

подібних соціально-економічних умовах та мають подібні характеристики міського простору. Розуміння особливостей формування досліджуваних об'єктів сприятиме їх подальшому керованому розвитку в структурі сучасного міста та забезпечить задоволення важливих потреб соціуму.

### **Список використаних джерел**

1. Гейл Я. Города для людей. Изд. на русском языке Концерн «КРОСТ», пер. с англ. М.: Альпина Паблишер, 2012. 276 с.
2. Лавров Л. П. Еремеева А. Ф. Городские общественные пространства – открытые и озелененные, их отличительные особенности // Современные общественные пространства как инструмент развития городской среды: материалы межрегион. науч.-практ. конф. 29–30 ноября 2018 года: СПбГАСУ. – СПб., 2018. – 160 с.
3. Mazur T., Korol E. Public spaces development in urban block structure of the greater city historical center – evidence from lviv // s p a c e & FORM | przestrzeń i FORMa '36\_2018. с.191-198.

**Жупінська А. Ю.,**

студентка факультету архітектури, дизайну та образотворчого мистецтва

**Жмурко Ю. В.,**

кандидат архітектури, доцент кафедри містобудування,

*Харківський національний університет міського господарства  
імені О.М. Бекетова, Україна*

## **ФІЛОСОФІЯ ПРОСТОРУ В СУЧАСНОМУ КІНОМИСТЕЦТВІ ТА АРХІТЕКТУРНОМУ СЕРЕДОВИЩІ**

Міське середовище, враховуючи свої екзистенціальні якості, повинно забезпечувати створення цілісного образу сприйняття в свідомості людини. Ускладнення і роздроблення міського середовища за минуле століття привело до втрати його цілісності, порушення гармонії відносин людини і навколишнього світу, що стало гострою проблемою. Ускладнення середовища відбувається також за рахунок нових світоглядних концепцій та методів архітектурного формотворення, зокрема нелінійної парадигми в архітектурі [1].

На зміну універсальному принципу мистецтва «єдине-множинне», що є фундаментом «великої естетичної теорії» створеної Платоном та Аристотелем, приходить розуміння нової особливої цілісності. Це ще більше ускладнює розуміння ключової ланки теорії архітектурної композиції – процесу перетворення безлічі частин у композиційну єдність. Її розгадку складно усвідомити лише на прикладах архітектури. По-перше, тому що архітектура має утилітарні нашарування і механізм естетичного об'єднання затемнених утилітарною функцією. По-друге, тому що в архітектурних концепціях є лише фрагментарні пояснення процесу реалізації задуму. За цими фрагментами важко відновити об'єднуючий процес. Принципи формування композиції

архітектурного середовища доцільно розглядати у взаємозв'язку з «чистими» видами мистецтва, вільними від утилітарних функцій, які наочно демонструють дію композиційних принципів. З такої точки зору цікавим видом мистецтва, композиційні принципи якого тісно переплітаються з архітектурою, є кіномистецтво.

За дослідженнями багатьох вчених, можна говорити про універсальні композиційні принципи для всіх видів мистецтва. Одним із теоретиків мистецтва є Борис Успенський. Він розрізняє чотири можливі «точки зору», що створюють єдність композиції: ідеологічну або оціночну, під якою мається на увазі світосприйняття людини; фразеологічна, коли використовується форма вираження в тексті; просторово-часова – координати спостерігача; психологічна – об'єктивна та суб'єктивна [4].

На ідеологічному рівні у кіномистецтві виділяється головний «носій» «точки зору» при підсумовуванні різних поглядів. Архітектурною інтерпретацією можна вважати суспільну групу, окрему людину або вплив архітектурного середовища через формування відчуттів у свідомості спостерігача. Розкриття ідеологічного рівня композиції відбувається з просторово-часової «точки зору», яка визначає «місце знаходження» оповідача або особи, що сприймає.

Професор гуманітарної географії Девід Кларк казав: «Напевно, у багатьох з нас було дивне, раптове відчуття: коли ви гуляєте містом і раптом відчуваєте, ніби перебуваєте на знімальному майданчику. Це без усяких сумнівів вплив кінематографа» [2, 83].

Всю спільну історію кіно та архітектура дуже активно впливали один на одного, а також впливали на своїх глядачів. Протягом свого існування фільми вражали здатністю показувати невідомі світи, по-новому показувати нам вже існуючі місця. Будь-які локації наповнені сенсом: форми будівель, те як люди живуть в них, природа навколо, як і оточуюча архітектура, – все це впливає на наше сприйняття простору.

Простір та час пов'язані між собою та є дуже важливими для архітектури. Саме просторово-часова структура визначає архітектурно-містобудівне середовище, в якому людина знаходиться кожного дня.

Сучасні досягнення в різних галузях науки впливають на формування нового світогляду, нового розуміння простору: складнішого, непередбачуваного, безмежного, фантастичного.

Багато режисерів намагалися «підкорити» час та простір у своїх роботах. Так британсько-американський кінорежисер Крістофер Нолан вивчає не тільки людську природу, сутність, а ще й час, пам'ять, простір і саму реальність. У своїх картинах Нолан використовує нелінійні сюжети, які руйнують наше уявлення про звичайний плин часу. Наприклад, у фільмі «Тенет» ми бачимо інверсію, а в «Інтерстеллар» час то сповільнюється, то прискорюється. Також Крістофер Нолан показує гнучкість простору в уяві, сні та навіть у космосі.

У фільмі «Початок» Нолана корпоративний шпигун Домінік Кобб використовує технологію, що дозволяє вторгатися в чужі сни і красти секрети з

підсвідомості жертв. У сцені, знятій на вулицях Парижа, Кобб показує студентці архітектурного коледжу Аріадні, як створювати фантастичні декорації, в яких будуть розгортатися їх афери. Аріадна, яка бажає експериментувати з живим, гнучким містом снів, починає сама створювати і руйнувати ландшафти, буквально складаючи місто навпіл. Вона – більше, ніж дослідник: у фантастичних пейзажах «Початку» Аріадна стає архітектурним богом, який завдяки одній лише уяві може творити новий простір. Однак Кобб попереджає, що вплетені Аріадною «нитки» повинні залишатися непомітними в полотні сну: створений простір повинен викликати довіру у сплячого, інакше в результаті сон буде зруйнований. Це ідеальна аналогія тендітної ілюзії кінематографа і значущості декорацій та архітектури у фільмі [2, 81]. Так фантастичний фільм «Початок» є саме прикладом того, як простір та архітектура можуть створюватися, змінюватися, руйнуватися та підкорятися майже за мить. Це перша й важлива схожість, зв'язок між архітектурою та кінематографом.

В архітектурі на межі тисячоліття можна знайти приклади, що відображають нові просторові тенденції. Це Єврейський Музей в Берліні Даніела Лібескінда, павільйон Нідерландів на Експо-2000 в Ганновері, багато проєктів Захи Хадід. У цих спорудах автори, кожен по-своєму, звертаються до проблеми нової метафори часу та простору сучасної архітектури, до розкриття нових значень в архітектурі.

До фразеологічної «точки зору» відносяться різні композиційно-стилістичні прийоми. В архітектурному середовищі та в кінопросторі діє свій сценарій, своя композиція. Кадр у фільмі може будуватися, як в архітектурі, за класичним золотим перетином або завдяки перспективі, або з урахуванням лінії горизонту, але це ще не все. Наприклад, американський режисер Уес Андерсон застосовує симетрію кадру в таких фільмах, як «Готель “Гранд Будапешт”», «Королівство повного місяця», «Поїзд на Дарджилінг». Цей прийом Андерсон запозичить у відомого режисера Стенлі Кубрика, який успішно використовував симетрію в культовому «Сяйві».

У цій картині головні герої Джек, Венді та їх син Денні переїжджають у відрізаний від світу готель «Оверлук», щоб наглядати за ним взимку. У міру того, як холод посилюється, низка жахливих зустрічей з примарами в коридорах готелю-лабіринту підводить героїв все ближче і ближче до божевілья. Стенлі Кубрик використовував у фільмі кадр з перспективою в одну точку – композицію, при якій всі площини при віддаленні від камери сходяться в одній точці. Цей тип кадру разом поєднує кілька ефектів: фокусує увагу глядача, поміщає глядача всередину дії. Також на екрані симетрія, як правило, сприймається як щось не зовсім природне. Тому вона рідко зустрічається у фільмах режисерів, які претендують на реалізм і, навпаки – служить важливим інструментом у тих авторів, які створюють у кадрі якийсь підкреслено умовний, штучний художній світ. Можна додати, що за однією з версій психологів у природі симетрія хоч і зустрічається повсюди, але рідко є абсолютною – гармонію створює невелике, ледь помітне її порушення (асиметрія). А ось абсолютна симетрія лякає, з цієї причини вона поширена в хоррорах. Готель

«Оверлук» – ідеальна декорація для повільного, поступово наростаючого хоррора. Ця простора, з заплутаною анфіладою коридорів і кімнат будівля повна вражаючих архітектурних деталей і не дає глядачеві жодного шансу зорієнтуватися самостійно [2, 69].

До фразеологічної групи прийомів можна віднести такі важливі категорії як світло та тінь. Вони підсилюють та створюють акценти, формують об'єм, пластику, в цілому атмосферу, настрій твору мистецтва. В архітектурі це грає ключову роль, як і в кінематографі. Режисери, які мають малий бюджет, почали пошук виразності, якої можна було б досягти вдалою формою тіні. Для прикладу можна розглянути «Ван Хельсінг» Стівена Соммерса, де головний антагоніст – граф Дракула. До кульмінації фільму ми не бачимо його в образі вампіра – режисер показує нам лише страшну крилату тінь. Так однією лише тінню або силуетом можна створити інтригу в фільмі.

Ще одна важлива складова – колір. В архітектурі він грає роль акценту і настрою для глядача. Деякі архітектори, наприклад, Луїс Барраган, використовують у своїх проєктах примітивні форми та насичені яскраві кольори як основний акцент. У кіномистецтві колір нерідко має смислове навантаження і найчастіше кольорова гама обмежена за задумом режисера. У знаменитій «Матриці» сестер Вачовські величезну увагу відведено кольоровій гамі. Наприклад, зелені відтінки посилюють ілюзорність самої матриці і відсилають до зелених символів у титрах, в реальності фільму переважають бліді, блакитні відтінки, для контрасту з'являються білий і тривожний червоний, що сповіщає про небезпеку. Вачовські майстерно розмежували реальність і матрицю не тільки за допомогою кольору, але і за допомогою одягу, яку носять герої в матриці і в реальності, а окуляри і відображення у склі хмарочосів підкреслюють ілюзорність матриці.

Ритм в архітектурі задає динаміку будівлі, вказує на закономірність елементів та її емоційну сторону. Також монтаж у фільмах задає картині темп оповідання, надає історії швидкоплинності, динаміку та напруження або навпаки – сповільнює дію та дає нам можливість зосередитися на деталях.

Наприклад, у трилогії «Володар Перснів» Пітера Джексона, монтаж відіграє важливу роль. Історія розповідає про гобіта Фродо Торбин, який іде в похід разом з Братством Перстня з метою знищення Перстня Влади. Це необхідно для остаточної перемоги над його творцем, Темним Володарем Сауроном. Братство розпадається, і Фродо продовжує подорож разом з вірним супутником Семом і зрадницьким провідником Голумом. Тим часом Арагорн, спадкоємець трону Гондора, і чарівник Гендальф об'єднують Вільні народи Середзем'я для протистояння арміям Сауона у Війні Перстня. У сценах фільму, коли ми бачимо погоню або битву, кадри змінюють один одного швидко та різко, камера перестає бути статичною – глядач ніби занурюється в бурю подій, бачить жах та метушню на полі бою. Коли ж на екрані сцени, де мандрівники йдуть мальовничими місцями Нової Зеландії, діалоги, ліричні сцени, то зміна кадрів сповільнюється. При цьому у фільмі застосовується зйомка довгими кадрами, які тривають майже хвилину, або навіть режисер робить уповільнену дію,

англійською «slow motion», яка ніби зупиняє момент та подовжує емоційне враження глядача. Таким чином і в архітектурі ритм передає емоційний стан, показує пластику та надає унікальну форму, виразність.

Як пише А. В. Рябушин, в архітектурі Хадід все поєднується з усім – об'єми, форми, поверхні і крізь них пульсуючий простір. Тут немає світоглядної ясності, кристалічного мислення – тут туман і душевні безодні Кафки, розмитості колективного несвідомого та архетипів Юнга. Архітектура включається в дослідження важливого для людського буття світу підсвідомого [3].

Психологічна «точка зору», об'єктивна та суб'єктивна, залежить перш за все від точки зору глядача, здатності при цьому прочитувати смислові образи твору та відтворювати їх у свідомості. Тобто, мова йде про співвідношення зовнішньої та внутрішньої точки зору. В архітектурному просторі людина постійно знаходиться в стані переходу від одного до іншого.

Отже, формування композиційної єдності в архітектурі та кіномистецтві відбувається за однаковими принципами. Кінематографісти використовують такі ж самі прийоми, що й архітектори. Сучасна архітектура ніби надихається фільмами: їх ідеєю, сценарієм, композицією; об'єм та кольори привносять до архітектурних проєктів більш виважені композиційні рішення, сучасні світоглядні концепції.

#### **Список використаних джерел**

1. Добрицина И. А. Нелинейная парадигма в 90-х годов XX века. *Вопросы теории архитектуры. Архитектурное сознание XX-XXI веков: разломы и переходы*. 2001. С. 146–207
2. Росс Э. Как устроено кино. М. : Манн, Иванов и Фербер, 2019. 208 с.
3. Рябушин А. В. Архитекторы рубежа тысячелетий. М. : Искусство XXI века, 2005. 288 с.
4. Успенский Б. А. Семиотика искусства (Поэтика композиции). М. : «Школа. Языки русской культуры», 1995. 360 с.

**Запоріжська А. А.**, магістрантка факультету архітектури, дизайну та образотворчого мистецтву,

**Радіонова Л. О.**, кандидат філософських наук, доцент,  
*Харківський національний університет міського господарства  
імені О. М. Бекетова, Україна*

#### **ГРОМАДСЬКІ ПРОСТОРИ АНТИЧНИХ МІСТ В ІСТОРИКО- ФІЛОСОФСЬКОМУ КОНТЕКСТІ**

У Стародавній Греції громадські простори з'явилися як елементи формування міської структури, особливо в центрі міста. Громадські простори Стародавньої Греції стали більш різноманітні за функцією. З релігійної функцією з'явилися храмові комплекси – акрополі. З торгової функцією