

РОЛЬ АРХІТЕКТУРНОГО СЕРЕДОВИЩА У КІНОФІЛЬМАХ ТА ВІДЕОІГРАХ

Дана стаття присвячена питанню ролі архітектурного середовища у кінофільмах. На основі аналізу відомих знакових фільмів, таких як «Метрополіс» Ф. Ленга (1927р.), «Матриця» Е. і Л. Вачовські (1999-2003рр.), фільму-антиутопії «Голодні ігри» Гері Росса «Нова Москва» О. Медведкіна та ін. простежується розвиток використання архітектурного середовища для розкриття головної ідеї фільмів та зворотного впливу кінематографічних засобів на архітектуру. Також розглянуто значення архітектурного середовища у відеоіграх.

Ключові слова: архітектурне середовище, сприйняття, кінофільм, кадр, сцена, епізод, фантазійна архітектура, відеоігри.

Постановка проблеми. У таких різних формах творчості, як кіно та архітектура багато спільного: по-перше, обидва є творами мистецтва, але процес їх створення пов'язаний із технічною та інженерною діяльністю. Кінофільми покликані відображати ті чи інші історичні та соціальні події, культурні явища тощо і, при цьому архітектурне середовище – інтер'єр та екстер'єр – найкраще може відобразити чи допомогти зрозуміти головну ідею фільму. Більш того, сам кінематограф виник в міському середовищі, де і були зняті перші фільми. Це середовище є і сцена, і куліси, і гримерна як для задуму фільму, так і для життя городянина-глядача.

Кінематограф та архітектура мають багато чого спільного у способі «бачення», адже кінокамера, повторюючи рух людського ока, спочатку розбиває те, що знімає на частини, а потім, під час монтажу знову збирає, синтезує побачений простір. Найкраще уявлення про нього можна скласти під час руху, де поступово, ракурс за ракурсом, вид за видом, людині відкриваються складний

¹ ©Трошкіна О.А., Наконечна А.О.

простір об'єкту, який послідовно формує у нашій свідомості образ. В архітектурно-дизайнерському аспекті «переживання» простору і часу відбувається в міру пересування глядача по маршруту, в якому оточення служить гігантською театралізованою декорацією, що провокує до створення середовища спілкування і соціальних контактів.

Дійсно, окрім архітектури, єдине мистецтво, яке пропонує людині аналогічне переживання простору – кіно, де рух камери замінює реальний рух тіла в просторі. Таким чином, екранні мистецтва за своєю природою найкраще моделюють процес пізнання найбільш наближено до реальних умов людського життя.

Кінематографічний принцип монтажу відповідає руху погляду людини від фрагмента до фрагмента і досить вузькою областю чіткого сприйняття. Саме ця «покадровість» бачення найбільше зближує кіномистецтво і архітектуру, а отже, дозволяє говорити про можливість спеціально вибудованих кадрів, маніпуляції поглядом, його навмисним напрямленням – тобто створення певного сценарію сприйняття архітектурного середовища [11].

Мета роботи полягає у дослідженні ролі архітектурного середовища у загальній атмосфері кінофільму для кращої передачі його ідеї, та при сприйнятті цієї ідеї глядачем, а також у дослідженні зворотного впливу архітектурного середовища у відеогрі на реальність.

Аналіз попередніх досліджень. В даній роботі нам стали в пригоді дослідження теоретиків кіномистецтва, які в межах своїх наукових розвідок розглядали як структурні одиниці кінофільму так і особливості його виробництва, технічні засоби та прийоми самої зйомки, монтажу кіноматеріалу [3], [6], [8], [16]. Дослідження кінокритиків, та істориків стали в пригоді під час аналізу окремих фільмів, де архітектурне середовище є повноцінним кіногероєм та особливо впливає на процес його сприйняття [1], [2], [3], [5], [6]. Окрім того, дана робота є продовженням попередніх публікацій Трошкіної О.А., присвячених порівнянню кіно-, фото- кадрів із природними кадрами, театралізації архітектурного середовища та сценарного підходу до його проектування [10], [12], [13], [14], [15].

Основні результати дослідження. Архітектура виконує в кіно немало функцій, в першу чергу вона є тлом, яке допомагає доповнити задум авторів візуально і розширити всесвіт сценарію, конкретизувати простір, в якому відбувається дія, тим самим пояснивши вчинки та почуття головних героїв та викликати певні емоції у глядача. Відмітимо, що така роль архітектурному середовищу у фільмі відводилась вже на початку виникнення кінематографу, адже перші кінострічки – це зйомки побутових сцен в конкретному місці: на вулиці, площі, вокзалі і т. ін. Ці кадри ще важко назвати фільмами, скоріше це випробування можливостей перших кіноапаратів та кінопроекторів проте, міський простір тут є не лише тлом «сценок із життя», але й цінним історичним документом, в якому зафіксовано архітектурне середовище того часу.

Досить швидко, вже в 1920-х, режисери стали знімати постановочні фільми і тут вже архітектурне середовище перетворюється на повноцінну важливу частину фільму, одного із головних і незамінних героїв. Це ми спостерігаємо у відомому фільмі Фріца Ленга «Метрополіс» (1927р.), присвяченому репрезентації архітектурного середовища та його зв'язкам із змістовними елементами кінорозповіді. Метрополіс – величезне місто, яке складається із декількох рівнів. На найнижчому розміщено місто робітників, і тут Ф. Ленг використовує стиль «функціоналізм», де головним є геометрична простота та функціональність простору без будь-яких декорацій. Самі робочі зображені у вигляді геометричних мас, що рухаються містом і ця геометрія архітектури та натовпу ще більше підкреслює механізоване архітектурне середовище нижнього рівня Метрополіса (рис.1).

Над нижнім містом розміщується верхнє місто – воно показано як великий Нью-Йорк – центр тодішнього стилю «арт-деко»: великі хмарочоси, гігантські транспортні розв'язки, самий передовий вид транспорту на той час – аероплан тощо. Над містом підноситься вавилонська вежа центр де знаходиться керівництво містом – своєрідний інженерний мозок міста, який стилістично виразився у «експресіонізмі» (рис.2).



Рис. 1 Нижній рівень Метрополіса, «Метрополіс», реж. Ф. Ленг



Рис. 2 Верхній рівень Метрополіса, «Метрополіс», реж. Ф. Ленг

У місті є і собор у готичному стилі та «клуб синів» представлений стилем «неокласицизм», який перегукується із архітектурою третього Рейху (рис.3).

Ще один стиль широко представлений у даному фільмі – «біонічний модернізм» з натяками на архітектуру Гауді – це містя, де молодь розважається, а також у місті мертвих, де показано характерні для Гауді еліптичні біонічні форми споруд (рис.4).

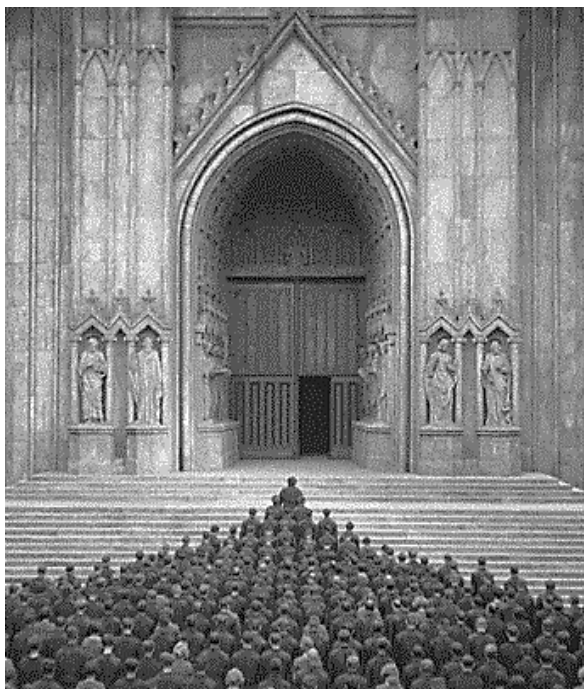


Рис. 3 Готичний собор Метрополіса, «Метрополіс», реж. Ф. Ленг



Рис. 4 Райський сад Метрополіса, «Метрополіс», реж. Ф. Ленг

Серцем міста є рівень машин. Тут Ленг вводить в кінематограф образ конвеєра, який потім неодноразово повторюється і цитується різними авторами фільмів у різні роки.

Взагалі, традиція Ф. Ленга структурувати архітектурний простір фільму по рівням відобразилася у наступному кінематографі, наприклад, у фільмі «Матриця» (Ендрю і Ларі Вачовські, 1999-2003рр.), де існує фабрика людей, місто Зеон, місто машин та сучасне американське місто. Тут як і у Ленга ясно виражена естетика міських просторів і архітектурне середовище є повноцінним їх героєм (рис.5,6).



Рис. 5 Фабрика людей, «Матриця», реж. Е. і Л. Вачовські



Рис. 6 Місто Зеон, «Матриця», реж. Е. і Л. Вачовські

Ще одним прикладом важливої ролі архітектури міста є фільм-антиутопія – «Голодні ігри» (2012-2015рр.), Гері Росса. Місто Капітолій – столиця антиутопії Панем – місто обраних.

Місто настільки багате і яскраве, наскільки бідна уся інша країна, усі 12 районів-дістриктів (рис. 7).



Рис. 7 Вид на Капітолій зі сторони озера, «Голодні ігри», реж. Г. Росс

Головною архітектурною принадою міста є хмарочоси із найновішими архітектурно-будівельними та інженерними технологіями та контрастними до них, але все ж «технологічними» парками, фонтанами, мостами й альтанками, що на відміну від архітектури сприймаються дещо несправжніми, пластиковими (рис.8).



Рис. 8 Капітолій, «Голодні ігри», реж. Г. Росс

Стилістика міста нагадує одночасно як ар-деко, так і ар-нуво (у більшості випадків в інтер'єрах), і конструктивізм з мінімалізмом, а також містить сучасні віяння високотехнологічної архітектури. Таким чином, архітектурне середовище столиці

показано у тих архітектурних стилях, які якнайкраще підкреслюють образ багатства, слави, влади: демонстрація усього цього через високі технології, що стають синонімами могутності та говорять про фінансові можливості верхівки суспільства. Головна площа Панему із гіпермасштабними будівлями та урочистий абсолютно симетричний підхід до її центру асоціюється із тоталітарною архітектурою проектів А. Шпесера для Берліну та муссолінівської Італії. Натомість, бідні і сірі райони практично повністю позбавлені архітектурних споруд. Дії фільму відбуваються в інтер'єрах печер, в котрих живуть люди та у середовищі, схожому на закинуту військову базу посеред лісу (рис. 9).

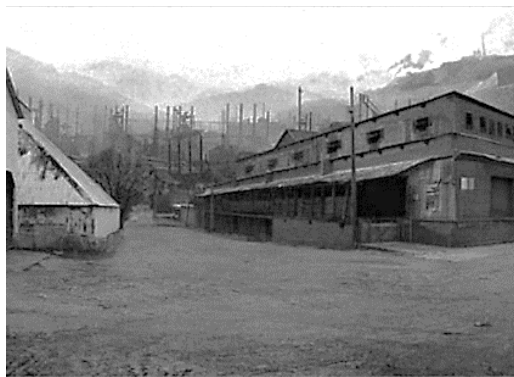


Рис. 9 Дістрікт 12, «Голодні ігри», реж. Г. Росс

Отже, у фільмі показано два контрастних середовища, в яких вже сама наявність архітектурних об'єктів, особливо сучасних, вказує на елітарність одного і жалюгідність іншого.

За принципом контрасту архітектурного середовища побудовано більшість фантастичних фільмів, це і «Зоряні війни» (1976-2018рр.) – знаменита франшиза Джорджа Лукаса, і «Вартові Галактики» (2014р.) Джеймса Ганна, і хіт останніх декількох років «Гра престолів» (2011-2018рр.) за ідеєю Джорджа Мартіна та багато ін. [4]. У цих фільмах архітектурне середовище стає знаком, котрий вказує на місце, де розвивається сюжет і певним чином його «рухає», впливаючи на дії та почуття головних героїв.

Архітектурне середовище фільмів-фентезі є не лише ілюстрацією паралельних світів, але й можливого майбутнього людства. Відмітимо, що більшість творців бачить це майбутнє

високотехнологічним, але із знешкодженою рослинністю, суперсучасною архітектурою, де превалює урочиста симетрія, гіпертрофованій масштаб та функціоналізм.

Спроби уявити майбутнє архітектурне середовище у кінематографі почались ще у 1930-і роки. Не маючи сучасних комп'ютерних програм для візуалізації архітектурних проєктів, тогочасні зодчі знайшли спосіб їх демонстрації за допомогою кіно. Так, у фільмі «Нова Москва» режисера Олександра Медведкіна (1938р.) показана сталінська реконструкція Москви, її архітектурне майбутнє, яке, до речі, не сподобалось Сталіну і фільм так і не вийшов у прокат. Макет нових будівель Москви було знято на кіноплівку, а потім змонтовано із кадрами реального міста (рис. 10, 11). Зрозуміло, що в 1930-і роки такий прийом надзвичайно вразив уяву, а сьогодні подібне здатен зробити і початківець в комп'ютерній графіці [1], [6].

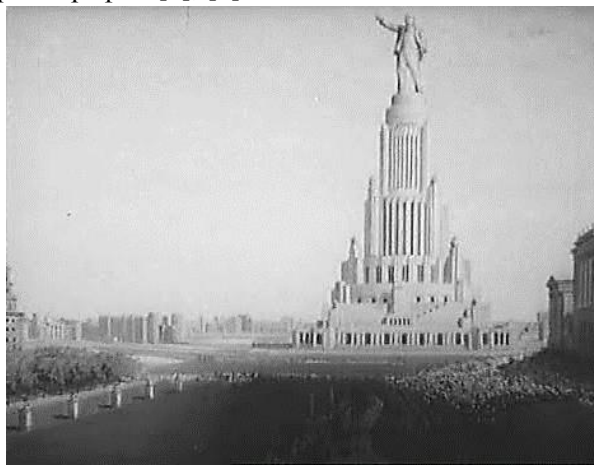


Рис. 10 Палац рад, «Нова Москва», реж. О. Медведкін

Починаючи із «Нової Москви», режисери зрозуміли, що архітектурне середовище фільму можна творити не лише шляхом макетування чи рисування фантастичних об'єктів, а й знімаючи конкретні існуючі елементи та зіставляючи їх у одне ціле, тим самим, створювати новий об'єкт, який виглядає цілком реально. Так, сцена з акторами, які входять у будівлю може зніматися на одному об'єкті, а внутрішній простір вже належати іншому. Цей прийом застосовується в кіно і для «творення» людини, коли, наприклад, роль скрипаля виконує актор, а руки, що грають на

скрипці належать іншій людині – професійному музиканту. Таким чином, у кінематографі із реальних просторів і об'єктів можна змоделювати нові, не лише фантастичні, а такі, що виглядатимуть цілком реально.



Рис. 11 Кадр із фільму «Нова Москва», реж. О. Медведкін

В аспекті «творення» просторів до кінематографічного архітектурного середовища схоже середовище відеоігор. Ілюзія руху у нереальному просторі, яким керує гравець на відміну від кінофільму, де режисер, сценарист і оператор вирішують, в якому просторі відбувається подія, може сильно впливати та захоплювати геймера.

Історія відеоігор сягає 40-х років минулого століття, у 1947 році була написана перша ігрова програма. В 70-х роках починається розвиток відеоігор з появою аркадних ігрових автоматів, приставок, персональних комп'ютерів. З цього часу відеоігри стають частиною молодіжної культури.

Спочатку це були гральні схеми, що нагадують настільні площинні ігри, з примітивною графікою. Згодом і до сьогодні – це повноцінні світи, зі своєю історією, філософією, з високоякісним та пропрацьованим оточенням. Архітектура в відеоіграх – художній засіб, сцена для театрального дійства, вона створює атмосферу і підтримує сам світ, де безліч стилів і жанрів. Але, з

огляду на архітектурний простір, розділимо їх на два типи: точні історично та надзвичайно фантастичні [2].

Перший тип – точні історично, приклад – серія ігор Assassin`s Creed (Кредо Асасина). Assassin`s Creed була створена в Ubisoft Montreal у 2007 році. На даний момент серія включає 10 ігор, події яких відбуваються паралельно в різних історичних періодах і в наш час. Так, в історичному аспекті найцікавішими є друга та третя гри – Assassin`s Creed II (Кредо Асасина II), Assassin`s Creed: Brotherhood (Кредо Асасина: Братство) в яких сюжет розвивається в період італійського Відродження. Тут до нашої уваги Рим, Флоренція, Венеція. У восьмій грі – Assassin`s Creed Unity (Кредо Асасина Єдність) – ми знаходимось у Парижі XVIII ст., під час Великої Французької революції.

Ігри створенні за допомогою висококваліфікованих істориків та архітекторів. Гравець може пробігтися по вузьких вуличках Венеції, забратися на купол собору Санта-Марія-дель-Фльоре, обійти навколо Нотердам-де-Парі. Архітектура розповідає ту саму історію, що і в реальності, ми взаємодіємо з нею так само, як і в житті. Будівлі-алюзії на існуючі архітектурні пам'ятки повинні викликати у гравця відчуття, що видуманий світ максимально схожий на реальний (рис. 12, 13).



Рис. 12. Вид на собор Санта-Марія-дель-Фльоре, «Assassin`s Creed II»

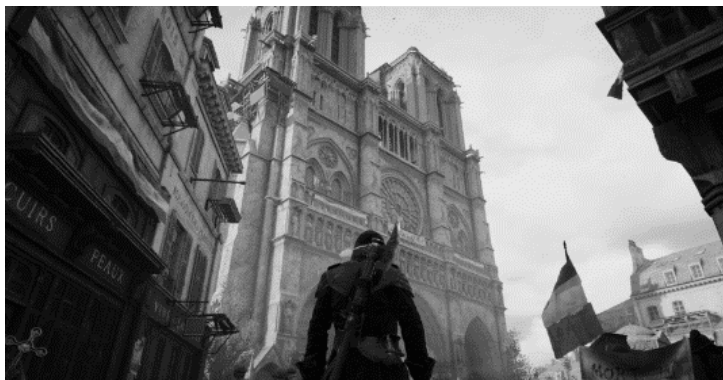


Рис. 13 Вид на Нотердам-де-Парі, «Assassin`s Creed Unity»

Другий тип – надзвичайно фантастичні світи – для прикладу розглянемо серію ігор BioShock, розроблену компанією 2K Boston і випущену також у 2007 році. Події першої частини «BioShock» розвиваються в підводному місті Захоплення, що розташоване на дні Атлантичного океану, а другої – «BioShock Infinite» – у повітряному місті Колумбія.

Міста Захоплення і Колумбія, мають неможливі та неймовірні з точки зору земної архітектури конструкції, адже перше знаходиться в повній ізоляції під товщею води, зв'язується з іншим світом за допомогою маяка посеред океану, а друге – навпаки, височіє у небі і не має чітких координат розташування.

Перше місто створене у стилістиці ар-деко і уподібнюється Нью-Йорку XX століття, друге – було розроблене під впливом Колумбійської виставки в Чикаго у 1893 році та базується на найкращих проектах, ідеях, здобутках Америки XIX ст. (рис. 14, 15).



Рис. 14 Підводне місто Захоплення, «BioShock»



Рис. 15 Небесне місто Колумбія, «BioShock Infinite»

Отже, просиджуючи у відеоіграх та за переглядом кінофільмів до 70% свого часу сучасна людина може здійснити екскурсію у минуле, або зануритися у створений фантастичний світ, спеціально розроблений для неї іншими людьми. Цей процес стає дедалі все більше довготривалим, а отже, призводить до того, що реальність виглядає дещо сірою, буденною та нецікавою – людина потребує більшого. Потреба у неймовірній, фантастичній архітектурі задовольняється, адже вже сьогодні архітектори відтворюють неймовірні споруди, переносячи фантазії відеоігор та фільмів-фентезі у реальний світ. Сантьяго Калатрава, Норман Фостер, Заха Хадіт, Френк Гері – архітектори, що вже сьогодні створюють майбутнє. Їх будівлі побудовані у ХХ–ХХІ ст., привертають увагу, вражають, розвивають ідею неможливого в архітектурі. Деякі із споруд свого часу, навіть, не піддавалися критиці, так як критики не віднайшли необхідних слів, щоб їх описати. Таким чином відбувається зворотній вплив кіно- та відеоіндустрії на архітектуру.

Висновки. Дослідження архітектурного середовища у кінофільмах та відеоіграх дозволяє зробити висновки про його вплив на загальну атмосферу фільму, передачу головної ідеї та при сприйнятті цієї ідеї глядачем, а саме:

- архітектурне середовище є тлом, яке позначає місце дії. Інколи на нього не звертають уваги, оскільки воно не має

особливого значення, а інколи воно виступає у ролі важливого елемента сценарного розкриття головної ідеї та визначає чи підкреслює жанр фільму, викликає необхідні емоції у глядачів. В будь-якому разі, зовсім без нього не обійтися;

- застосування контрасту між архітектурним середовищем одних сцен і епізодів із іншими слугує поясненням дій та характерів головних героїв та створює вже на візуальному рівні драматичний конфлікт, є рушійною силою сюжету, а це те, без чого фільм не може зацікавити, сприйматися і, взагалі, існувати;

- архітектурне середовище у кіно чи відеогрі можна змоделювати. Цим «творенням» простору можна показати майбутнє, фантастичне минуле чи іншу галактику, причому так, ніби вони дійсно реальні. Таким чином, дає глядачам уявлення про майбутнє і спонукає архітекторів це майбутнє втілювати у життя в архітектурі вже сьогодні, принаймні, наближатися до нього. У цьому проявляється зворотній вплив кінематографа і відеоігор на архітектуру;

- архітектурне середовище кінофільму чи відеогри може мати навчальний характер. В першу чергу ще історичне засвідчення простору та його ефективного використання, визначних знакових архітектурних об'єктів та їх конструкцій і елементів;

Таким чином, саме існування героя, його вчинки, переживання і дії як у кіно, так і у відеогрі можливі лише у певному просторі, який здатен ці вчинки, переживання і дії розкрити для повноцінного розуміння глядачем (геймером), а отже, архітектурне середовище у фільмі чи у відеогрі – це не просто декорація: це ще один актор, іноді першого плану, частіше другого, але, все ж таки, незамінний.

Дане дослідження заслуговує продовження, а його результати можуть бути використані при проектуванні архітектурного середовища та допомагати при виборі локації для зйомки тих чи інших сцен у кінофільмі, для повного розкриття ідеї та створення відповідних запрограмованих вражень.

Список використаних джерел:

1. Асс К. Архитектура в кино / Журнал Сеанс [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://seance.ru/blog/architecture-cinema>

2. Архитектура в игровом дизайне / Интернет-журнал о дизайне и архитектуре Berlogos [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.berlogos.ru/article/arhitektura-v-igrovom-dizajne/>

3. 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.

4. Зима уже близко: архитектура культового сериала «Игра Престолов» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://royaldesign.ua/ru/zima-uje-blizko-arhitektura-kultovogo-seriala-igra-prestolov.bXnc2>

5. Какие функции выполняет архитектура в кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://archspeech.com/article/kakie-funkcii-vypolnyaet-arhitektura-v-kino-8-primerov>

6. Куренной В. Философия фильма: упражнения в анализе / В. Куренной – М.: Новое литературное 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.: АМГТ 3 (16), 2011, – С. 1-9.

8. Медынский С.Е. Компонуем кинокадр / Сергей Евгеньевич Медынский. – Москва: Искусство, 1992. – 238 с.

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

10. 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.

11. 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.

12. 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.

13. 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.

14. 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.

15. Трошкіна О.А. Театралізація архітектурного середовища як психологічна потреба людини / О.А. Трошкіна // Теорія та практика дизайну. Мистецтвознавство: Зб. нак.пр.. – К., «Дія», 2015. – Вип.7. – С. 257 – 271.

16. 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, – (Серия «Телемания»)

Аннотация

Трошкина Е.А., Наконечная А.О.

Роль архитектурной среды в кинофильмах и видеоиграх

Данная статья посвящена вопросу роли архитектурной среды в кинофильмах. На основе анализа известных знаковых фильмов, таких как «Метрополис» Ф.Ленга (1927г.), «Матрица» Э. и Л. Вачовски (1999-2003гг.), Фильма-антиутопии «Голодные игры» Гэри Росса «Новая Москва» А. Медведкина и др. прослеживается развитие использования архитектурной среды для раскрытия главной идеи фильмов и обратного влияния кинематографических средств на архитектуру. Также рассмотрено значение архитектурной среды в видеоиграх.

Ключевые слова: архитектурная среда, восприятие, фильм, кадр, сцена, эпизод, фантазийная архитектура, видеоигры.

Abstract

Troshkina O., Nakonechna A.

The Role of the Architectural Environment in Films and Video Games

This article focuses on the role of the architectural space in motion pictures. Based on the analysis of famous iconic films, such as “Metropolis” (1927) by Franz Lang, “The Matrix” (1999-2003) by The Wachowski Brothers, a dystopian film “The Hunger Games” by Gary Ross and “New Moscow” by Medvedkin et. we can trace the development of the architectural space in films and understand how the environment of the films can help to expose the main idea of the narrative and piece of art in general. It also examines the importance of the architectural environment in video games, namely: the impact of architecture on video games and vice versa, video games on architecture and the real world. The opportunities that video games provide to the architect and the project activity are highlighted.

Cinematography and architecture are the examples of the art form, the fact that can be defined as the main similarity of both forms. The creative process of both forms includes both technical and engineering activity. Films reflect historical, social and cultural phenomenon etc., whilst architecture

appears to be the tool (especially interior and exterior) that helps to depict the main idea of the film. Moreover, cinematography was born in the urban environment

An architect as the creator receives an opportunity to create an unreal environment in the movie or video game without having to think about any designs or resistance of the material. This is a wonderful way of developing the understanding of the architecture through the exploration of structures that are not yet available to us. It is an opportunity to study the future in the present time. Also, we recall movies and video games on historical topics, which allows, almost in detail, to study and see the architecture of the past.

Key words: architectural environment, perception, motion picture, frame, scene, episode, fantasy architecture, video games.

Стаття надійшла до редакції у грудні 2019р.