

СЮЖЕТНА СТРУКТУРА КІНОФІЛЬМУ ТА АРХІТЕКТУРНОГО СЕРЕДОВИЩА

У статті розглядається сюжетна, сюжетно-лінійна та нелінійна структура кінофільму та їх аналоги у архітектурному середовищі. Це важливо при процесі його сценарного проектування з метою створення запрограмованих вражень для кращого сприйняття.

Ключові слова: архітектурне середовище, сприйняття, кінофільм, сюжет, сюжетна структура, сюжетно-лінійна структура, нелінійна сюжетна структура.

Постановка проблеми. Правомірність дослідження архітектурного середовища кінематографічними методами вже неодноразово було нами доведено у попередніх публікаціях [16-21]. Дійсно, за своєю природою кінематограф найкраще моделює процес пізнання, адже рух камери замінює реальний рух тіла в просторі, а отже, найбільш наближено до реальних умов людського життя відтворює процес сприйняття навколишнього середовища. У цьому процесі важливим є те, що враження від архітектурного середовища, архітектурного об'єкту та їх елементів можна програмувати, вибудовувати, сюжетно передбачати як це робиться у сценарії кінофільму. Таким чином, вивчення кінематографічних методів побудови сюжетної композиції є важливим для використання їх при побудові сценарію сприйняття архітектурного середовища.

В попередніх своїх роботах ми дослідили структурну композицію кінофільму і її елементи: кадр, сцену, епізод. Виявили їх властивості і композиційні особливості та віднайшли у архітектурному середовищі елементи, які метафорично повністю відповідають кінематографічній структурі: природному кадру, сцені та епізоду[17], [19], [20], [21].

¹©Трошкіна О.А.

Наступним нашим кроком є дослідження сюжетної структури кінофільму та порівняння її із сюжетом побудови сценарію сприйняття архітектурного середовища, що і є **метою даної статті**.

Аналіз попередніх досліджень. Для досягнення поставленої мети ми послуговувались науковими працями теоретиків та практиків кіномистецтва, котрі розглядали питання написання сценаріїв та законів драматургії кінофільмів [3], [8], [10-11], [13], [23], досліджували сюжетну композицію кінофільмів, порівнювали її із літературними творами, фотографією, із творами образотворчого мистецтва – живописом та графікою [4-6]. А також праці, в яких досліджувалась тема загальної композиції кінокадру та візуальних досліджень [1-2], [9], [22].

Серед наукових праць архітектурознавців, присвячених дослідженню архітектурного середовища, сценарному підходу до проектування та його драматургії нашу особливу увагу привернули роботи О. Раппапорта [14], [15] та Моргуна М.А. [12], і інших дослідників [7], [12].

Окрім того, дана робота є продовженням попередніх публікацій автора, присвяченим порівнянню кіно-, фото- кадрів із природними кадрами та театралізації архітектурного середовища [16-21].

Основні результати дослідження. Композиція – це поділ твору на частини, їх зіставлення між собою і з'єднання з метою найкращої передачі авторського задуму. Сценарій у кіно – це розповідь історії, при якій зміна зображень відбувається у певному порядку, при якому не потрібні слова «потім», «після того як...», «очевидно що...» і т.ін. Композицію сценарію можна розглядати як форму організації художнього часу та простору у фільмі.

Існують наступні види композиції фільму: структурна, сюжетна, сюжетно-лінійна та архітектоніка фільму. Як було вже сказано вище, у наших попередніх працях вже досліджені елементи структурної композиції – кадр, сцена і епізод та визначена їх роль в архітектурному середовищі. Наразі черга за іншими видами кінокомпозиції.

Отже, **сюжетна композиція** може бути лінійною, коли усі події відбуваються у часі від минулого до майбутнього (експозиція → зав'язка → розвиток дії → кульмінація → розв'язка → фінал) і

нелінійною, коли задля авторського задуму події представлені у довільному порядку.

Леонід Нехорошев [13] дає наступні визначення елементів лінійної сюжетної композиції:

Експозиція – це виклад відносин персонажів фільму між собою і обстановки безпосередньо перед розгортанням конфлікту. Проте, не варто плутати експозицію із передісторією. В експозиції глядач повинен дізнатися хто є хто, як герої ставляться один до одного, обстановку і ситуацію, яка може привести до конфлікту.

Експозиція буває: пряма – знайомимося з усіма героями відразу, з ситуацією, після чого йде зав'язка; відкладена – фільм починається із зав'язки, а потім по ходу дії ми вже знайомимося з героями і ситуацією.

Після грамотної експозиції у глядача не повинно залишатися питань з приводу героїв, хоча професіонали рекомендують не висловлювати відразу всі відомості про героїв, про обстановку, розкриваючи їх по ходу розвитку сюжету.

Зав'язка– точка, момент початок конфліктної дії. Як правило, зав'язка зазвичай йде відразу після експозиції, проте буває так, що вона може бути і в середині фільму. Зав'язка перед конфліктною дією проходить підготовчий етап: конфліктні ситуації та колізія (коли герої усвідомили, що рано чи пізно вступлять в боротьбу між собою).

Розвиток дії – найбільший елемент сюжетної композиції кінофільму у котрому відбувається підготовка кульмінації і дається ряд підсилюючих конфліктних моментів, які можуть являти собою удари або контрудари, а також тут з'являється нова інформація і нові герої, які спонукають розвиток конфліктної ситуації.

Кульмінація– точка, момент найвищої напруги конфлікту. Способи, якими загострюється і підкреслюється кульмінаційна точка:

- коли кульмінації передує безпосередньо розгорнутий епізод боротьби;

- коли перед кульмінацією ставиться епізод спокійний, який буде йти контрастом до кульмінації;

- несподівані повороти дії, котрі бувають несподіваними як для глядача, так і для персонажів, або і для глядача і для персонажів;

- всіма силами створене авторами безвихідне становище героя, з якого в кульмінації герой знаходить вихід;

- саспенс-рівновага (з англ.: *suspens* – невизначеність, неспокій, тривога очікування), коли протистоять сили абсолютно рівної дії. Як правило, саспенс спеціально затримується для створення напруги перед очікуваною подією.

Кульмінація може бути не одна, а дві, в тому разі, коли поруч йдуть дві рівнозначні сюжетні лінії, але, зазвичай, одна з них все-таки важливіше.

Розв'язка – заключний розвиток; дія, котра наступаю відразу за кульмінацією

Фінал – заключна точка фільму, кінцеве положення головної ідеї. Існують види фіналу: відкритий фінал – коли конфліктну дію не вичерпано фіналом; закритий – коли вичерпано; двійтий фінал – коли дається дві відповіді.

Оскільки кіно – це зображення, яке рухається, то аналіз сюжетної композиції архітектурного середовища також передбачає рух глядача/споживача в ньому як прямий (фізично-мускульний), так і зоровий (поглядом). Отже, для повноцінного сприйняття середовища людина мусить не тільки перебувати в ньому, але й рухатись: спочатку ввійти, потім пересуватись, поступово ракурс за ракурсом, вид за видом, відкривати складний простір об'єкту, чи частину міського простору, який послідовно формує у свідомості образ. Таким чином, для подальшого аналізу сюжетної композиції архітектурного середовища нам найбільше підійде середовище, де людина максимально рухається – місто. В цьому процесі руху містом за певним маршрутом людина ніби «переживає» простір і час, а оточення служить гігантською театралізованою декорацією.

Будь-яке перебування людини в середовищі передбачає вхід в нього – таку собі відправну точку, звідки починається рух. Цією точкою може бути будь-яка локація людини, в даний конкретний момент – її квартира, двір житлового будинку, вулиця, магазин, площа і т.ін. Таку точку початкового перебування людини в якомусь просторі можна порівняти із експозицією сюжету.

Як було сказано вище, у кіно експозиція вказує на особистісні характеристики героїв та їх стосунки між собою. На таке саме здатне і архітектурне середовище, адже повсякденне періодичне чи епізодичне перебування у певному просторі вже

можна розглядати як певний маркер людської особистості та, навіть, рівня культури і освіченості.

Отже, людина знаходиться в певному архітектурному середовищі (наприклад, власна квартира) і має певну мету (наприклад, дістатися міської площі, на якій проходить святкове масове театральне дійство), а отже, починає рухатись із своєї квартири і, перша точка її маршруту – двір. Тут відбуваються контакти із сусідами, внаслідок чого може бути короткотривала затримка руху. Цей момент можна порівняти із кінематографічною зав'язкою сюжетної композиції.

Найдовший за часом кінематографічний елемент – розвиток дії. В містобудівному плані він відповідає руху вулицею. Архітектурні об'єкти, розмішені в ритмічній послідовності відповідають кінематографічним ударам і контрударам, котрі підсилюються із наближенням до кульмінаційної точки – площі міста. Дійсно, найчастіше, центр міста співпадає із його історичною частиною, яка чим далі – тим більше стає «дифузною», втрачаючи історичні об'єкти та перемішуючись із сучасною забудовою. Рухаючись у напрямку із периферії до центру, навпаки, кількість історичних будівель та інших архітектурних акцентів зростає – це можна порівняти із зростанням ударів-домінант та напруги у міському середовищі.

Кульмінацією архітектурного середовища можуть бути як міська площа, громадський простір, так і будь-яка інша точка із загостреною конфліктною напругою, створити яку можна шляхом включення нової форми в існуюче історичне середовище; гіпертрофованим, агресивним масштабом по відношенню до нього ж, або просто, різким контрастом між історичною та сучасною забудовою в місті, де одна змінюється на іншу в т.зв. «порогових просторах». Зіткнення із натовпом, що виходить/заходить до великого торговельного центру, побудованого над входом-виходом в транспортний пересадковий вузол, необхідність контактувати із незнайомими людьми також можна розглядати як конфліктну ситуацію.

Підсиленню кульмінаційної ситуації як і в кіно, так і в міському середовищі сприяють несподівані сюжетні повороти (див. вище), котрі є такими собі крючками, на які зачіплюється увага глядача, адже йому повинно бути цікаво що там буде далі і

утримувати його перед екраном. У кінематографічному сценарії використовуються декілька типів крючків – перешкода, загроза, загадка, новина [10, с. 33].

Усі вони можуть існувати і у архітектурному середовищі, проте відмітимо, що найкраще вони «спрацюють» у тих випадках, коли глядач вперше перебуває у середовищі, наприклад, є туристом, або ж водить на оглядову екскурсію містом своїх гостей і таким чином, сприймає знайомий простір їх очима, або коли сам давно не був у певній частині міста і щойно помітив зміни, які відбулися за його відсутності. Звичне середовище, в якому людина перебуває повсякденно із конкретною метою не дає такого ефекту.

Кінематографічну розв'язку можна трактувати як досягнення цілі в середовищі – глядач прибув на місце після напруження, яке він пережив у точці кульмінації. Цей вихід може сприйматися як вихід на площу чи видову площадку, на будь-який відкритий простір після вузького, затисненого, напрямленого простору вулиці. Конотаційне значення розв'язки – звільнення, щасливе вирішення подій, розуміння того, як слід вчинити у цій ситуації далі, *happy end* після напруження. Відкритий простір – точка зупинки, на якій рух підсвідомо призупиняється, навіть у тому випадку – коли площа є лише транзитною точкою на маршруті.

Фінал – кінцева мета маршруту. Як і в кінематографі тут усе може завершитись – це така собі стоп-точка, у якій завершується рух, але найчастіше, у кінцевій точці людина або змінює маршрут або починає рухатися у зворотному напрямку. В такому випадку можемо говорити про аналогію із закритим, відкритим або двоїстим кінематографічними видами фіналів.

Отже, якщо уявити, що від початку руху до кінцевої точки маршруту в місті у людини є лише один варіант, одна лінія-вулиця, пряма, котра пов'язує початок і кінець – то ми отримаємо модель лінійної композиції міста – його головної сюжетної лінії. Проте, наш досвід перебування в сучасному місті незалежно від його величини підказує нам, що не усе так просто – міська територія організована набагато складніше: у ній можуть паралельно існувати декілька районів, у кожному з яких є площі, громадські центри та безліч кварталів, котрі поєднуються із центрами магістральними вулицями. На кінематографічній мові це означає,

що в місті може паралельно існувати декілька сюжетних ліній, про що піде мова далі.

Сюжетно-лінійна композиція – розподіл сюжету фільму на сюжетні лінії і лейтмотиви, їх співвідношення і їх з'єднання.

За Л. Нехорошевим [13], для того, щоб у фільмі була окрема *сюжетна лінія* необхідно, щоб герої з'явився мінімум два рази. Саме за цією ознакою герої поділяються на головних, другорядних та епізодичних. Сюжетні лінії повинні бути продуманими, протягнутими і закінченими, інакше в них не буде жодного сенсу, а у глядача залишиться відчуття нерозуміння сюжету фільму.

Між собою сюжетні лінії можуть з'єднуватись різними способами:

- перетином у сценах – персонажі, зустрічаючись, спілкуються один з одним;
- спілкування героїв по телефону чи через листи;
- герої взагалі можуть не зустрічатись і не спілкуватись один з одним, а лише говорити один про одного;
- герої можуть контактувати через якусь деталь (лист чи записку);
- зв'язок героїв через спільну мелодію;
- зв'язок героїв через фотографію;
- співвідношення ліній в душі героя.

Міські сюжетні лінії – це окремі частини міста, які також можуть безпосередньо контактувати: знаходитись близько одна від одної – дотикатись, наприклад, через перехрестя чи буферну територію – наприклад, парк; поєднуватись деталлю – шляхопроводом чи мостом; перетікати одна в одну, або навпаки, ніколи і ніяк не контактувати – мешканці однієї частини міста без необхідності ніколи не бувають у іншій, хоча добре знають про її наявність.

Спільною міською мелодією чи фотографією може бути центральна частина міста – вона є спільною для усіх без виключення територій, мислиться «своєю» усіма містянами, незалежно де ті проживають, навіть у віддалених спальних районах, має своєю історією та неповторний архітектурно-художній образ, який робить місто унікальним, таким, що відрізняє його від інших міст. У центрі, у місті кульмінації, сходяться усі сюжетні лінії, усі магістралі. Наявність у місті видатного і

знакового архітектурного об'єкту підсилює значення конкретного місця для усіх без виключення, робить місто впізнаваним навіть для тих, хто в ньому ніколи не був.

Сприйняття міського простору окремою людиною, звичайно, справа індивідуальна, як і кінофільм. Мабуть, не має двох людей, які б абсолютно однаково сприймали те чи інше. В дослідженнях міста таку особливість демонструють ментальні карти де виявляються особистісні характеристики людини і її відношення до тої чи іншої частини міста. Разом із тим, ці ж дослідження доводять, що в цілому усі люди сприймають середовище однаково, що дає право на самі ці дослідження.

Лейтмотив – це образ, деталь або мовний чи сюжетний оборот, що повторюється в творі як момент постійної характеристики персонажа або ситуації (сюди входять і жести героя, і музика, світлові і кольорові акценти).

В архітектурному середовищі міста лейтмотивом можна вважати будь-яку деталь чи архітектурний елемент, характерні для міста і такі, що стали його візитівкою, як, наприклад, різні деталі вікон у будинках Пущі-Водиці під Києвом, їх репродукування у сучасних котеджах. Ці деталі є впізнаваними навіть у сучасній інтерпретації та часто повторюваними у всіх без виключення районах. Часто зрозуміти який лейтмотив є головним у місті можна по в'їзному знаку в нього там, як правило, розміщено стилізований головний архітектурний елемент міста, по якому його і можна впізнати та вирізнити від інших.

Архітектоніка – це поділ фільму на глибинні і смислові частини. Елементи архітектоніки – це етапи, через які проходить розвиток ідеї фільму. Зазвичай архітектоніка будується за Гегелівською схемою «теза – антитеза – синтез», де теза – головна ідея, основне смислове навантаження, антитеза – протиставлення іншої ідеї головній, синтез – це об'єднання тези і антитези в єдине ціле, яке в результаті дає нову якість. Таким чином, теза – це судження, антитеза – заперечення цього судження, а синтез – заперечення заперечення.

Сам термін «архітектоніка» є базисним для архітектури і означає художній вираз роботи конструкцій. Останнім часом з'являються наукові праці присвячені візуальній архітектоніці міста, де розглядається проблема візуальної організації простору

міста. В них багатство візуальної міського середовища як цілісного утворення розкривається через архітектуру предметного світу в її окремих частинах [2].

Одну головну містобудівну сюжетну лінію можна розглядати як тезу, іншу як антитезу, а їх синтез і є багатогранністю міського архітектурного середовища.

У всіх розглянутих вище видах сюжетної, сюжетно-лінійної композиції та архітектури фільму час йде із минулого через теперішнє у майбутнє – історія розвертається від початку до середини і, далі, до кінця у вигляді прямої лінії. За твердженнями кінознавців, так буває у 90% сюжетів і фільмів, проте, іноді автори порушують цю традицію задля втілення свого творчого задуму і події у фільмі представляються у довільній послідовності.

Кінознавець Всеволод Коршунов дослідив особливості нелінійної композиції в аспекті організації художнього часу в сценарії та фільмі та виявив зв'язок між різними концепціями часу та видами композиції [5]. Так, для *лінійної концепції часу* (Середньовіччя та Новий час) характерні новельна (вона ж епізодична) та еліптична форми лінійної сюжетної композиції. Перша відрізняється значними часовими розривами, а друга – пропусками важливих елементів оповіді. Таким чином глядача запрошують в співавтори, пропонуючи йому самому додумати і відтворити пропущені місця.

Друга концепція часу – *есхатологічна* – також виникла у середньовіччі і означає уявлення про відлік часу не від народження Христа, а від кінця світу. Вона дала дві форми сюжетної нелінійної композиції – *реверсивну*, або зворотну, коли час тече не з початку через середину до кінця, а навпаки, з кінця через середину до початку та *інверсивну* – коли деякі компоненти структури історії змінюють свій порядок. Цей вид сюжетної композиції особливо характерний для сучасного телебачення, де з перших секунд потрібно зацікавити глядача сценою-тізером, часто кульмінаційною важливою подією, яка не дозволить їм переключити канал, а потім повернутися до початку розповіді історії.

Циклічна концепція часу – найдавніша. Час повертається до одного і того ж, але на новому витку. Це може бути навіть один кадр, фраза чи сцена з яких фільм почався і ними ж він закінчився.

«Найпростішим, чітким втіленням цієї концепції часу є кільцева композиція, коли структура буквально утворює кільце або якусь спіраль – ми приходимо до одного і того ж, але вже на іншому етапі», – пише Коршунов В. [5].

Дуже схожа на циклічну композицію *рамкова композиція* – це також повернення до того ж, з чого починали, але не лише на початку і в кінці фільму, а й декілька раз у середині. Функція рамкової композиції у ретроспективі – відсилання до споминів головних героїв.

У фільмах рамкова композиція має дві форми. Перша – у вигляді розгалуженої структури, що нагадує стовбур із гілками, де стовбур – це головна наскрізна лінія розповіді, а гілки – побічні лінії. Під час розвитку сюжету ми рухаючись по головному стовбуру іноді звертаємо від нього на інші лінії, але завжди повертаємось на стовбур. Друга – принцип наскрізного епізоду від якого також відходять бічні лінії, але відсутня головна наскрізна лінія-стовбур.

Композиція, побудована на паралельній чи перехресній дії т.зв. «плетінка» також розповсюджений варіант такого кругового циклу. В цьому випадку історія розповідається до половини і кидається, а потім закривається в кінці фільму. Це складна для кіно форма. Декілька рівнозначних сюжетних ліній із різними героями розвиваються в одному і тому ж місці або в один і той же час.

Четверта концепція часу – це *багатомірний час* – наш психологічний час, коли ми переживаємо, згадуємо та мислимо і весь час перестрибуємо з одного на інше. Так ми постійно гуляємо по часу в нашій свідомості. На основі концепції багатовимірного часу побудована *фрагментарна композиція*, як правило, це декілька новел, що переплутані, розміщені в довільному порядку.

Найскладніший вид сюжетної композиції – *різоматична композиція*. «Різома» – ботанічний термін, який означає паросток, що може піти з будь-якої точки кореневища. В цьому випадку немає лінійності, виразної структури «корінь – стовбур – гілка – лист». За словами Коршунова В. «Різоматичні конструкції – це конструкції, де немає початку і кінця, де взагалі повністю зруйновані точка входу в історію і точка виходу з неї» [5].

Неважко помітити, що усі розглянуті види лінійної і нелінійної сюжетної кінокомпозиції присутні і у композиції

архітектурного середовища міста. Так, новельна (епізодична) і еліптична форми лінійної композиції із часовими розривами і пропусками важливих елементів характерні для більшості міст пострадянського простору. Байдужість до збереження історичної забудови в цілому та конкретних архітектурних об'єктів зокрема призвела до втрати значимої тканими міста. В результаті маємо історичну частину міста одного періоду, а поряд – нову сучасну забудову. Між ними – значний часовий розрив і відсутній поступовий перехід з однієї епохи до іншої.

Те ж саме із пропусками важливих елементів у еліптичній композиції – втрата історичного об'єкту в історичній забудові, або якоїсь його частини так чи інакше позначається на загальній містобудівній композиції. Наприклад, втрата парку перед палацом-садибою і вивільнення території для більш пізньої забудови або, навпаки – втрата палацу і збереження частини парку, який включений у сучасну містобудівну композицію.

Це узгоджується із кінематографічним принципом руху, який не дивлячись на те, що фільм являє собою неперервну зміну зображень все ж є переривчастим: кадри у фільмі змінюються, перериваючи один одного через склейки; сцени також перебивають одна одну; те саме можна сказати і про епізоди: закінчується один – починається інший. За словами Л. Нехорошева «Характер кінематографічного руху слід визначити як «переривчасту безперервність» [13, с.29]. Такою ж переривчастою безперервністю характеризується і міська територія із різними функціональними зонами.

Есхатологічна композиція – реверсивна та інверсивна в міському середовищі залежить від початку відліку, точки початку маршруту. Припустимо, що наш глядач/споживач може проживати в історичному будинку на головній площі міста, де сходяться усі магістралі та є в наявності усі визначні будівлі-домінанти міста тобто, сюжетна композиція починається із кульмінації, а вже потім йдуть інші частини оповіді.

Кільцева композиція в місті позначається вже самим маршрутом, котрий стартує і закінчується місцем проживання мешканця, наприклад, квартира → двір → вулиця → офіс → вулиця → двір → квартира. Для туриста такою точкою відліку можуть бути вокзал чи готель.

Рамкова композиція і «плетінка» – відхід від головної магістралі, звернення на сусідні вулиці і провулки, але завжди повернення на головний маршрут. Особливо характерний такий вид композиції для мешканців міста із об'єктами обслуговування «по ходу», де відхилення по маршруту буде незначним, або, знову ж таки, для туриста, котрий сходить із основного маршруту, кидаючи його та обираючи іншу частину міста для дослідження, а потім знову повертається на вихідну точку.

Різоматична композиція – структура без точок входу і виходу із середовища – це уся міська територія в цілому як складна структура, що складається із територій різного функціонального призначення, поєднана, або навпаки розділена лініями-магістралями чи вулицями різного призначення. Це вищий рівень, котрий має значення не для конкретного мешканця, а для сукупності мешканців усього міста та усіх їх контактів як для єдиного складного організму.

Висновки. Отже, в результаті вивчення сюжетної композиції кінофільму ми дійшли висновку, що її структурні елементи та їх особливості можна використати для аналізу архітектурного середовища з метою дослідження його сюжетної структури.

Під сюжетною структурою архітектурного середовища міста розуміється його містобудівна структура, котра як і в кінематографі може розвиватися лінійно – від початку маршруту до кінцевої точки вздовж однієї лінії-вулиці, або бути більш складною (нелінійною), де усі елементи розміщені в довільному порядку.

Як і у кінофільмі, де рухаються зображення на екрані та існує рух сюжету, в архітектурному середовищі рух – це головна умова його повноцінного сприйняття. Також рух сюжету архітектурного середовища, як правило, є переривчастим, що обумовлено втратами цінних архітектурних об'єктів і, навіть частин міської забудови, або зупинками самого глядача.

У кінематографі ідея фільму, основною функцією якої є структурна організація історії, організує рух сюжету і задає формулу фіналу, а в архітектурному середовищі людина, що рухається містом сприймає це середовище від початкової точки до кінцевої через просторово-часовий аспект, що склався історично, а ідеєю тут виступає архітектурно-художній образ міста.

Подальші наші дослідження будуть стосуватись проєкції жанрів кінематографу на архітектурне середовище.

Список використаних джерел:

1. Блок Б. Визуальное повествование. Создание визуальной структуры фильма, ТВ и цифровых медиа / Брюс Блок: пер. С англ. Юлии Челикиной; под. ред.. Виктора Монетова, Максима Козючица. – М.: ГИТР, 2012. – 320 с.
2. Земцова Я.М. Визуальная архитектура города/ Я.М. Земцова // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики Тамбов: Грамота, 2012. № 1 (15): в 2-х ч. Ч. II. С. 66-69.
3. Карчава Л. Драматургия.Студия Режиссуры ArtGang / URL:<http://artgang.ru/kompoziciya-chast-1.html>
4. Корте Г. Введение в системный киноанализ / Г. Корте: Пер. с нем. Марии Юдсон, Евгении Смирновой – М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2018. – 360с.
5. Коршунов В. Виды нелинейной композиции сценария URL:http://www.cinemotionlab.com/novosti/vidy_nelineynoy_kompozicii_scenariya/
6. Куренной В. Философия фильма: упражнения в анализе / В. Куренной – М.: Новолитературное обозрение, 2009. – 232 с.
7. Лапшина Е.Г. Динамика системы зрительного восприятия человеком архитектурного пространства /Е.Г.Лапшина//Динамика городских доминант как основа устойчивого развития города: – М.: АМІТ 3 (16), 2011, – С. 1-9.
8. Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / Роберт Макки; Пер. с англ.–5-е изд. – М.: Альпина нон-фикшн, 2013. – 456 с.
9. Медынский С.Е. Компонуем кинокадр / Сергей Евгеньевич Медынский. – Москва: Искусство, 1992. – 238 с.
10. Митта А. Киномежду адом и раем: кино по Эйзенштейну, Чехову, Шекспиру, Куросаве, Феллини, Хичкоку, Тарковскому.../Александр Митта. – М.: АСТ: Зебра Е; Владимир: ВКТ, 2010. – 508с.
11. Молчанов А. Букварь сценариста. Как написать интересное кино и телесериал /А. Молчанов – М.:ЭКСМО, 2015. – 352с.
12. Моргун Н.А. Архитектурная сценография городской среды – как проектная стратегия реконструкции исторического центра города и фактор укрепления его туристического имиджа / Н.А.

Моргун, Л.М. Резницка, А.В. Скопинцев // Южное архитектурное общество союз архитекторов России URL: <http://archrus.ru/Activities/Statqi/Arxitekturnaja-scenografija-gorodskoj-sredy>

13. Нехорошев Л.Н. Драматургия фильма / Л.Н. Нехорошев – Москва: ВГИК, 2009. – 344 с.

14. Раппапорт А. Городская среда и драматургия архитектурной композиции /А. Раппапорт // Проблемы архитектурной композиции. –1972. URL: <http://papardes.blogspot.com/2009/12/blog-post.html>(дата звернення 19.02.2018)

15. Раппапорт А. Зрители и герои «архитектурного театра»// Архитектура СССР, 1979. – № 10. С. 34.

16. Troshkina O. Theatricalization of architectural environment as human psychological need / O. Troshkina // Composition in architecture: publication of the Chair of Housing Environment: – Cracow: Faculty of Architecture Cracow University of Technology, 2015. - Edition 15. – P. 156-161.

17. Трошкіна О.А. Границі кінокадру та «природного» кадру при сприйнятті архітектурного середовища / О.А.Трошкіна // Проблеми розвитку міського середовища.: Наук.-техн. зб.– Київ.: НАУ, 2017. – Вип.1 (17) – С. 158-171.

18. Трошкіна О.А. Кінематографічний принцип монтажу в побудові сценарію сприйняття архітектурного середовища / О.А.Трошкіна // Проблеми розвитку міського середовища.: Наук.-техн. зб.– Київ.: НАУ, 2016. – Вип.2 (16) – С.194-204.

19. Трошкіна О.А. Композиція кінокадру та «природного» кадру: глибина простору / О.А. Трошкіна // Проблеми розвитку міського середовища.: Наук.-техн. зб.– Київ.: НАУ, 2018. – Вип.1 (20) – С. 189-196.

20. Трошкіна О.А. Композиція кінокадру та «природного» кадру: масштаб і масштабність О.А. Трошкіна // Проблеми розвитку міського середовища.: Наук.-техн. зб.– Київ.: НАУ, 2018. – Вип.2 (21) – С. 132-140.

21. Трошкіна О.А. Композиція кінокадру та «природного» кадру: рівновага / О.А.Трошкіна // Проблеми розвитку міського середовища.: Наук.-техн. зб.– Київ.: НАУ, 2017. – Вип.2 (18) – С. 155-163.

22. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении / Питер Уорд: Пер. с англ. А.М. Аемуровой, Ю.В. Волковой / под ред. С.И. Ждановой– М.: ГИТР, 2005. – 196 с.

23. Филд С. Киносценарий: основы написания/ СидФилд: [пер.сангл. А. Кононова, Е. Кручиной] – М.: Эксмо, 2018. – 384с.

Аннотация

Трошкина Е.А.

Сюжетная структура кинофильма и архитектурной среды

В статье рассматривается сюжетная, сюжетно-линейная и нелинейная структура фильма и их аналоги в архитектурной среде. Это важно при процессе его сценарного проектирования с целью создания запрограммированных впечатлений для лучшего восприятия.

Ключевые слова: архитектурная среда, восприятие, кинофильм, сюжет, сюжетная структура, сюжетно-линейная структура, нелинейная сюжетная структура.

Annotation

Troshkina O.

The plot structure of the film and the architectural environment

The article discusses the plot, plot-linear and non-linear structure of the film and their analogues in the architectural environment. This is important in the scenario design process with the goal of creating programmed experiences for a better perception.

As a result of studying the plot composition of the film, we came to the conclusion that its structural elements and their features can be used to analyze the architectural environment in order to study its plot structure. Thus, the legitimacy of the use of cinematic analysis for the analysis of the architectural environment is confirmed, since the only art that offers a person a similar experience of space is cinema, where the movement of the camera replaces the real movement of the body in space. So, cinema, by its nature, better models the process of cognition, is closest to the real conditions of human life.

The plot structure of the architectural environment of the city means its urban planning structure, as in the cinema, it can develop linearly - from the beginning of the route to the end point along one street line, or be more complex (non-linear), where all the elements are placed in random order.

As in the film, where images are moving on the screen and there is a movement of the plot, in the architectural environment, movement is the main condition for its full perception. As in the film Also, the movement of the plot of the architectural environment, as a rule, is intermittent, which is caused by the loss of valuable architectural objects and even parts of urban development, or the stops of the viewer himself.

In cinema, the idea of a film, the main function of which is the structural organization of history, organizes the movement of the plot and sets the formula for the ending, but in an architectural environment a person moves around the city perceives this environment from the starting point to the final

through the spatio-temporal aspect that has developed historically, and the idea here acts architectural and artistic appearance of the city.

Key words: architectural environment, perception, film, plot, plot structure, plot-linear structure, nonlinear plot structure.

Стаття надійшла до редакції у січні 2020р.