

## ПРОЄКЦІЇ ЖАНРІВ КІНЕМАТОГРАФУ НА АРХІТЕКТУРНЕ СЕРЕДОВИЩЕ

*Дана робота є продовженням дослідження авторкою методів створення сюжетної структури фільму в кінематографі та їх застосування в аналізі архітектурного середовища та при сценарному підході в його проектуванні. Стаття присвячена розгляду головних літературних та кінематографічних жанрів та їх проєкцій на архітектурне середовище, що є важливим при програмуванні вражень та емоцій під впливом його сприйняття.*

*Ключові слова: архітектурне середовище, сприйняття, кінофільм, сюжет, сюжетна структура, жанр, драма, комедія, трилер, мелодрама.*

**Постановка проблеми.** Дослідження кінематографічних засобів побудови кінокадру та принципів сюжетної кінокомпозиції з метою їх застосування в аналізі архітектурного середовища для кращого розуміння використання сценарного підходу при його проектуванні – сучасний метод синтезу візуальних (екранних) видів мистецтв із архітектурою. Він має право на існування і глибоке дослідження теоретиками архітектури, оскільки саме екранні види мистецтва, особливо кінематограф, через кінокамеру найбільш правдиво повторюють природній рух погляду людини та фізичний рух в середовищі. При цьому, сприйняття людиною навколишнього простору (архітектурного середовища) найбільш наближено до реальності і відрізняється лише тим, що у кінофільмі режисер і оператор навмисно напрямляють увагу глядача на той чи інший об'єкт, а у природному середовищі людина сама обирає на що їй дивитись в даний момент. Проте, цим процесом може керувати архітектор, котрий як автор фільму – кінорежисер «напише» сценарій сприйняття і поступового розкриття середовища для його глядача/споживача.

---

<sup>1</sup>©Трошкіна О.А.

В попередніх своїх роботах ми виявили властивості і композиційні особливості кінокадрів та віднайшли у архітектурному середовищі елементи, які метафорично повністю відповідають кінематографічній структурі: природному кадру, сцені та епізоду [21], [22], [23], [24], а також дослідили сюжетну структуру кінофільму та порівняли її із сюжетом побудови сценарію сприйняття архітектурного середовища. При цьому нами було виявлено, що композиція кінофільму як і архітектурного середовища буває структурною і сюжетною, яка, в свою чергу, може бути лінійною та довільною і знайшли відповідність їй у архітектурному середовищі міста [25].

Проте, для сюжетної композиції кінофільму важливо розуміти його жанр, оскільки кожен із жанрів має свої особливості композиційної побудови та правила з'єднання епізодів та сцен. (*жанр (франц. genre, лат. genus – рід, вид) – група кінотворів, виділена на основі схожих рис їх побудови*). Оскільки екранні види мистецтв і більшість образотворчих є похідними від літератури та театру, то виявлення та дослідження особливостей їх жанрів, а також їх відображення в композиції архітектурного середовища є важливою нашою задачею на даному етапі.

Отже, вивчення кінематографічних жанрів, їх особливостей та відмінностей від жанрів літературних, а також дослідження проєкціювання цих жанрів на архітектурне середовище, є **метою даної статті**.

**Аналіз попередніх досліджень.** В даній роботі ми послуговувались науковими працями теоретиків та практиків кіномистецтва, котрі розглядали питання написання сценаріїв та законів драматургії кінофільмів [3], [6], [12], [13-15], [17], [27-28] досліджували сюжетну композицію кінофільмів, порівнювали її із літературними творами, фотографією, із творами образотворчого мистецтва – живописом та графікою, а також визначали особливості та відмінності сюжетної побудови кінофільмів в залежності від жанрів [4], [7], [8-9], [20].

Драматургія архітектурного середовища свого часу ретельно досліджувалась О. Раппартом [18], [19], а сценарний підхід в проєктуванні – Моргуном М.А., Шимко та ін. [5], [10], [16], [29].

Окрім того, дана робота є продовженням попередніх публікацій автора, про що вже говорилось вище [21-26].

**Основні результати дослідження.** Перші спроби розробити систему жанрів, описати їх властивості та загальні елементи належать Аристотелю, який у своїй «Поетиці» заклав традицію жанрового аналізу та провів розмежування «трагедії» та «комедії», вказавши на відмінності їх кінцівок [1]. Це заклало основу літературних жанрів, що лягли в основу театральних постановок, а в кінематографі їх виникнення пов'язують із виникненням ігрового кіно, «батьком» якого вважають Жоржа Мельєса.

Як відмічають кінознавці, сьогодняшня жанрова система кіно не завершена, не має строгих меж і тому віднесення кінофільму до конкретного жанру є умовним і неоднозначним. Найбільш великими жанрами сучасного кіно є: бойовик, вестерн, детектив, драма, історичний, комедія, мелодрама, пригоди, трилер, жахи, фантастика. Усі вони містять елементи один одного в більшій чи меншій мірі, і це дає можливість поділяти їх далі на піджанри як, наприклад, комедію – на ліричну, ексцентричну, гротескную, сатиричну, музичну, трагікомедію; драму – на психологічну, соціальну, історичну, побутову і т.д.

Не дивлячись на таку розмаїтість визначень та відсутність чітких критеріїв, для сучасного кінематографу все ж є дуже важливим поділ на жанри, оскільки він напряму впливає на комерційний успіх картини. Так, за твердженням Татарінцева Н.: «Коли на афіші картини є напис «комедія», для глядача стає зрозуміло, які емоції він має отримати. Це означає, що жанрові фільми викликають певні очікування у глядачів, а режисер, ламаючи або слідуєчии структурі жанру, розраховує, що очікування глядачів будуть спрямовані в потрібну йому сторону. Глядач подумки втягується в деконструкцію подій фільму, які залежать вже від структури жанру» [20].

Очікування глядача від фільму формуються вже на стадії перегляду рекламних постерів завдяки певному візуальному ряду і, більш того, голлівудським кінематографом вже створені візуальні шаблони, котрі допомагають глядачам зрозуміти головний жанр фільму. Історія знає приклади, коли неправильне визначення жанру фільму на рекламному плакаті призводило до неправильної установки глядачів на запрограмовані емоції, внаслідок чого вони залишались розчарованими, а фільм потерпів комерційне фіаско.

Отже, у кінематографі важлива налаштованість глядача на певний жанр.

За твердженнями кінознавців, жанровий фільм – це негласний контракт з аудиторією, оскільки фільми ефективно маніпулюють психологією сприйняття, використовуючи архетипи і міфи масової свідомості [20]. Це можливо тому, що глядачі мають уявлення про специфіку жанрів і цим обумовлені їх очікування від фільму.

Сценаристи розробили для себе систему жанрів і піджанрів, ґрунтуючись на правилах побудови зовнішніх і внутрішніх конфліктів, на різних сюжетних колізіях. Кожному жанрові притаманні свої унікальні характеристики, котрі визначають структуру історії, емоційне забарвлення твору (позитивне або негативне) і кульмінаційні моменти. Так, *бойовик* – це пригодницький фільм з численними епізодами погоні, стрілянини, поєдинків і т.ін.; *вестерн* – жанрова форма пригодницького кіно, тематику якого складають події, пов'язані з освоєнням американського Заходу в II пол. XIX ст.; *детектив* – картина, що розповідає про розслідування кримінальних злочинів, а також про роботу розвідників. На перший план виходять вчинки персонажів, часто паралельно показуються дії сищика і злочинця; *драма* – один з основних жанрів драматургії, який відображає перш за все приватне життя людей, показує особистість в її драматичних відносинах із суспільством та зображує героїв в процесі їх духовного становлення або моральних змін. Але у драмі характери позбавлені винятковості, а конфлікти не настільки напружені і в принципі не виключають можливість їх вирішення; *історичний* – твір кіномистецтва, сюжет якого заснований на зображенні реальних подій і, як правило, реальних персонажів історичного минулого; *комедія* – жанр кіно, основним предметом якого є явища, що відносяться до естетичної категорії комічного, а їх відмінна особливість полягає у зображенні життєвих невідповідностей, збуджуючих сміх глядачів; *мелодрама* – традиційний драматургічний жанр з характерними ознаками: гострою інтригою, протиставленням чесноти і злодійства, наявність ідеального героя, страждаючої героїні, підступного лиходія, значної ролі випадкових або фатальних обставин, що визначають розвиток сюжету, апелюючи до почуттів глядача;

*пригоди* – група жанрів, яким властива гостра, напружена фабула, що швидко розгортається, заснована на події, котра порушує звичний хід життя, містить потенційну небезпеку і спонукає героя до дії. Це можуть бути суспільно-історичні катаклізми, які ламають усталений життєвий уклад, вороже або незнайоме герою середовище (війна, злочинний світ, природні катаклізми, інша цивілізація і т.п.); *трилер* – це особливий тип пригодницького фільму, що викликає у глядачів спеціальними прийомами активне співпереживання і сильні емоції (тривожне очікування – саспенс, занепокоєння, страх та ін.). Акцент із зовнішніх дій (погоні, бійки) зміщується на психологічні переживання персонажів, пов'язані зі злочином. У трилері розповідь ведеться з точки зору жертви або злочинця; *жахи* – це тематично велике і різноманітне коло фільмів, які показують загадкові, аномальні, надприродні явища з завданням викликати у глядачів відчуття страху; *фантастика* – це фільми переважно трьох тематичних напрямків: космічні подорожі, поява інопланетних істот на Землі і положення людини в умовах, що змінюють майбутнє [4].

Кінематографічні жанри вийшли із театральних, адже перші кінофільми були кінематографічними спектаклями, а найпоширенішим жанром була комедія – що не дивно і характерно для кіноатракціонів, котрі показувались під час ярмарок – так демонструвались перші кінофільми. Головні театральні жанри – комедія, драма і трагедія також мають свої підвиди і піджанри та є похідними із літератури. Типологія літературних жанрів включає класифікацію за формою (новела, ода, опус, нарис, повість, п'єса, розповідь, роман, скетч, епопея, епос, есе), змістом (комедія, трагедія, драма, жахи), родами (епічний, ліричний, ліро-епічний, драматичний). В епоху класицизму літературні жанри отримали свою ієрархію: так, трагедію відносять до високого жанру, драму – до середнього, а комедію до низького.

Таким чином, жанри в літературі, театрі та кінематографії базуються на чітких правилах побудови зовнішніх і внутрішніх конфліктів, на різних сюжетних колізіях. Проте, у цих видах мистецтва конфлікти, передбачені автором (сценаристом-режисером) грають і втілюють на сцені чи у кадрі актори. Причому, кожного разу ця гра може відрізнятись, як, наприклад, в театральній постановці, і по-різному сприйматись, як, наприклад,

при прочитанні літературного твору чи перегляді кінофільму навіть однією і тією ж особою у різний час, із різним настроєм та із різним самопочуттям, не кажучи вже про інших людей, де матиме значення вік, стать, освіта, рівень культури тощо.

В архітектурному середовищі головними діючими особами є не люди, а архітектурні об'єкти, тобто кінематографічні чи театральні декорації, котрі мають вплив на сприйняття середовища людиною. Отже, за законами жанрів, конфлікти, за способом вирішення яких і визначається жанр, в середовищі мусять розвиватися між об'єктами, або між глядачами/споживачами і об'єктами, чи між глядачами і глядачами (остання ситуація – прерогатива психології). Тоді постає питання про правомірність пошуку літературно-театрально-кінематографічних жанрів та законів їх побудови у архітектурному середовищі і якщо вона буде доведена, то необхідно з'ясувати, як ці жанри «працюють» в середовищі та як ними можна управляти при побудові сценарію його сприйняття.

Оскільки мова йде про неживі об'єкти, котрі якимось чином викликають у людей певні емоції та відповідне ставлення до них, то тут необхідно згадати основи формальної композиції. У роботах, присвячених аналізу площинної композиції часто зустрічаються приклади оформлення чистого листа – розміщення на ньому простих геометричних фігур (наприклад, праця Р. Арнхейма [2]). Так, розмістивши на листі невеликий елемент – точку, круг чи квадрат ми, маючи на увазі і постійно звіряючи її положення відносно країв листа, надаємо їй якогось значення: ми говоримо про її центральне, або периферичне розміщення. Причому, якщо точку розмістити на краю паперу, то аналізуючи ситуацію ми скажемо, що вона от-от вискочить із формату. Якщо ж поблизу однієї точки розмістити великий круг то ми будемо говорити про його тиск на точку, придушення її і, навіть, агресію (рис.1,2). Усі ці приклади вказують на те, що нам, людям властиве надавати неживим предметам антропоморфних властивостей, людських якостей.

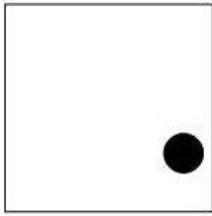


Рис.1.

*Круг от-от вистрибне із квадрату*

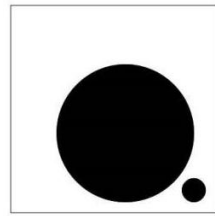
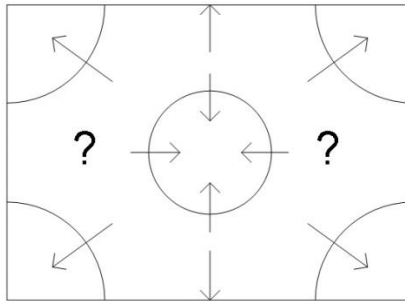


Рис.2.

*Великий круг «притискає» малий*

Те саме чи зустрічаємо у кінознавців, котрі у своїх наукових працях аналізують композицію кадру. Так, П. Уорд пише про сили тяжіння у кадрі, завдячуючи яким ми в результаті отримуємо відкритий чи закритий кадр. За дослідженням П. Уорда, глядач наділяє навіть статичні предмети тими чи іншими потенціалами руху в залежності від позиції предметів в зображенні та здатен передбачати напрям руху статичного об'єкту відносно меж зображення, а це є внутрішньою складовою сприйняття [27, с. 47]. Маніпулюючи цим можна створювати композиції і керувати емоціями глядачів (рис.3).



*Рис. 3. Поодинокий об'єкт притягується або до центру, або до кутів і/або до меж зображення. Існують також точки невизначеності, коли спостерігач не може передбачити можливий напрям руху об'єкту [27].*

Отже, неживі предмети здатні викликати у людей емоції через те, що люди надають усьому рис антропоморфності. Тобто, драму, трагедію або комедію можна створити на листі паперу мінімальними зображувальними засобами.

Що ж стосується проєкції театральних жанрів на архітектурне середовище, то ще у 1970-х роках, в СРСР з'явилися відповідні дослідження, чому вже була присвячена наша наукова

розвідка в розрізі аналізу театралізації середовища міста [26]. Так, О. Раппапорт визначав драматургію композиції архітектурного середовища за співвідношеннями мас і просторів. «В такому підході композиційне ціле розглядається як образна «драматична ситуація», а його частини – як своєрідні архітектурні характери» [18]. Спираючись на досвід образно-метафоричного сприйняття міського середовища, автор визначає, що «характером можна назвати окрему будівлю або фрагмент простору, з яким може бути пов'язана стійка образна асоціація. Сукупність характерів, які попадають в єдине поле сприйняття, утворюють драматичну ситуацію, проте і навпаки, драматична ситуація визначає характери, які в неї входять». Між різними характерами існують певні відносини: близькість (часто це означає наявність однакових рис); конфлікт (наприклад, включення в історичну забудову нового сучасного будинку, який порушує усе середовище); убивство (знесення старого будинку). «Будинки не просто стоять, але підтримують, штовхають, загороджують один одного. Обличчя фасадів «мружаться» на сонячну пилюку вулиці або, «роззявляючи» вікна, заглядають у очі перехожих. Маленькі будиночки смиренно покояться в тіні гігантів або передражнюють їх. Вулиці, двори, площі, перехрестя розкривають множини мізансцен. Будинки розтягуються у шеренги, або збиваються у групи, сходяться і розходяться. Зливаючись із погодою і часом, будинки холонуть в сутінках або потерпають від спеки. Все це разом створює особливий психологічний клімат міського ландшафту» [18]. Драматична композиція має два напрями – внутрішній та зовнішній. Внутрішній щойно був розглянутий – це відношення між характерами (будинками). Зовнішній – це відношення композиції до людини, яка може бути як запрошуючою так і відштовхуючою, такою, що забороняє вхід.

Створення середовища, яке викликає відповідні враження і почуття у глядачів-акторів: урочистість (адміністративні будівлі), урочистість і смуток (меморіальні комплекси), затишок і спокій (давні духовні центри і монастирі) і т. ін. теж можна розглядати як прояв драматургії в архітектурі.

Комедія проявляє себе в архітектурному середовищі легкістю, радісним відношенням до життя. Несподіваність, жартівливість була характерною і в попередні епохи, особливо для



садів і парків бароко. Все пронизано грайливістю: і влаштування лабіринтів, які вже не є символами заплутаного, грішного земного життя людини, чи хресний путь Христа, як це було в середньовіччі, а лише як розвага (потрапивши в нього, потрібно уміти вибратись); і незвичні фонтани-«шутіхи», які зненацька обливають водою тих, хто прогулюється; і сама музика, написана спеціально для саду, що різко відрізняється легкістю від тієї, яка звучить у храмах; і топіарне мистецтво, котре набуває найбільшого свого розвитку саме в цей період (стрижка дерев у вигляді садівників, домашніх улюбленців та придворних); і створення ефекту «ах-ах» (коли перед відвідувачами зненацька відкриваються несподівані види, то захоплений оклик «ах-ах» і дав назву цьому ландшафтному прийому). Все це не кажучи вже про часті феєрверки за будь-якої нагоди, маскаради і карнавали, що відбувалися саме в саду а не в палаці. Існували і спеціальні садові театри, які інколи навіть не були розраховані на вистави – це здебільшого складні архітектурні декорації із напівкруглих стін з нішами та фонтанами. В епоху рококо сади часто прикрашались дзеркалами, або «обманними» картинами, які писались на стінах господарських будівель, створюючи бажані перспективи. З однієї сторони це робилося заради забави, з іншої – збільшувало границі саду, створюючи ілюзію. А в епоху романтизму гілки дерев прикрашались квітами, сувенірами, вінками, стрічками, світками із віршами та навіть музичними інструментами – скрипками, флейтами та сопілками. Як зазначає Д. Ліхачов, таким чином театралізувалась уся місцевість [11]. Все це сприяло «видовищності» архітектурного середовища.

В сучасних містах жартівливість і грайливість простору можна спостерігати в локальних композиціях як правило, невеличких, інтимних просторів дворів та скверів – скульптурні фігурки казкових героїв мультиплікаційних фільмів, літературних персонажів. Герої, яким зведені ці пам'ятники, як правило є комічними, загальними улюбленцями у кожному літературному творі. Ці скульптури притягують до себе городян і туристів, які часто створюють певні ритуали, як то, погладити хвіст бронзового kota у сквері на Золотих Воротах, щоб покликати удачу [26].

Таким чином, комедія – це жанр, котрий на відміну від драми, майже не проявляється в архітектурі, лише у локальних невеликих композиціях малих ділянок простору.

Колін Еллард у своїй книзі «Як архітектура впливає на нашу поведінку та самопочуття» навів результати психогеографічних досліджень по усьому світу [30]. Він дійшов висновку, що люди часто вирушають в яке-небудь місце саме тому, що хочуть відчутти його вплив, і вибір цього місця залежить від емоцій, які ми, люди, хочемо отримати, а це можна порівняти із вибором жанру фільму, який ми обираємо для перегляду. Від перебування у парку ми очікуємо розвантаження і відпочинку, від парку атракціонів – яскравих сильних емоцій, від історичної частини старого міста – захоплення красою та живописністю вуличок і будинків і т.ін.

Дослідник у місті виділив декілька типів місць, котрі по-різному впливають на наше самопочуття та сприйняття: місця пристрасті, нудьги, тривоги, благоговіння. Так, «місця пристрасті» – це місця, де відбуваються непередбачувані ситуації, причому, відбуваються неочікувано, раптово. Тут проявляється первісна потреба людини у гострих відчуттях, прагнення знаходитись у місцях, де присутня будь-яка складність, захоплення, новизна та багато інформації. Автор як приклад такого місця наводить казино. «У певному сенсі призначення місць, що нагадують парки розваг і будять пристрасті і уяву, саме в тому, щоб ми за свої гроші могли отримати ін'єкцію задоволення», – пише автор [30, с. 54]. У місті ж, пішохід, який рухається із швидкістю 5 км/год повинен кожні 5 секунд зустрічати щось нове і цікаве – тоді міська вулиця буде місцем пристрасті [30, с. 60]. Ця позиція автора повністю відповідає правилам хорошого фільму від кіносценаристів: кожную секунду глядачу повинно бути цікаво що там буде далі?

Місця нудьги – це місця нестачі інформації, монотонності, низького рівня збудженості і, як результат – стресу. Депривація оточуючого середовища впливає на поведінку та мозкові функції. Монотонні однакові невиразні будівлі, протяжні паркани, безликі одноманітні холодні райони – усе це викликає почуття нудьги, поганого настрою і самопочуття. «Погане проектування загрожуватиме сумними вулицями, по яких люди будуть їхати на машинах без будь-якого бажання прогулятися по цьому місцю пішки, не пішоходами, які не мають можливості насолодитися чашечкою

кави в кафе, а, скоріше, скупченням нудьгуючих городян» [30, с.61]. Нудьга може викликати значний стрес. К. Еллард наводить дані вчених-психологів, які стверджують, що збудження – необхідна умова отримання задоволення від вражень, оскільки ми біологічно схильні до прагнення знаходитися в місцях, де присутня якась складність, захопливість, де ми отримуємо інформацію того чи іншого роду.

Місця тривоги – це місця, де люди відчувають, що їм щось загрожує, а відтак – прагнуть терміново покинути їх. Тривога відчувається сильніше в тому разі, коли людина бачить, що шлях до втечі не прямий, а хвилястий чи взагалі перекритий – ця обставина може призвести до стану, коли людина взагалі не може рухатись. В міському середовищі тривогу викликає людський натоп, збитковий вуличний шум, гострі кути і лінії архітектурних об'єктів, затиснений простір, будівлі гіпертрофованого масштабу, відсутність місць огляду і укриття, відчуття ризику злочинності і агресії, заблоковані шляхи до відступу, затемнені місця, матеріальний безпорядок тощо. В міських місцях тривоги людина може переживати явище кінематографічного саспенсу – очікування чогось негативного, якоїсь страшної події, котра от-от настане.

Місця благоговіння викликають комбінацію почуттів подиву і страху, що виникають, коли ми опиняємося там, де є щось, що виходить за межі звичного і пізнаваного як, наприклад, перед величезним собором чи стоячи на краю каньйону. При цьому головним тут є відчуття величезності. «Така реакція на місце властива виключно людині і обумовлена механізмами мозку, які розвинулися у нас, щоб захистити правила соціального порядку і знизити агресію серед конкурентів, спонукаючи слабких підкоритися», – пише К. Еллард. І далі «...будь-яка монументальна споруда – чи то Ангкор-Ват, піраміди в Гізі або гігантський храм – сповіщає кожного, хто їх побачить, що у будівельників було достатньо ресурсів, щоб витратити гроші на спорудження такого будинку. Це відверта демонстрація могутності» [30, с.86]. А також бажання продовжити себе у будівлі, котра переживе нас набагато довше. Крім того, будівництво великих будівель і враження від архітектури, яка викликає благоговіння тісно пов'язані з такими елементами людської природи, як прагнення підтримувати в

суспільстві соціальний порядок і певні відносини між владою і підлеглими.

Коли ми стикаємося з великим простором, чи то дивовижний краєвид, величезний собор, вражаючих розмірів ратуша або будівля суду, одна з наших практично універсальних реакцій – подивитися вгору. За словами Елларда, це також дозволяє нам відчувати позитивні емоції, відчувати комфорт, що виникає завдяки відчуттю зв'язку з чимось великим або навіть з чимось божественним [30, с. 95].

В кінематографічному сенсі місця пристрасті, нудьги, тривоги, благоговіння можна розглядати як прояви жанрів. Так, місця пристрасті – це прояв таких жанрів як бойовик, вестерн, детектив, драма, історичний, комедія, пригоди, де відбувається рух сюжету і сцени та епізоди часто змінюються, що викликає цікавість у глядача. Місця нудьги – прояв будь-якого жанру, можливо, частини фільму, де нічого цікавого не відбувається, як, наприклад, у затяжному серіалі-мелодрамі. Місця тривоги характерні для таких жанрів як трилер і жахи, а місця благоговіння – для фантастики.

**Висновки.** Отже, в результаті проведеного дослідження, ми виявили, що завдяки нашій людській здатності наділяти усе неживе антропоморфними рисами (а це і формує наше сприйняття оточуючого світу) ми можемо перенести літературно-театральні-кінематографічні жанри на архітектурне середовище міста та проаналізувати його вплив на наше сприйняття.

Перший поділ на жанри, що здійснив Аристотель стосувався літературних жанрів, з них потім вийшли театральні та кіножанри. В архітектурному середовищі, як і в кінематографі, неможливо чітко виділити один жанр – усі вони змішані, і одна частина міського простору може мати риси як одного жанру так і інших, тісно переплетених між собою. Проте відмітимо, що найчастіше міський архітектурний простір має риси драми – жанру, в якому існують гострі конфлікти, але вони вирішуються, динамічний сюжет, проте із невеликою кількістю подій і дійових осіб, як правило, з однією сюжетною лінією, хоч є і побічні, але вони розвинені слабо і підпорядковані головній. Трагедія і комедія в міському середовищі займають локальні місця і, як правило, не тривають довго.

Як і в кінематографі, в архітектурному середовищі важлива налаштованість на певні емоції та сприйняття. Коли глядач обирає фільм по рекламному постеру – він знає, які емоції буде «споживати». Така ж налаштованість важлива і для глядача/споживача архітектурного середовища: за спокоєм і розвантаженням ми йдемо в парк, за естетичними враженнями йдемо у інше історичне місто, за гострими відчуттями – у місце розваг і атракціонів. Отже, ці знання дозволять нам правильно вибудовувати сюжетну композицію сприйняття архітектурного середовища.

Подальші наші дослідження будуть стосуватись видів кіносюжету та їх прояву при побудові сюжетної композиції архітектурного середовища.

### **Список використаних джерел:**

1. Аристотель. Поэтика / Пер. Н.И. Новосадского. – «Классики искусства». Вып. 1. – Л.: Academia, 1927. –120 с.
2. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Арнхейм Р.Пер.с англ. – М.: «Архитектура-С», 2007. – 392с.
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. Жанры игрового кино URL <https://ru.wikipedia.org/wiki/> (дата обращения: 19.12.2019).
5. 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.
6. Карчава Л. Драматургия.Студия Режиссуры ArtGang / URL:<http://artgang.ru/kompoziciya-chast-1.html>
7. Корте Г. Введение в системный киноанализ / Г. Корте: Пер. с нем. Марии Юдсон, Евгении Смирновой – М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2018. – 360с.
8. Коршунов В. Виды нелинейной композиции сценарияURL:[http://www.cinemotionlab.com/novosti/vidy\\_nelineynoy\\_kompozicii\\_scenariya/](http://www.cinemotionlab.com/novosti/vidy_nelineynoy_kompozicii_scenariya/)
9. Куренной В. Философия фильма: упражнения в анализе / В. Куренной – М.: Новое литературное обозрение, 2009. – 232 с.

10. Лапшина Е.Г. Динамика системы зрительного восприятия человеком архитектурного пространства /Е.Г.Лапшина//Динамика городских доминант как основа устойчивого развития города: – М.: АМГ 3 (16), 2011, – С. 1-9.

11. Лихачев Д.С. Поэзия садов. К семантике садово-парковых стилей / Дмитрий Сергеевич Лихачев. – Ленинград.: Наука, 1982. – 343с.

12. 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.

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

14. 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.

15. Молчанов А. Букварь сценариста. Как написать интересное кино и телесериал /А. Молчанов – М.:ЭКСМО, 2015. – 352с.

16. 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>

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

18. 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)

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

20. Татаринцев Н. С. Жанры в кинематографе // Молодой ученый. – 2019. – №21. – С. 541-547. – URL <https://moluch.ru/archive/259/59595/> (дата обращения: 12.01.2020).

21. 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.

22. 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.

23. 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.

24. 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.

25. Трошкіна О.А. Сюжетна структура кінофільму та архітектурного середовища / О.А.Трошкіна // Проблеми розвитку міського середовища.: Наук.-техн. зб.– Київ.: НАУ, 2020. – Вип.1 (24) – С. 136-152.

26. 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.

27. 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.

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

29. Шимко В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории (средовой подход) – Архитектура–С. Москва. 2009, – 408 с.

30. Эллард К. Среда обитания: Как архитектура влияет на наше поведение и самочувствие / Колин Эллард; Пер. с англ. – М.: Альпина Паблишер, 2016. – 104с.

#### **Аннотация**

***Трошкіна Е.А.***

***Проекції жанров кинематографа на архітектурну среду***

*Данная работа является продолжением исследования автором методов создания сюжетной структуры фильма в кинематографе и их применение в анализе архитектурной среды и при сценарном подходе в его проектировании. Статья посвящена рассмотрению главных литературных и кинематографических жанров и их проецирования на*

*архитектурную среду, что является важным при программировании впечатлений и эмоций под влиянием его восприятия.*

*Ключевые слова: архитектурная среда, восприятие, фильм, сюжет, сюжетная структура, жанр, драма, комедия, триллер, мелодрама.*

## **Annotation**

***Troshkina O.***

### ***Projections of cinema genre on the architectural environment***

This article is a continuation of the author's research on the methods of creating the plot structure of the film in cinematography and their application in the analysis of the architectural environment and with the scenario approach in its design. The article is devoted to the consideration of the main literary and cinematic genres and their projection onto the architectural environment, which is important when programming impressions and emotions under the influence of its perception.

As a result of the study, we found that due to our human ability to endow all inanimate with anthropomorphic features (it forms our perception of the surrounding world) we can transfer the literary, theatrical, and cinematic genres to the architectural environment of the city and analyze its influence on our perception.

The first division into genres, which Aristotle made, concerned literary genres, later theatrical genres and movie genres came out of them. In the architectural environment, as in cinema, it is impossible to clearly distinguish one genre - all of them are mixed, and one part of the urban space can have features of either one genre or others closely intertwined. However, we note that most often urban architectural space has the features of drama - a genre in which acute conflicts exist, but they are resolved, dynamic plot, however, with a small number of events and characters, usually with one storyline, although there are secondary ones, they are poorly developed and subordinate to the main one. Tragedy and comedy in an urban environment occupy local places and, as a rule, do not last long.

As in the cinema, in the architectural environment, the mood for certain emotions and perceptions is important. When a viewer chooses a movie based on an advertising poster, he knows what emotions he will "consume". The same attitude is important for the viewer / consumer of the architectural environment: for calm and discharge of consciousness we go to the park, for aesthetic impressions we go to another historical city, for thrills - to the place of entertainment and attractions. Therefore, this knowledge allowed us to correctly build the plot composition of the perception of the architectural environment.

***Key words:*** *architectural environment, perception, motion picture, plot, plot structure, genre, drama, comedy, thriller, melodrama.*

*Стаття надійшла до редакції у січні 2020р.*