


Рис. 6. Функциональное наполнение интерактивных зон

Fig. 6. Functional content of interactive zones



В проектом предложении площадка «Игра внутри игры» (рис. 7) размещена в Парке культуры и отдыха «Нефтяник» города Ярославля.



Рис. 7. Визуализация площадки

Fig. 7. Site visualization

Эта площадка находится в непосредственной близости от ресторана «Вкусно-и-точка».

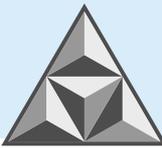
## ВЫВОДЫ

Исследование показывает возможности создания функциональной и визуально-комфортной среды за счет ее наполнения смыслами и трансляции информации на территорию. Такие пространства не выглядят скопированными с известных аналогов. Они становятся запоминающимися для посетителей и наполнены уникальными образами, создающими эмоциональные, исторические, контекстуальные и иные формы связей с окружением, литературными интерпретациями, природой, городскими легендами и пр. Яркие образы, связанные с историей и культурой места, способны подчеркнуть его *genius loci* («дух места») и придать ему ощущение причастности. Практические проекты иллюстрируют разные подходы, но показывают, что решения с упором на символизм могут быть адаптированы и для конкретных мест, и для использования в различных контекстах без потери идентичности.

В настоящее время большинство проектов благоустройства несут характер, не нацеленный на придание месту сложности и конкретизации значимости гуманитарных факторов в рамках рассматриваемой территории. Данный подход в архитектурном проектировании может не только улучшить эстетическую привлекательность места, но и повысить его социальную ценность.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. **Астанина Н.В., Прокофьева Е.Ю.** Мифы, символы и коды современной ландшафтной архитектуры // АМТ. 2025. № 2 (71). DOI: 10.24412/1998-4839-2025-2-272-289.
2. **Дженкс Ч.** Язык архитектуры постмодернизма. М.: Стройиздат, 1985. 137 с.



3. **Jencks C.** The new paradigm in architecture // *Arch. Rev.* 2003. Т. 213. № 1272. С. 68-72.
4. **Singh S., Norberg-Schulz Christian.** Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture. New York: Rizzoli, Edinburgh College of Art Library. 2004. 288 с.
5. **Расторгуев С.В., Голубева Е.В.** Эмоции в архитектуре // *Умные композиты в строительстве.* 2023. Т. 4. Вып. 3. С. 95-108. DOI: <https://doi.org/10.52957/2782-1919-2024-4-3-95-108>
6. **Голубева Е.В., Москвина П.Ю., Расторгуев С.В.** Составляющие идентичности ВДНХ // *Мат. 78-й Всеросс. науч.-техн. конф. студ., магистр. и аспирантов ЯГТУ* [сайт]. URL: <https://cih.ru/wp/bld/2025/06/17/составляющие-идентичности-вднх/> (дата обращения: 14.07.2025).
7. **Москвина П.Ю., Голубева Е.В., Расторгуев С.В.** Разработка концепции площадки «Игра внутри игры» как пример интерактивного благоустройства // *Мат. 78-й Всеросс. науч.-техн. конф. студ., магистр. и аспирантов ЯГТУ* [сайт]. URL: <https://cih.ru/wp/bld/2025/06/21/разработка-концепции-площадки-игра/> (дата обращения: 14.07.2025).
8. **Галимова Л.Р.** Благоустройство территории, как фактор памяти (на примере сквера в городе Ижевск) // *Архитектура. Реставрация. Дизайн. Урбанистика.* 2023. Т. 2. Вып. 2. С. 48-56.
9. **Жиров В.К., Митина Е.Г., Ищенко А.В.** Просветительское значение садово-парковой архитектуры в России: сакральный символизм и образовательная среда // *Вестник славянских культур.* 2022. № 65. С. 8-25.
10. **Ахромеева Ю.В., Студеникина Е.Е.** Символизм в храмовой архитектуре: философский аспект // *Научный вестник Воронеж. гос. арх.-строит. ун-та. Сер.: соц.-гуман. науки.* 2015. № 3 (7). С. 31-34.
11. **Тикунова С.В., Калинина Г.Н., Рожкова Е.В.** Символика в практиках конструирования ландшафтного дизайна // *НОМОТНЕТИКА: Философия. Социология. Право.* 2020. Т. 45. Вып. 2. С. 281-288.
12. **Астанина Н.В., Прокофьева Е.Ю.** Мифы, символы и коды современной ландшафтной архитектуры // *Architecture and Modern Inform. Technol.* 2025. № 2 (71). С. 272-289. DOI: 10.24412/1998-4839-2025-2-272-289
13. **Злотя В.В., Сапрыкина В.Д.** Роль и развитие малых архитектурных форм в окружающем пространстве // *Традиции, современные проблемы и перспективы развития строительства.* 2022. С. 36-39.
14. **Бахина М.А.** Некрополь как сакральный объект ландшафтной архитектуры. // *Межд. журнал гуман. и естеств. наук.* 2025. № 4-1 (103). С. 19-27.

Поступила в редакцию 15.08.2025

Одобрена после рецензирования 12.09.2025

Принята к опубликованию 14.11.2025

## REFERENCES

1. **Astanina, N.V. and Prokofieva, E.Yu.** (2025), "Myths, symbols and codes of modern landscape architecture", *AMIT*, vol. 2, no. 71 (in Russian).
2. **Jencks, C.** (1985), *The Language of Postmodern Architecture*, Translated from English by A.V. Ryabushin, M.V. Uvarova; Edit. by A.V. Ryabushin, V.L. Khait. Moscow: Stroyizdat (in Russian).
3. **Jencks, C.** (2003), "The new paradigm in architecture", *Arch. Rev.*, vol. 213, no. 1272, pp. 68-72.
4. **Singh, S. and Norberg-Schulz, Christian,** (2004), *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli, Edinburgh College of Art Library, 288 p.
5. **Rastorguev, S.V. and Golubeva, E.V.** (2023), "Emotions in architecture", *Smart Composite in Construction'*, vol. 4, no. 3, pp. 95-108. DOI: <https://doi.org/10.52957/2782-1919-2024-4-3-95-108> (in Russian).
6. **Golubeva, E.V., Moskvinina, P.Yu. and Rastorguev, S.V.** (2025), "Components of the VDNKh identity", *Proc. of the 78th All-Russ. sci. and techn. conf. of students, master's students and postgraduates of Yaroslavl State Techn. Univer.* [online]. Available at: <https://cih.ru/wp/bld/2025/06/17/составляющие-идентичности-вднх/> (accessed 14.07.2025) (in Russian).
7. **Moskvina, P.Yu., Golubeva, E.V. and Rastorguev, S.V.** (2025), "Development of the concept of the "Game within a Game" site as an example of interactive improvement", *Proc. of the 78th All-Russ. sci. and techn. conf. students, master's students and postgraduates of Yaroslavl State Techn. Univer.* [online]. Available at: <https://cih.ru/wp/bld/2025/06/21/разработка-концепции-планки-игра/> (accessed 14.07.2025) (in Russian).



8. **Galimova, L.R.** (2023), "Improvement of the territory as a factor of memory (on the example of a park in the city of Izhevsk)", *Architecture. Restoration. Design. Urbanism*, vol. 2, iss. 2, pp. 48-56 (in Russian).
9. **Zhirov, V.K., Mitina, E.G. and Ishchenko, A.V.** (2022), "Educational significance of landscape gardening in Russia: sacred symbolism and educational environment", *Bull. of Slavic Cultures*, vol. 65, pp. 8-25 (in Russian).
10. **Akhromeeva, Yu.V. and Studenikina, E.E.** (2015), "Symbolism in temple architecture: philosophical aspect", *Sci. Bull. Voronezh State Univer. of Arch. and Civ. Eng. Ser.: soc. and human. sci.*, vol. 3, no. 7, pp. 31-34 (in Russian).
11. **Tikunova S.V., Kalinina G.N. and Rozhkova, E.V.** (2020), "Symbolism in the practices of landscape design", *NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Law*, vol. 45, iss. 2, pp. 281-288 (in Russian).
12. **Astanina, N.V. and Prokofieva, E.Yu.** (2025), "Myths, symbols and codes of modern landscape architecture", *Architecture and Modern Inform. Technol.*, vol. 2, no. 71, pp. 272-289 DOI: 10.24412/1998-4839-2025-2-272-289 (in Russian).
13. **Zlotya, V.V. and Saprykina, V.D.** (2022), "The role and development of small architectural forms in the surrounding space", *Traditions, modern problems and prospects for the development of construction*, pp. 36-39 (in Russian).
14. **Bakhina, M.A.** (2025), "Necropolis as a sacred object of landscape architecture", *Inter. J. Human. Natur. Sci.*, vol. 4-1, no. 103, pp. 19-27 (in Russian).

Received 15.08.2025

Approved 12.09.2025

Accepted 14.11.2025