

DOI: 10.18372/2415-8151.25.16776
УДК 728.22

МОДЕЛЮВАННЯ СПРИЙНЯТТЯ У ЧАСІ ПІШОХІДНОГО ПРОСТОРУ НА ОСНОВІ ПРОТОТИПІВ

Буравченко Сергій Григорович

*Кандидат архітектури, професор кафедри архітектури і просторового планування
Національного авіаційного університету, Київ, Україна
e-mail: buravch1@i.ua, orcid: 0000-0001-7862-0494*

***Анотація: Постановка проблеми.** Організація сприйняття об'єктів архітектури у часі як певних сценаріїв, є одним з напрямків, який дозволяє приєднати рівень емоційної виразності і інформативності архітектури до інших сучасних мистецтв, використовуючи їх методи.*

***Мета** цієї статті — визначення і обґрунтування сценарних моделей організації пішохідного простору на основі вивчення усталених форм різних мистецтв, що розгортаються у часі, а також на підставі дослідження еволюції і досвіду формування таких композицій у містобудуванні*

***Методологія досліджень** базується на розповсюдженні усталених методів формалізації сценаріїв в театральній сценографії, музиці і кіномистецтві на архітектурні композиції, а також полягає у встановленні архітектурних прототипів різних сценарних моделей.*

***Результати** дослідження охоплюють визначення суттєвих для архітектури сценарних підходів і форм розгортання у часі різних мистецтв. Розроблено класифікацію сценарних моделей, характерних для практики архітектури і містобудування різних історичних періодів і концепцій формування виразної побудови пішохідного простору. Виявлені історичні прототипи моделей простору (середньовічна, класична, заснована на домінуванні природних об'єктів і об'єктів дизайну середовища, на створенні смуг гуманізованої забудови). Моделі можуть мати модифікації в сучасній архітектурі.*

***Наукова новизна** підходу базується на єдиній методології використання сценарних методів і пошуку формалізованих форм оптимального розгортання композиції у просторі і часі, а також природних методах використання цих закономірностей в практиці архітектурного проектування.*

***Практична значущість** виявлених моделей полягає у тому, що архітектор з урахуванням проектної ситуації, що склалася, може користуватися різними методами досягнення архітектурного різноманіття пішохідного простору.*

***Ключові слова:** сценарне моделювання, візуальне сприйняття, зоровий кадр, акт театральної п'єси, сцена, мізансцена, соната, симфонія, хорус, епізод, монтажна схема, середньовічна модель, класична модель, розгортка вулиці, компактні будинки, природне оточення, фонові забудова, смуги дизайну середовища, гуманізоване середовище, комбіновані моделі.*

ВСТУП

Організація сприйняття об'єктів архітектури у часі як певних сценаріїв, є одним з ключових напрямків, який дозволяє приєднати рівень емоційної виразності і інформативності архітектури до інших сучасних мистецтв, використовуючи їх методи. Інтеграція мистецтв та їх методичних підходів дозволяє суттєво підвищити яскравість впливу архітектури під час руху в міських просторах.

АНАЛІЗ ПОПЕРЕДНІХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Розвитку сценарних методів при організації простору руху сприяли теоретичні дослідження Е.Л. Беляєвої [4], О.Е. Гутнова [9] І.І. Середюка [21], І.А. Страутманіса [22], С.Д. Мітягіна, Г.Е. Русанова, В.Г. Шимко, О.В. Крашеніннікова [12; 29]. В цих дослідженнях особливо цінним було визначення і розвиток такого поняття як послідовність кадрів і послідовність вражень при сприйнятті об'єкта архітектури. Цей феномен був в останні роки отримав інтерпретацію і розвинений О.А. Трошкіною, в роботі якої класифіковані кадри в проєктних ситуаціях сприйняття [25]. Тож в роботах автора статті були додатково охарактеризовані такі елементи простору руху як візуальні точки, лінії руху, вісі розкриття композиції об'єкта архітектури і множини точок сприйняття, оптимальні часові інтервали зміни кадрів, або мізансцен [5,6].

В цілому еволюцію і систему композиційних засобів, що використовуються в організації пішохідного простору в останні роки висвітлено і розвинене в останні роки в працях О.С. Безлюбченко [1], М.І. Белова (із соавторами — С. М Михайлов., А. С Михайлова) [2;3], Д.М Єровікової. [10], Н. Я. Крижановської [13], І. А. Куциної [14], Г.О. Осичено [15; 16], В.П. Татарінової [23], В.О. Тімохіна (та науковцями його школи Н. М. Шебек, Т. В. Малік, Ю.В. Трет'як) [24]. Якщо стисло охарактеризувати зміни архітектурної організації сприйняття пішохідних просторів, можна констатувати доповнення традиційної системи градієнтів і коливань композицій фасадів і об'ємно-просторових композицій об'єктів архітектури — зокрема, використанням засобів дизайну архітектурного середовища. Останні отримують самостійну художню роль, локалізовані у місті, що представлено в дисертації і книзі М.І. Белова [2,3].

В дослідженнях натомість недостатньо розроблені питання закономірностей, що забезпечують ефективну змінність візуальних кадрів та комбінацій засобів архітектури і середовища, що стимулює таку змінність. Тож

наше прагнення зберегти сценарні якості пішохідного простору на тлі еволюції архітектурних концепцій представляється обґрунтованим кроком в професійному вирішенні завдань артикуляції вулиці, яка залишається концентрованим місцем надання архітектурних вражень і одним з провідних змістів міського образу життя.

МЕТА

Мета цієї статті — визначення і обґрунтування сценарних моделей регулювання сприйняття пішохідного простору на основі вивчення усталених форм мистецтв, що розгортаються у часі, а також на підставі дослідження еволюції і досвіду формування композицій у містобудуванні (на прикладі пішохідного простору). Результати цього дослідження дозволять виявити походження і естетичні можливості багатьох архітектурно-композиційних моделей, а також запропонувати підходи з сучасного використання наведених прийомів організації пішохідного простору.

Основними кроками, що реалізують мету є:

- визначення основних підходів, що існують у суміжних мистецтвах;
- виявлення історичних прототипів у архітектурі і містобудуванні;
- встановлення особливостей сприйняття у часі об'єктів архітектури на основі відповідних моделей і прототипів з інших мистецтв.

РЕЗУЛЬТАТИ ТА ОБГОВОРЕННЯ

Розглянемо, чи коректно застосовувати сценарні моделі для завдань естетичної організації об'єкта архітектури?

Альтернативами цього бачення є такі припущення на думку опонентів:

- архітектура по сутності виступає як цілісний об'ємний об'єкт — своєрідний варіант скульптури, має сприйматися одночасно із зручної точки;

- важко прогнозувати маршрути сприйняття, тому що вони не передбачувані, а значить будь яке моделювання послідовностей схоластичне, відірване від реальності;

- люди рухаються у просторі з різними швидкостями, часом зупиняючись, обертаючись, відволікаючись від активно-го сприйняття, тобто керування сприйняттям нереальне.

Як контраргументи цим занепокоєнням можна надати такі тези, що ґрунтуються на спостереженнях.

1. Об'єкт, що сприймається одночасно і в цілому це рідкісний випадок. Через те, що як правило об'єкт архітектури і більше за розміром і складніше ніж будь яка фігура, призначена для одномоментного сприйняття (адекватному світліні) — він сприймається частинами, що потім синтезується у цілісний образ. Цей синтез проходить уже в свідомості спостерігача.

2. Траєкторії (канали), по яких рухається користувач архітектури дуже часто обмежені — тротуари вулиць, алеї, позначені малими формами або розміткою, візуальні вісі. Звичайно зазначені візуальні канали можуть дублюватися для окремого об'єкта архітектури (що тільки збагачує архітектурний образ), а також розгортатися в зустрічних напрямках. Але це дозволяє для одного архітектурного об'єкта моделювати також альтернативні сценарії. При цьому, найбільш ймовірних сценаріїв буде лише кілька — не безкінечність, і вони можуть бути враховані в аналізі і моделюванні системи кадрів або вражень.

3. Зрозуміло, що побудова безперервних (континуальних) послідовностей буде відрізнятися від реального сприйняття, бо користувач, перебуваючи в місті, одночасно вирішує й інші завдання, пов'язані з рухом у просторі — заходить в магазини, кіоски, читає об'яви і вивіски, п'є каву, заглядає у смартфон... Натомість, можна стверджувати, що в випадку бачення цікавих архітектурних або середовищних кадрів він ймовірно буде фіксувати увагу також на архітектурі. Побудова сценарної моделі при цьому буде дискретною, аналогічною показу в певному ритмі слайдів або монтажу рухомих епізодів. Модель стохастичного та спонтанного сприйняття буде аналогічною методам кіномонтажу.

4. Ще більш фрагментованою (багатокадровою) буде модель сприйняття інтер'єрного простору, при цьому послідовності будуть більш детерміновані ніж у місті, враховуючи що архітектор може нав'язувати певну послідовність активних образів.

Сценарні моделі сприйняття архітектурного об'єкта впорядкованими частинами (кадрами) стають більш прагматичними (навіть функціональними) у вирішенні завдань музеєфікації архітектурного середовища і проведення організованих екскурсій, коли в певному ритмі гід пропонує екскурсантам або вдалий архітектурний кадр, або історичний артефакт. При цьому продовжність екскурсії має бути не більше часу традиційного спектаклю, включаючи час на каву-брейк або сніданок [10].

Методика формування моделей композицій в архітектурі заснована на вивченні форм у паралельних мистецтвах, де такі моделі використовуються структурованими у часі, що дозволяє знаходити параметри архітектурних композицій і оптимізувати змінність композиційних стимулів (фасадів, їх частин, елементів середовища).

Ще більш детермінованою буде організація експозиції в музеї, особливо якщо на цей відеоряд накладається перший сценарій, що озвучує екскурсовод або ще більш відрегульований у часі так званий «аудіо гід». І в попередньому і в цьому випадку змінність візуальних фрагментів (які умовно можна назвати кадрами або епізодами) може накладатися на вісь часу, яка має бути автором сценарного проекту структурованою у масштабі секунд, хвилин, десятків хвилин і годин [5;6].

Для вивчення аналогів впорядкованих у часі сценарних моделей варто звернутися до аналізу таких мистецтв як музика, театральна сценографія і кіномистецтво, в яких відпрацьовано протягом останніх сторіч палітру ефективних послідовностей, що враховують механізми оброблення інформації мозком, вбудовані когнітивні властивості людського розуму, культурні традиції. Для виявлення певних архітектурних прототипів ми вивчили на основі спеціальної методичної літератури і аналізу зразків творив приклади структурування відповідних форм у театральному мистецтві (драматургії), музиці і кінематографії.

Спектаклі часів класицизму відрізняються майже безперервністю розгортання дій у часі. До аналізу сценарних шаблонів (патернів) таких композицій застосовуються моделі з поступовим нарощуванням емоційної напруги з розвитком кульмінації у останній частині. Часто-густо в таких моделях вистав акцентуються більшою виразністю — початок і кінець композиції.

Розвиток театральної сценографії на наступних етапах актуалізував трьох-чотирьохактні п'єси, які з розвитком драматургії ділилися на мізансцени — фрагменти що відрізняються єдністю декорацій та положення акторів на сцені [17; 20; 27].

Поняття мізансцени стало настільки притаманним архітектурі, що дослідники розповсюдили його на архітектуру і дизайн міського архітектурного середовища [2; 12; 29]. При чому під архітектурною мізансценою розуміють комплексні архітектурні рішення у оформленні простору. В рамках наступної мізансцени проектом проектується зміна архітектурної теми — просторової, пластичної, кольорової, або пов'язаною із ознаками в ха-

рактері дизайну середовища. Наприклад, перехід до нової мізансцени буде акцентуватися новою архітектурною домінантою, або малою архітектурною формою (скульптурою, фонтаном, символічним знаком).

В книзі М.Белова (із співавторами) зокрема акцентується увага на тому, що «в основі принципу мізансцен лежить доквіллевий підхід, що набув широкого поширення в архітектурі та дизайні 1970—1980-х, в рамках якого міське середовище найчастіше розглядається як свого роду театр та його організація ведеться на основі спеціально розроблених сценаріїв» [2 с.45]. При цьому провідну роль в організації «міських мізансцен» отримують вуличні меблі та обладнання, світло- та кольорографічні форми та інші складові міського дизайну.

Від класичного театру походить триактна структура, яка ділить постанову на 3 акти: зав'язка, розвиток і розв'язка. В розвиток драматичної сценографії виникла 5-актна структура. Часовий відрізок акту складе від 20 до 40 хвилин.

З розвитком театру та далі із впливом кінематографу з'явилася восьмиактна структура (яка іноді має назву: «Вісім секвенцій»). В 1863 р. Фрейтаг запропонував таку восьмиактну схему драматичної структури: вступ (експозиція), збудливий момент, підвищення, кульмінаційний пункт, трагічний момент, низхідна дія; момент останнього напруження, катастрофа» [26].

Зрозуміло, що ця інтерпретація має обмежений характер і стосується творів певного драматичного, трагічного або катастрофічного жанру.

Дуже важливими стають високі пункти сценарію, зокрема каталізатор і кульмінація. Каталізатор (зав'язка) розкриває ідею сценарію, а кульмінація — момент найвищої напруги. Можуть бути і інші акцентні епізоди.

Натомість, відомий письменник і тренер в голівудівському сценарному мистецтві Роберт Макки застерігає від збільшення кількості акцентних епізодів, бо це призводить до повторів, зніжує яскравість композиції. Він вважає, що на «історію достатньо мати 3-4 сцени, що запам'ятовуються» [17, 142].

В театрі і кінематографії розрізняють декілька розповсюджених типів побудови сценаріїв. Серед них відрізняються наступні: лінійна, зворотна, кільцева, детективна. В кінематографії крім розвитку класичних форм театральної сценографії з появою теорії монтажу Сергія Ейзенштейна з'являються більш динамічні зміни епізодів, в яких переважають дві або кілька паралельних ліній ве-

дення сюжету [19]. Зигзагоподібний ритм зміни епізодів різної напруженості або яскравості забезпечує підтримання емоційної напруги і безперервного інтересу до видовища, або навпаки зняття напруги за рахунок переходу до фонових картин-експозицій. Для забезпечення контрасту С.Ейзенштейн часто використовує такий прийом як зміну ігрового моменту на пейзаж, що створює певний настрій глядача, знімає градус напруги, переключає увагу.

На тлі реалізації цієї нової архітектурної ідеології Б.Чумі констатує інтерес архітекторів до літератури і сценографії — рамки професії поступово зміщуються у бік синтезу цих мистецтв та екстраполяції специфічних методів. Література надихала за його твердженнями багатьох архітекторів. «Деконструктивістські» та так звані «неомодерністські» напрямки по різному впливали з інтересів архітекторів до лінгвістики та семіології: «Перша група бачила художню літературу та оповідання — як частину царства метафор, нової архітектурної мови, а друга група бачила художню літературу та сценарії як аналоги програм та функцій» [31, 253]. Б.Чумі наголошує в цьому плані на те, що наприклад структурний аналіз оповідань Роланда Бартса можна переносити як у просторовій, так і в програмній послідовності архітектурних об'єктів. «Те ж саме можна сказати про велику частину теорії кіномонтажу Сергія Ейзенштейна» [31, 253].

Розробляючи методику успішних кіносценаріїв Роберт Макки широко використовує змінність (zigzagopodobnyy ritm) епізодів. Амплітуда коливанні візуальних гойдалок в решті решт призводить до розв'язання конфлікту, коли всі теми поєднуються в одному «кадрі». Це діє аналогічно контрапункту в музиці.

Через кінематографічну практику С.Ейзенштейна та його творчих спадкоємців використовується монтажна модель сценарію — що складається з кількох сюжетних ліній, історій, що зв'язуються в одну єдину розповідь за допомогою монтажу. В підручниках по сценографії наводиться приклад композиційного поєднання двох історій [18]. Буває монтаж і більшої кількості сюжетів.

Звернемо увагу, як складається композиція музичного твору, як можливий прототип архітектурної композиції.

Форма сонати — музична структура яка складається як правило з трьох розділів: вступ, розробка та рекапітуляція (ранній класичний період) [7].

Поділ твору на частини є характерним також для великих музичних творів, напри-

клад для симфонії, яка розгортається у часі протягом 25-45 хвилин. Як правило симфонічний твір поділяється на 3-4 частини з різними заданими темпо-ритмами (помірний, повільний, швидкий). Принцип танцювальної ритмічної конструкції, успадкований симфонією від танцювальної сюїти, проявляється у так званих танцювальних частинах симфоній [27;28].

В деяких творах присутня 8-12 тактова повторність гармонічних послідовностей, наприклад в формі «хорусов» (квадратов).

Кожна частин розгортається по тих чи інших закономірностях зростання емоційної напруги, а в кінці — розв'язання певного конфлікту через контрапункт (особливо насичений різними мелодійними темами поліфонічний фрагмент) або характерні фінальні музичні конструкції — «каданси» або Coda.

Класична симфонія як правило складається з трьох частин: 1 — у швидкому темпі (алеґро); 2 — у повільному русі, у формі варіацій, рондо, рондо-сонати; 3 — менует або скерцо [28, 29].

Більш проста музична форма — наприклад пісня або джазова п'єса будується на подвійному виконання основної теми, приспіву або імпровізації — інструментальної або голосової («скет») та в кінці завершення основною темою (так звана формула ААБА, або в джазі ААБ1Б2Б3 Б4...А). При чому в джазі імпровізація виконується по різному музичними інструментами (Б1Б2Б3...), що грають п'єсу, та кожний фрагмент структурується на однакової послідовності гармоній або ритмів — «хоруси» (або так звані «квадрати»).

Сценарне мислення архітектора не завжди доречно канонізувати усталеними моделями інших мистецтв, через те що архітектурне бачення дещо відмінне і постійно розвивається [21]. Є запорукою успішних рішень сам по собі сценарний підхід, що буде на рівні часу враховувати досягнення суміжних мистецтв і особливості актуальної архітектурної мови, а також фізіологію сприйняття [4;5;6;21;22].

В минулому архітектори, особливо в жанрі монументальної архітектури та при створенні музейних комплексів широко використовували сценарії методи проектування схожі з театральною постановою [9; 12].

Про це яскраво свідчить досвід проектування монументально-меморіальних комплексів, зокрема — меморіала Саласпілс біля Риги, що проілюстровано в книзі І.А.Страутманиса [22].

Для демонстрації механізмів і прийомів переходу від сценарних моделей театру і му-

зики спробуємо проілюструвати це на деяких прийомах організації пішохідного простору, наприклад пішохідної вулиці або стежки по діагоналі кварталу, по якій пересічний пішохід рухається із швидкістю с середньому 1 м на секунду [5; 6].

Ймовірно пішохід буде йти по тротуару по одному боці вулиці, але враховуючи відсутність автомобільного руху можна в авцентних місцях проходити вулицю по діагоналі з переходом на інший бік. При цьому варто виділити два типи сприйняття фасадів: майже паралельний кадр у бік віддаленому фасаді, коли вісь сприйняття встановлюється перпендикулярно фасаді, а бажаний конус сприйняття композиційно автономного фрагменту знаходиться в межах 30°-45°; та ракурсно сприйняття виступаючих деталей фасаді від гострим кутом до його поверхні. Враховуючи рух пішохода переважно по одному з тротуарів, він ймовірно буде бачити віддалений фасад майже фронтально, як кадр, а наблизений фасад ракурсно — в профіль, або під гострим кутом. Тому інтегрований образ буде складатися із поєднання лінійної прокрутки віддалених фасадів і умовно дискретному набору «слайдів» ракурсного сприйняття (рис.1).

Ці спрощені моделі можуть бути корисними для вивчення альтернатив праці архітектора, направленої на естетичну організацію пішохідного простору.

Коли ми далі відносимо моделі композиційної організації до яких традицій, ми не прив'язуємо модель до якогось часу — вона може бути актуальною і цього дня, що ми прокоментуємо далі.

1. Середньовічна модель пішохідної вулиці. В типовому прикладі вулиця розглядається як частина периметральної забудови кварталу. В цій моделі вулиця виступає як набір майже однакових за розміром фасадів, кожен з яких має індивідуальну архітектуру, запропоновану за участю власника будинку. Ця модель також розповсюджується на ряд будинків з розривами, кожний з яких був запроектований іншим архітектором і має своєрідну архітектуру.

Єдність композиції забезпечує однаковий ритм вулиці — її парцеляція, а різноманіття будується на стохастичному коливанні архітектурних уподобань сусідів по вулиці. При ракурсному сприйнятті з ближніх точок ідентифікація власника підкреслюється вивісками, що закріплюються перпендикулярно фасаді. В ракурсному сприйнятті приймає участь дрібна пластика, що виводить фасад із площини — еркери, балкони, консольні елементи (рис.2).



Рис. 1. Ракурсне сприйняття пішохідного простору (варіанти)



Рис. 2. Середньовічна модель організації пішохідної вулиці

Лівий стовбець, 1 (зверху) — забудована на пл.Ринок у Львові, 2 — набережна в м. Гент (Бельгія),
3 — вулиця в м.Цюріх (Швейцарія), правий стовбець — 4 (зверху) — вулиця в Портофіно (Італія),
Знизу — набережна в м. Жирона (Іспанія)

Середньовічна сценарна модель дещо буде аналогічною джазовому «джем сейшну» із імпровізацією на різних інструментах по гармонічних «квадратах» — імпровізація на різних інструментах під час виконання кожного квадрату (в архітектурі — читай «фасаду»).

Середньовічна модель вулиці досить приваблива для сприйняття пішоходом через подібність розмірів об'єктів оптимальному темпу сприйняття через певну непередбачуваність зміни настроїв і тем і закладену в такі міста масштабність габаритам і природним темпо-ритмам людини. Не випадково продовжується практика інтерпретації цієї моделі з використанням сучасних фасадних форм та збереженням міської парцеляції, що залишилася із попередніх періодів забудови міста.

Особливо багато таких прикладів в Німеччині. Наприклад в Західному Берліні (в районі вулиці Курфюрстен Дам багато ветхих старих будинків, що не мали охоронного статусу, були замінені на сучасні з відповідними композиційними структурами фасадів і новими матеріалами. При чому різниця матеріалів, внутрішнього масштабу і композиційних прийомів сприяє створенню активного ритму житлових вулиць і пішохідних просторів (рис.3).

Інший приклад — забудова гавані в м. Гамбург новими житловими будинками за індивідуальними проектами. Загальні габарити будинків схожі. Чергування будинків з різними матеріалами опорядження підтримує інтерес спостерігачів, що рухаються по набережній.

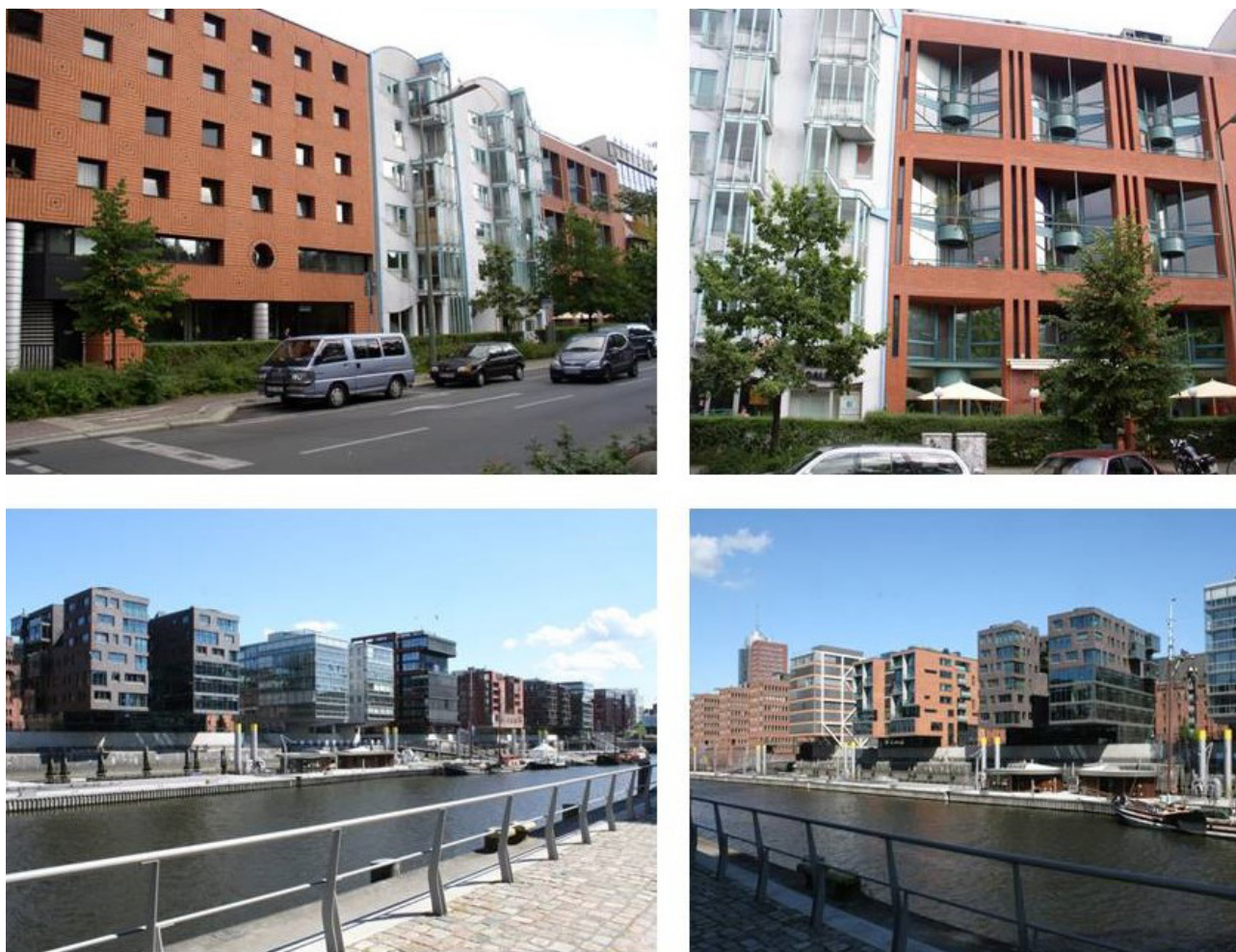


Рис. 3. Принцип середньовічної організації в сучасній архітектурі Німеччини
Зверху — нова забудова вулиці в центрі Західного Берліну. Знизу — забудова реконструйованої гавані в м. Гамбург — різноманітними сучасними житловими будинками

2. Класична модель пішохідного простору походить від великих палацових комплексів, таких як Версаль. Особливо послідовно в міському середовищі проявляється в такому утворенні як бульвар. Якщо бульвар створюється одномоментно, як в часи Османа при переплануванні Парижу, автор може його структурувати як театральну п'єсу із зав'язкою (будівлями підвищеної виразності на вході в бульвар) і кульмінацією — при завершенні бульвару на перехресті або головній площі. В таких композиціях за задумом одного архітектора чітко можна прослідити задуману цим архітектором послідовність акцентів і експозицій.

Останні можуть бути вивірені в просторі і часі розгортання композиції. Треба звернути увагу, що безліч таких організованих композицій виникла не тільки в XIX сторіччі, але й післявоєнний радянський період. Засоби озеленення і благоустрою тут будуть підпорядковані загальній композиції вулиці, а тротуари і алеї строго детерміновані в оформленні. Як правило великими портиками позначаються акцентні елементи у сприйнятті вулиці. Пор-

тики можуть формуватися як колонами так і пілонами. Класична композиція створюється одночасно одним архітектором. Позначення зав'язок, акцентів і кульмінацій проходить як у театральній п'єсі. Основний проектний матеріал — містобудівна розгортка вулиці на квартал або групу кварталів. Співвідношення активних частин фасаду і експозицій виміряне у просторі і часі. А дрібний ритм і зміна фактур аналогічна ритму мізансцен.

Необхідний для відчуття масштабності внутрішньому метроному в 5-25 секунд — ритм задається додатковими фрагментами фасаду у вигляді нанесених на фасад архітектором обрамлень і аркових об'єднань груп вікон, малих портиків, еркерів, розеток, фронтонів, що ускладнюють дрібний метричний ритм вікон на фасадах. Можна сказати, що сприйняття композиції у часі кероване одним архітектором, який для цього використовує ієрархічний алфавіт привнесених зображень необхідного розміру — деталей, які в наступний період були названі «надмірностями в архітектурі».



Рис. 4. Класична модель організації пішохідного простору — композиційна організація фасадів будинків на вулицях м. Генуї (Італія)

Цей принцип був використаний проєктуванні вул. Хрещатик в Києві, де всі фасади будинків строго впорядковані, а кожний композиційний акцент є співрозмірним вулиці і будинку. Великі групи лоджій, пілястр, аркатур і арок мають містобудівний масштаб. В той же час на сприйняття пішоходами розраховані дрібні фактури керамічного облицювання спеці-альною плиткою, що була розроблена для Хрещатика. На ритм руху пішоходів розрахована тактильна зона з граніту: входи, обрамлення вітрин, бруталістична кладка.

3. Модель забудови точковими будинками з розривами і домінуванням природного (архітектурного) оточення (вулиця «особняків», вулиця веж). В принципі така модель пішохідного простру може бути опцією першої моделі, але в цій моделі не вимагається такого різноманіття пластики фасадів саме будинків. Вони можуть бути достатньо однотипними, тому що змінний сюжет розгортається у часі за рахунок тла — глибинних краєвидів, що розкриваються в розривах. Саме на таке сприйняття середовища сподівався Ле Корбюзьє, демонструючи ілюстрації до Афінської

хартії в вигляді плану Вуазен (рис.5).

Природа — мелодія, будинки — задають головним чином містобудівний ритм. А розриви між в міру одноманітними «вежами» сприймаються як чергування кіно-епізодів.

Якщо природний потенціал середовища між «Точечними об'єктами достатньо високий, саме це природне оточення стає головним сюжетом п'єси.

Така архітектурна композиція дещо нагадує монтажні збірки сцен з акторами і пейзажних вставок, яку практикував С.Ейзенштейн.

Безумовно архітектори, сподіваючись на високий потенціал природного середовища в багатьох випадках недооцінюють його стихійне розростання, яке в змозі створювати як мелодію пішохідного простору, так і — некерований хаос. Якщо природний потенціал середовища між «Точечними об'єктами достатньо високий, саме це природне оточення стає головним сюжетом п'єси.

Таким чином, перевага «кам'яної музики» (модель 1) — більша стабільність «мєседжа», що зберігає і передає архітектура.

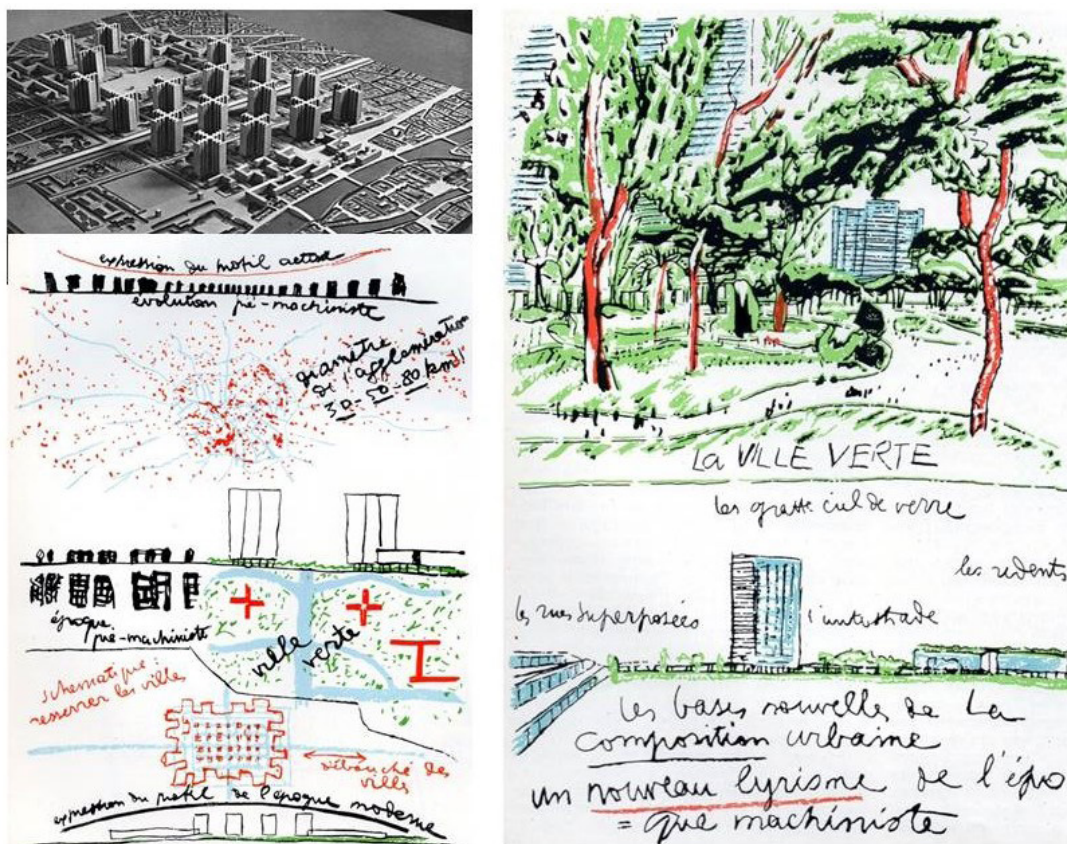


Рис. 5. План Вуазен (арх. Ле Корбюзьє). Ідея розміщення однотипних будинків у парку. Парк стає основним об'єктом сприйняття

3. Модель з домінуванням засобів дизайну архітектурного середовища в оточенні одноманітної забудови. Модель на тлі неорганізованих або одноманітних фасадів забудови пішохідних просторів (стиль який домінує в світі, починаючи з 60-х років, коли стає популярною концепція фонові забудови). Нова концепція базується на концентрації засобів дизайну в місцях пішохідного руху. Саме на смугах руху виникають зміни сюжетів аналогічно змінам актів у театральній п'єсі. Пішохідний простір може отримувати зонування на великі фрагменти з різною динамікою руху, з різним режимом використання та концентрацією відвідувачів різних вікових груп. При чому в межах кожної зони по різному організують траєкторії руху і акцентні малі форми, а також місця для пасивного відпочинку. Зміни динаміки вражень формуються дизайнерськими засобами, що використовуються в пішохідній зоні. Що стосується самої архітектури оточуючих будівель, вона може отримувати на собі окремі відбитки задуманого

дизайнерами сценарію в вигляді кольорових акцентів, але в цілому зберігати статус нейтрального оточення.

Зазначена схема розміщення в забудові пішохідного ядра не є новою. Про архітектурні приклади створення зон концентровано дизайну в житловій забудові писали ще в 70-80-роки минулого сторіччя на тлі розвитку тенденцій наприклад французької архітектури того часу. Підхід до організації зон концентрованого дизайну добре вписують в принцип театральних мізансцен, який розвивають архітектори вже нашого часу. Вони пропонують виділення у пішохідному просторі тематичних зон. З урахуванням направленості фрагментів середовища формуються знакові доміанти — такі як сонячний годинник, фонтан, арт-об'єкт, скульптура, ландшафтна композиція. Такими засобами фіксуються межі міських «мізансцен».

Характерним прикладом такої забудови є пішохідно-велосипедний простір — зона відпочинку Superkillen у Копенгагені (рис.6).

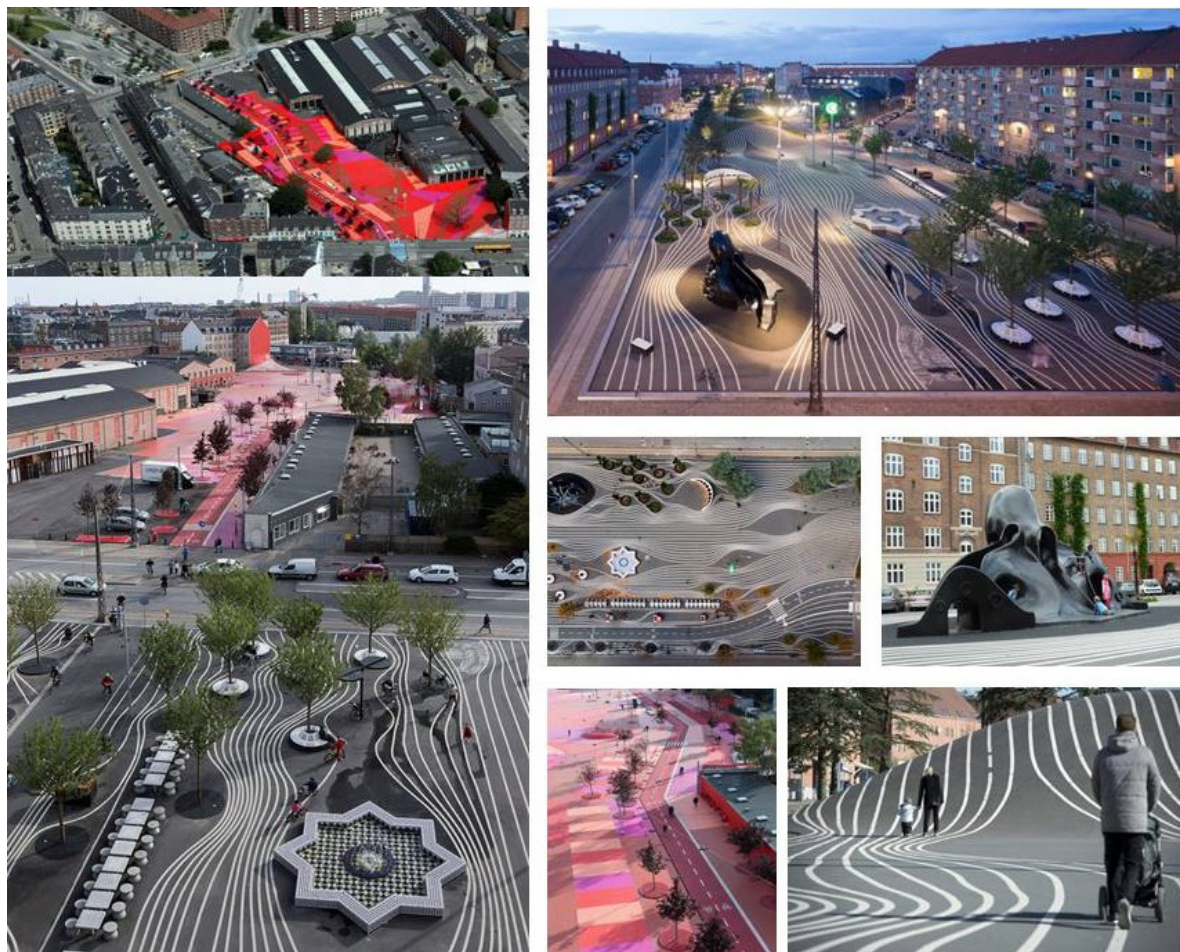


Рис. 6. Пішохідна зона Superkillen в м. Копенгаген (Данія) — модель сценарного формування пішохідного простру виключно засобами дизайну середовища

Цей простір між житловими будинками масової квартальної забудови поділено на три зони: зелену, чорну та червону. Зелена зона «парк» — місце для прогулянок, пікніків, відпочинку. Чорна зона — місце для відпочинку і спілкування. Тут представлені рослинність — кущі і дерева і дизайнерські об'єкти — на підставі прототипів з різних широт світу. Через чорну зону проходять і велодоріжки — хвилястий малюнок мощення — це їх траєкторії. Червона зона — зона спорту. В цій зоні місцеві жителі бігають, катаються велосипедами.

Треба звернути увагу на те, що архітектурне оточення достатньо одноманітне — фасади спрощені, переважно сірого кольору.

Тільки в окремих фрагментах забудови на сірому кольорі виникають кольорові плями. Театралізації сприйняття сприяє направленість хвилястих велодоріжок. Кадрами в процесі руху стають мароканський фонтан, міська скульптура у вигляді восьминога, па-

горб, кільцеподібні лави, елементи спортивних майданчиків.

5. Модель з переважним значенням гармонізованої малоповерхової забудови в середовищі висотних об'єктів.

В умовах основної висотної забудови не виникає масштабних переходів до габаритів і психологічних ритмів змінності середовища, що притаманні людині. І навіть «вживлення» дизайнерських довкіллевих коридорів (модель 4) не в змозі забезпечити візуальний перехід до висотної забудови до пішохідного простору. В вирішенні цього стрибку масштабів малоефективне використання суто дизайнерських засобів — малих архітектурних форм, благоустрою, озеленення та міської скульптури.

Досвід таких міст як Лас Вегас (США) демонструє в зонах пішохідної активності малоповерхові архітектурні об'єкти (рис.7).

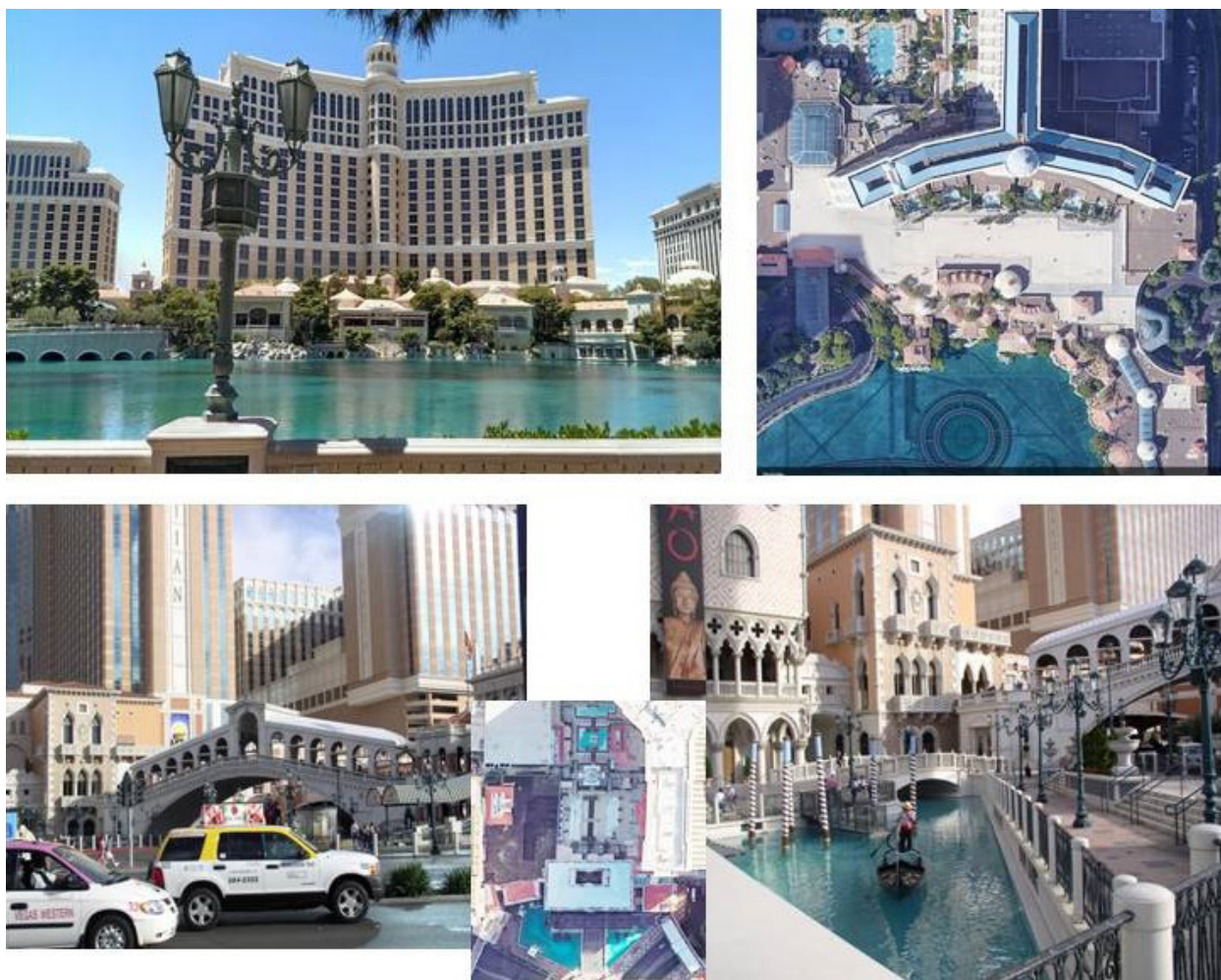


Рис. 7. Готелі Лас Вегаса — верхня строка — «Беладжіо», Нижня строка — «Венеціанець». Цитати із традиційних міст дозволяють створити в зонах пішохідного руху «оази» гуманізованого середовища

Часто створюються фрагменти середовища, побудованого за законами середньовічного міста (наприклад простір навкруги готелю «Беладжіо» який є імітацією маленького італійського містечка, або підступи до готелю «Венеціанець» в вигляді цитат із забудови міста Венеція). Створення в зоні руху і відпочинку пішоходів масштабних фрагментів гуманізованого середовища по суті вирішує і проблеми супутнього обслуговування і завдання емоційної релаксації відвідувачів територій суміжних з готелем.

Згідно цього принципу йде вживлення в сучасне антигуманне місто з нелюдським масштабом основних висотних об'ємів пішохідних ареалів, що відповідають уявленням про оптимальне середовище.

З метою розроблення форм для реалізації сценарного підходу в формуванні пішохідного простру рекомендується апробований також в умовах архітектурної практики і педагогічної роботи в НАУ «Метод сценарних карт», а також анований в інших виданнях [2] згідно якому композиція отримує графічну інтерпретацію у формі відеоряду із видових кадрів, прив'язаних до маршруту руху пішохода і вісі часу вісі часу за розробленим ймовірним сценарієм поведінки пішохода. «Сценарна карта» являє собою планувальну підоснову, на якій виділяються шляхи руху глядача («зорові канали»), розділені на відрізки з прив'язуванням зорових кадрів. Ця ідеалізована картограма частоти зміни зорових вражень. Сценарна карта стає матеріальною основою для подальшого складання архітектурно-художнього сценарію і відображення в архітектурному проекті.

ЛІТЕРАТУРА

[1] Безлюбченко О.С. Планування і благоустрій міст : навч. посібник. для студентів усіх форм навчання та слухачів другої вищої освіти за напрямом підготовки 0921 (6.060101) — «Будівництво» / О. С. Безлюбченко, О. В. Завальний, Т. О. Черноносова. Харк. нац. акад. міськ. госп-ва. Х. ХНАМГ, 2011. 191 с.

[2] Белов М. И., Михайлов С. М., Михайлова А. С. и др. Дизайн пешеходной улицы: учебное пособие для вузов под ред. С. М. Михайлова. Казань, Дизайн-квартал, 2015. 188 с.

[3] Белов М. И. Дизайн пешеходной улицы (Принципы организации предметно-пространственной среды): автореферат дис. ... канд. искусств. наук: 17.00.06. Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики. Москва, 2012. 24 с.

ВИСНОВКИ

Пішохідний простір може бути змодельований як своєрідний театр або кінофільм з організованим ритмом кадрів або епізодів сприйняття.

Оптимізації сприйняття пішоходів що перебувають у такому просторі може бути запроєктований на основі форм і закономірностей побудови театралізованих композицій, або музичних п'єс і кінострічок.

Для створення моделей організації пішохідного простру можуть бути використані елементи сценарних форм: театральних (акт, сцена, мізансцена, зав'язка, кульмінація і розв'язка); кіномистецтва (епізод, монтаж, кадр); музики (фраза, темпо-ритми, частина, контрапункт, імпровізація, «квадрат»).

Треба взяти до уваги, що протяжність, ритм, коливання інформаційно-емоційного впливу частин і елементів творів у часі виникла з врахуванням психофізичних можливостей людини.

Архітектура з урахуванням її актуалізованих форм використовує різні засоби. Так розмір домогосподарства і впливовість замовника сприяла появі альтернативних моделей сценарної організації пішохідного простру. А відсутність активного впливу архітектора на композицію фасадів типізованої забудови призвела до активізації альтернативних моделей, пов'язаних з комплексним використанням засобів дизайну міського середовища і локальним цитуванням традиційної малоповерхової забудови.

REFERENCES

[1] Bezlyubchenko O.S. (2011). Planuvannya i blahoustriy mist : navch. posibnyk. dlya studentiv usikh form navchannya ta slukhachiv druhoyi vyshchoyi osvity za napryamom pidhotovky 0921 (6.060101) [Urban planning and improvement: textbook. manual. for students of all forms of education and students of the second higher education in the direction of training 0921 (6.060101)] Budivnytstvo» / O. S. Bezlyubchenko, O. V. Zaval'nyy, T. O. Chernonosova; Khark. nats. akad. mis'k. hosp-va. KH. KHNAMH. 191. [In Ukrainian]

[2] Belov M. Y., Mykhaylov S. M., Mykhaylova A. S. y dr. (2015). Dizayn peshekhodnoy ulytsy: uchebnoe posobyе dlya vuzov [Design of a pedestrian street: a textbook for universities] pod red. S. M. Mykhaylova. Kazan, Dizayn-kvartal,. 188. [In Russian]

[3] Belov M. Y. (2012) Dizayn peshekhodnoy ulytsy (Pryntsypy orhanyzatsyyi predmetno-prostranstvennoy sredy): avtoreferat dys. ... kand. yskusstvovedcheskykh nauk [Design of a pedestrian environment]: dissertation abstract. ... Candidate of Art Sciences]. 17.00.06. — Vserossyyskyy nauch-

[4] Беляева Е.Л. Архитектурно-пространственная среда города как объект зрительного восприятия. М., Стройиздат, 1977. 130 с.

[5] Буравченко С. Г. Ситуативні підходи у сценарному моделюванні візуального сприйняття архітектурних об'єктів і середовища Архітектурний вісник КНУБА — 2019. Вип. 17–18. С.171-181.

[6] Буравченко С.Г. Використання сценарних методів у викладанні архітектурних дисциплін / С.Г.Буравченко, К.В.Спасіченко. Архітектура, будівництво, дизайн в освітньому просторі: колективна монографія. За заг. ред. д-ра іст. наук В. В. Карпова. Рига, Латвія, "Baltija Publishing", 2021. 604 с. (82-104).

[7] Вебстер Д. Форма сонати, Л. Grove Music Online. Отримано 2008-03-27 Енциклопедія site:uk.wikisko.ru

[8] Вотінов М. А. Гуманізація транспортно-пішоходної інфраструктури крупнішого міста: монографія / М. А. Вотінов, О. В. Смірнова; Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова. Харків: ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2020. 99 с.

[9] Гутнов, А. Э. Влияние изменчивости городской среды на принципы ее проектирования: Автореферат дис. ...кандидата архитектуры. (840) / Моск. архит. ин-т. М., 1970. 21 с.

[10] Еровикова Д.М. Архитектурная сценография городской среды — как метод формирования туристического маршрута в малом городе. Искусствоведение: сб.науч.трудов, 2018. №4-2 (42). С. 253-256 URL: <http://ucom.ru/na ISSN2411-7609 Science Almanac>.

[11] Индик У. Психологія для сценаристів. Побудова конфлікту в сюжеті. Київ: Альпіна, 2020. 432 с.

[12] Крашенинников А.В. Сценарное проектирование городской среды. Architecture and Modern Information Technologies. 2017. №4(41). С. 242-256 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://marhi.ru/AMIT/2017/4kvart17/18_krashennikov/index.php

[13] Крижановская Н. Я. Принципы гуманизации архитектурно-градостроительной инфраструктуры в крупнейших городах Украины (на примере города Харькова): монография / Н. Я. Крижановская, М. А. Вотінов. Харьков нац. ун-т. гор. хоз-ва им. А. Н. Бекетова. Харьков, ХНУГХ, 2016. 186 с.

[14] Куцина І. А. Прийоми транспортно-пішоходної організації руху в історично сформованих містах / Сучасні проблеми архітектури та містобудування: науково-технічний вісник КНУБА. Київ, КНУБА, № 50, 2018. С. 201–207

[15] Осиченко Г. О. Принципи організації системи пішоходно-прогулянкових просторів міста. Сучасні проблеми архітектури та містобудування: зб. наук праць. Випуск 40. 2015. С.260-267.

no-yssledovatel'skyy ynstitut tekhnicheskoy éstetyky. M. [In Russian]

[4] Belyaeva E.L.(1977) Arkhitekturno-prostranstvennaya sreda horoda kak ob'ekt zritel'noho vospryyatyya [Architectural and spatial environment of the city as an object of visual perception.]. M., Stroyizdat, 1977.130. [In Russian]

[5] Buravchenko S H.(2019) Sytuatyvni pidkhody u stsenarnomu modelyuvanni vizual'noho spryynyatyya arkhitekturnykh ob'yektiv i seredovyshcha. [Situational approaches in scenario modeling of visual perception of architectural objects and environment]/ Arkhitekturnyy visnyk KNUBA — Vyp. 17–18. 171-181.[In Ukrainian]

[6] Buravchenko S.H. (2021) Vykorystannya stsenarnykh metodiv u vykladanni arkhitekturnykh dystsyplin [The use of scenario methods in the teaching of architectural disciplines] / S.H.Buravchenko, K.V.Spasicenko. Arkhitektura, budivnytstvo, dyzayn v osvith'omu prostori: kolektyvna monohrafiya / Za zah. red. d-ra ist. nauk V. V. Karpova. — Ryha, Latviya, "Baltija Publishing",. 604. (82-104). [In Ukrainian]

[8] Votinov M. A. (2020) Humanizatsiya transportno-pishokhidnoyi infrastruktury krupnishoho mista: monohrafiya [Humanization of transport and pedestrian infrastructure of a larger city: monograph]/ M. A. Votinov, O. V. Smirnova ; Kharkiv. nats. un-t mis'k. hosp-va im. O. M. Beketova. Kharkiv : KHNUMH im. O. M. Beketova. 99 s. [In Ukrainian]

[9] Hutnov, A. É. (1970). Vlyyanye izmenyaemosti horodskoy sredy na pryntsyepy ee proektyrovanyya [Influence of variability of the urban environment on the principles of its design]: Avtoreferat dys. na soyskanye uchenoy stepeny kandydata arkhitektury. (840) / Mosk. arkhyt. yn-t. M., 21. [In Russian]

[10] Erovykova D.M. (2018) Arkhitekturnaya stsenohrafiya horodskoy sredy — kak metod formirovaniya turystycheskoho marshruta v malom horode [Architectural scenography of the urban environment — as a method of forming a tourist route in a small town]. Iskusstvovedeniye: sb.nauch.trudov, №4-2 (42). 253-256 <http://ucom.ru/na ISSN2411-7609 Science Almanac>. In Russian]

[11] Indyk U. (2020) Psykholohiya dlya stsenarystiv. Pobudova konfliktu v syuzheti [Psychology for screenwriters. The construction of the conflict in the plot.]. Kyiv: Al'pina, 432 s. [In Ukrainian]

[12] Krashennynnikov AV.(2017) Stsenarnoe proektyrovanye horodskoy sredy. [Scenaric design of the urban environment] Architecture and Modern Information Technologies.. №4(41). 242-256 [Élektronnyy resurs]. — Rezhym dostupa: http://marhi.ru/AMIT/2017/4kvart17/18_krashennnikov/index.php [In Russian]

[13] Kryzhanovskaya N. YA. (2016) Pryntsyepy humanyzatsyyi arkhitekturno-hradostroytel'noy ynfrastrukturny v krupneyshykh horodakh Ukrayny (na prymerе horoda Khar'kova): monohrafiya [Principles of humanization of architectural and urban infrastructure in the largest cities of Ukraine (on the example of the city of Kharkov): monograph]/ N. YA. Kryzhanovskaya, M. A. Votinov ; Khar'kov nats. un-t. hor. khoz-va ym. A. N. Beketova. Khar'kov, KHNUHKH. 186. [In Russian]

[14] Kutsyna I. A. (2018). Pryyomy transportno-pishokhidnoyi orhanizatsiyi rukhu v istorychno sformovanykh mistakh [Methods of transport and pedestrian organization of movement in historically formed cities] . Sучasni problemy arkhitektury ta mistobuduvannya: nauko-vo-tekhnichnyy visnyk KNUBA. Kyiv, KNUBA, № 50. 201–207 [In Ukrainian]

[15] Osychenko H. O.(2015) Pryntsyepy orhanizatsiyi systemy pishokhidno-prohulyankovykh prostoriv mista. [Principles of organization of the system of pedestrian and

[16] Осиченко Г. О. Дизайн міських просторів: конспект лекцій для студентів 1 курсу спеціальності 191 — Архітектура та містобудування освітня програма підготовки магістрів «Дизайн архітектурного середовища» / Г. О. Осиченко ; Харків, ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. 85 с.

[17] Макки Роберт. История на миллион долларов. Мастер класс для сценаристов, писателей и не только. / Роберт Макки. Альпина нон фикшн. 2016. 288 с. ISBN 978-5-9614-2697-7.

[18] Нехорошев Л. Н. Драматургия фильма. М., ВГИК, 2009. 344 с.

[19] Пухначев Ю.В. Число и мысль / Пространство Эйзенштейна. Вып.4. М., Знание 1981. 176 с.

[20] Сегер Л. Как хороший сценарий сделать великим. Практическое руководство голливудского эксперта. Манн, Иванов и Фербер. 2018. 320 с.

[21] Середюк И.И. Восприятие архитектурной среды. Львов. Вища школа, 1979. 240 с.

[22] Страутманис И. А. Информативно-эмоциональный потенциал архитектуры. М., Стройиздат, 1978. 118 с.

[23] Татаринова В. П. Эволюция формирования пешеходных коммуникаций в архитектурной среде / В. П. Татаринова. — Татаринова В.П. Дис... канд. архит. Харьков. гос. акад. гор. хоз-ва. Харьков, 1999. 151 с.

[24] Тімохін В. О. Основи дизайну архітектурного середовища : підручник / В. О. Тімохін, Н. М. Шебек, Т. В. Малік та ін. — Київ, КНУБА, 2010. 400 с.

[25] Трошкіна О. А. Засоби композиції у побудові кіно та «природного» кадрів при сприйнятті архітектурного середовища. Архітектура, будівництво, дизайн в освітньому просторі : колективна монографія / За заг. ред. д-ра іст. наук В. В. Карпова. Рига, Латвія, "Baltija Publishing", 2021. 604 с. (147-180).

[26] Фрейтаг Густав (1900), Техніка драми Фрейтага, виклад драматичної композиції та мистецтва доктора Густава Фрейтага: Авторизований переклад із шостого німецького видання Еліаса Дж. Мак Евана, М.А. (3-є видання), Чикаго: Скотт, Форсман та компанія, LCCN 13-283 Енциклопедія site:uk.wikisko.ru

[27] Эгри Лайош. Искусство драматургии. Творческая интерпретация человеческих мотивов. Изд. на рус яз., ООО «Альпина нон-фикшн», 2020. (ISBN 978-5-00139-227-9)

[28] Horton, J. The Cambridge Companion to the Symphony / Horton, Julian. Cambridge and New York. Cambridge University Press, 2013. 414 ISBN 978-0-521-88498-3. <https://doi.org/10.1017/CCO9781139021425>

[29] Krashennikov, A. Scenario-based plan-

walking spaces of the city]/ Suchasni problemy arkhitektury ta mistobuduvannya: zb. nauk prats'. Vyp. 40.. 260-267. [In Ukrainian]

[16] Osychenko H. O. (2021) Dyzayn mis'kykh prostoriv: konspekt lektsiy dlya studentiv 1 kursu spetsial'nosti 191 — Arkhitektura ta mistobuduvannya osviti-nya prohrama pidhotovky mahistriv «Dyzayn arkhitekturnoho seredovys'cha» [Design of urban spaces: a synopsis of lectures for students of the 1st year of specialty 191 — Architecture and urban planning educational program for masters "Design of the architectural environment"] / H. O. Osychenko ; Kharkiv, KHNUMH im. O. M. Beketova., 85. [In Ukrainian]

[17] McKey Robert (2016). Ystoryya na myllyon dollarov. Master klass dlya stsenarystov, pysateley y ne tol'ko. [A million dollar story. Master class for screen-writers, writers and more.] / Robert Makky. Al'pyna non fikshn. 288 s. ISBN 978-5-9614-2697-7. [In Russian]

[18] Nekhoroshev L. N. (2009) Dramaturhiya fyl'ma. [Dramaturgy of the film] M., VHYK. 344. [In Russian]

[19] Pukhnachev YU.V (1981). Chyslo y mysl' / Prostranstvo Eyzenshteyna. [Number and thought / Eisenstein's space] Vyp.4. M., Znanye. 176s.

[20] Seher L. Kak khoroshyy stsenaryy sdelat' velykym. Prakticheskoe rukovodstvo holyvudskoho eksperta. [How to make a great script great. Practical guide of a Hollywood expert]. Mann, Yvanov y Ferber. 2018. 320s.

[21] Seredyuk Y. Y. (1979) Vospryyatyie arkhytekturnoy sredy. [Perception of the architectural environment]. L'vov. Vyshcha shkola. [In Russian].

[22] Strautmanys Y. A. (1978) Ynformatyvno-émotivnyy potentsyal arkhitektury. [Informative and emotional potential of architecture] M., Stroyizdat, 118 s. [In Russian].

[23] Tatorynova V. P. (1999) Évoluytsyya formyrovannya peshkhodnykh kommunkatsyy v arkhytekturnoy sredy [Evolution of the formation of pedestrian communications in the architectural environment] / V. P. Tatorynova. Dys... kand. arkhytektury / Khar'kov. hos. akad. hor. khoz-va. Khar'kov. 151s. [In Russian]

[24] Timokhin V. O. (2010). Osnovy dyzaynu arkhitekturnoho seredovys'cha : pidruchnyk [Fundamentals of architectural environment design: textbook] / V. O. Timokhin, N. M. Shebek, T. V. Malik ta in. — Kyiv, KNUBA. 400s. [In Ukrainian]

[25] Troshkina O. A. (2021.) Zasoby kompozytsiyi u pobudovi kino ta «pyrodnoho» kadriv pry spryynatiti arkhitekturnoho seredovys'cha. [Means of composition in the construction of cinema and "natural" frames in the perception of the architectural environment]. Arkhitektura, budivnytstvo, dyzayn v osviti'omu prostori : kolektyvna monohrafiya / Za zah. red. d-ra ist. nauk V. V. Karpova. Ryha, Latviya, "Baltija Publishing", 2021. 604s. (147-180). [In Ukrainian]

[26] Freytah Hustav (1900), Tekhnika dramy Freytaha, vyklad dramatychnoyi kompozytsiyi ta mystetstva doktora Hustava Freytaha [Freitag's Drama Technique, A Presentation of Dr. Gustav Freitag's Dramatic Composition and Art]: Avto-ryzovanyy pereklad iz shostoho nimets'koho vydannya Eliasa Dzh. Mak Evana, M.A. (3-е видання), Чикаго: Скотт, Форсман та компанія, LCCN 13-283 Entsyklopediya site:uk.wikisko.ru [In Russian]

[27] Éhry Layosh. Yskusstvo dramaturhiy. Tvorcheskaya ynterpretatsyya chelovecheskykh motyvov [The art of drama. Creative interpretation of human motives.] Yzd. na rus yaz., ООО «Al'pyna nonfykshn», 2020. [In Russian]

[28] Horton, J. (2013). The Cambridge Companion to the Symphony / Horton, Julian. Cambridge and New York. Cambridge University Press. 414. ISBN 978-0-521-88498-3. <https://doi.org/10.1017/CCO9781139021425> [In English]

ning and design of pedestrian realm / Сценарное проектирование пешеходного пространства: Academia& edu. 2015. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.academia.edu/12556813>

[30] Tschumi B. Architecture and Disjunction. Cambridge, London, 1996. 278 p.

[29] Krasheninnikov, A. (2015) Scenario-based planning and design of pedestrian realm / Stsenarnoe proektyrovanye peshekhodnoho prostranstva: Academia& edu. [Élektronnyy resurs] Rezhym dostupa: <http://www.academia.edu/12556813> [In English]

[30] Tschumi B. (1996) Architecture and Disjunction. Cambridge, London. 278 p [In English]

ABSTRACT

Buravchenko S. Modeling perception in time pedestrian space on the basis of prototypes.

Problem statement. The organization of the perception of architectural objects in time as certain scenarios is one of the areas that allows you to attach the level of emotional expressiveness and information level of architecture to other contemporary arts, using their methods.

The purpose of this article is to determine and substantiate scenario models of pedestrian space organization based on the study of established forms of various arts that unfold over time, as well as on the basis of research on the evolution and experience of forming such compositions in urban planning.

The research methodology is based on the dissemination of established methods of formalizing scripts in theatrical scenography, music and cinema into architectural compositions, as well as the establishment of architectural prototypes of various script models.

The results of the study cover the definition of architecturally significant scenario approaches and forms of deployment in time of different arts. The classification of the scenario models characteristic of practice of architecture and town-planning of various historical periods and concepts of formation of expressive construction of pedestrian space is developed. Historical prototypes of space models have been identified (medieval, classical, based on the dominance of natural objects and objects of the design environment, on the creation of humanized buildings). Models may have modifications in modern architecture.

The practical significance of the identified models is that the architect, taking into account the current design situation, can use different methods to achieve the architectural diversity of the pedestrian space.

Keywords: script modeling, visual perception, visual frame, act of theatrical play, stage, mise-en-scène, sonata, symphony, chorus, episode, montage, building rules, medieval model, classical model, compact houses, natural environment, environmental design strips, humanized environment

AUTHOR`S NOTE

Buravchenko Serhii, candidate of architecture, Professor of the Department of Architecture and Spatial Planning, National aviation university, Kyiv, Ukraine, e-mail: buravch1@i.ua, orcid: 0000-0001-7862-0494

Стаття подана до редакції 05.06.2020р.
Стаття прийнята до друку 10.06.2020р.