

УДК72.01:77

Трошкіна О.А.¹⁴

кандидат архітектури, доцент

ORCID ID 0000-0002-1191-9851, olenatroshkina@gmail.com

Національний авіаційний університет, м. Київ, Україна

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

¹⁴©Трошкіна О.А.

архітектурному середовищі елементи, які метафорично повністю відповідають кінематографічній структурі: природному кадру, сцені та епізоду [17], [19], [20], [21].

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. Рапппорта [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.

Проблеми розвитку міського середовища. Вип.1(24) 2020

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

- коли кульмінації передують 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.: *suspense* – *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 наступає 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; двоїстий 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

Проблеми розвитку міського середовища. Вип.1(24) 2020

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 отримуємо 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 герой 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;

Проблеми розвитку міського середовища. Вип.1(24) 2020

- 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: знаходиться 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 архітектоніку 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 архітекtonіки 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-гізером, 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 архитектоника 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. Кортэ Г. Введение в системный киноанализ / Г. Кортэ: 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 развитиягорода: –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, Курасаве, 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

Трошкіна 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.