



УДК 72.01:77

ORCID ID: 0000-0002-0597-9700

DOI <https://doi.org/10.32782/2411-3034-2023-34-7>

Олена Трошкіна

кандидат архітектури, доцент,
в.о. завідувача кафедри теорії, історії архітектури та синтезу мистецтв
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури
olena.troshkina@naoma.edu.ua

СЕМІОТИЧНИЙ АНАЛІЗ АРХІТЕКТУРНОГО СЕРЕДОВИЩА НА ОСНОВІ МЕТОДУ ПОБУДОВИ КІНОСЦЕНАРІЮ

Анотація. *Мета статті* – вивчення кінематографічних методів побудови сюжетної композиції, що є важливим для використання їх під час аналізу сюжетної структури архітектурного середовища, формування сценарію його сприйняття. **Методи дослідження.** На основі конфігураційних моделей громадського простору досліджено роль точок-«гачків» сюжетної композиції архітектурного середовища на семантичному, морфологічному і синтактичному рівнях та їх вплив на рух людини. **Результати.** Проведене дослідження показало, що, відповідно до поставлених завдань, архітектор може маніпулювати архітектурним простором за допомогою знаків на семантичному, морфологічному та синтактичному рівнях. Використовуючи кінематографічні точки-«гачки», котрі рухають сюжет фільму, – перешкоду, загрозу, загадку й новину, можна впливати на сюжетну композицію архітектурного простору, змінюючи рух людини: або навмисно уповільнювати його, або, навпаки, прискорювати, спонукаючи людину до розвороту, відхилення від основного маршруту і навіть зміни його кінцевої мети. **Висновки.** Представлений графічний аналіз точок-«гачків» на різновидах конфігураційних моделей громадського простору дозволив зробити висновок про особливості їх розміщення залежно від мети використання. Загадка, як правило, розміщується у вузлових частинах простору, на їх стиках і порогах, тоді як новина найчастіше є кінцевою метою, акцентом суміжного простору. Перешкода здатна направляти рух, а загроза – кардинально його змінювати. Результати цього дослідження надалі можуть стати основою не тільки для побудови сценарію сприйняття архітектурного середовища, а і сценарію його функціонального використання у різні пори року та час доби залежно від нагальних потреб мешканців.

Ключові слова: архітектурне середовище, семіотичний аналіз, сценарій, точки-«гачки» сюжету, сприйняття, конфігураційні моделі.

Olena Troshkina

PhD in Architecture,
Acting Head of the Department of Theory, History of Architecture and Synthesis of Arts
National Academy of Fine Arts and Architecture
olena.troshkina@naoma.edu.ua

SEMIOTIC ANALYSIS OF THE ARCHITECTURAL ENVIRONMENT BASED ON THE METHOD OF BUILDING A FILM SCREEN

Abstract. *The purpose of this article* is to study cinematographic methods of constructing a plot composition, which is important for their use in the analysis of the plot structure of the architectural environment, the formation of the scenario of its perception. **Methods.** Based on configuration models of public space the role of “hook” points in the plot composition of the architectural environment at the semantic, morphological and syntactic levels and their influence on human movement were investigated. **Results.** The conducted research showed that, depending on the tasks, the architect can manipulate the architectural space with the

help of signs at the semantic, morphological and syntactic levels. Using cinematographic points-“hooks” that move the plot of the film – obstacle, threat, mystery and novelty, you can influence the plot composition of the architectural space. To change a person’s movement, deliberately slowing it down or, on the contrary, speeding it up, to encourage a person to stop, turn around, deviate from the main route and even change his final goal. Conclusions. The presented graphic analysis of “hook” points on various configuration models of public space made it possible to draw a conclusion about the peculiarities of their placement depending on the purpose of use. As a rule, the mystery is placed in the nodal parts of the space, at their junctions and thresholds, while the novelty is most often the final goal, the accent of the adjacent space. An obstacle can direct movement, and a threat can radically change it. In the future, the results of this study can become the basis not only for building a scenario of perception of the architectural environment, but also a scenario of its functional use at different times of the year and time of day, depending on the urgent needs of residents. Key words: architectural environment, semiotic analysis, scenario, “hook” points of the plot, perception, configurational models.

Постановка проблеми. Значну кількість наукових праць останніх років присвячено дослідженню архітектурного середовища. Складність питань, які виникають у цьому процесі, вказує на складність самого явища «архітектурне середовище» та неможливість його повного описання самими лише архітектурними методами. Саме тому ще з 1970-х років методика архітектурознавчих досліджень часто включає методи, розроблені в інших галузях наукових знань, таких як кібернетика, лінгвістика, філософія, психологія тощо. Віднедавна до цього списку долучились методи, розроблені в царині візуальних видів мистецтва – фотографії, театрознавства і кінематографа, що пов’язано із загальною візуалізацією та цифровізацією культури, розвитком нових медіа.

Тотальна комп’ютеризація призвела до трансформації всієї естетичної парадигми повсякденності та змістилася у бік видовищності. Віртуальні світи і комп’ютерні ігри вплинули на світосприйняття людини, яка відтепер відчуває певну когнітивну депривацію в міському середовищі, сформовану новими знаками і значеннями у віртуальній реальності та перенесену у міський простір. Молода людина відчуває все більшу потребу у видовищності й інтерактивності міського простору, тоді як людина старшого віку, яка не настільки включена у віртуальний світ, потребує додаткового розкодування візуальної інформації. Таким чином, семантика міського середовища набуває нових значень, відмінних від попереднього часу, а отже, потребує сучасного ретельного дослідження, з’ясування таких питань: як у сучасних умовах архітектор повинен проєктувати середовище? Яким чином архітектор може прогнозувати його використання та програмувати в ньому емоції і враження? І взагалі, чи коригована візуальність сучасного міста і яким чином можна формувати його знакову систему, враховуючи різні вікові категорії споживачів та регулюючи потік візуального шуму,

позбавляючи надлишкової інформації? Які методи при цьому варто застосовувати?

Семіотичну систему архітектурного середовища міста (відповідно до лінгвістичних традицій) поділяють на три складники: семантику, морфологію і синтаксис. Семантика середовища – це всі знаки в ньому, від знаків розміщення в тій чи іншій структурній частині міста об’єктів архітектури (будівель та споруд), їхньої загальної форми, об’єму та образу до їхніх декоративних деталей, орнаментів та скульптурної пластики тощо. Все це в комплексі передає зміст середовища, повідомляє про його наповнення і вказує на функціональне призначення окремих частин.

Уточнюється інформація на морфологічному рівні – тут значення має форма будівель і простору. Знаки цього рівня дають інформацію про конкретне місце в міському середовищі і також про його функціональне призначення. Для морфологічного аналізу часто залучають поняття «фігура-фон», завдяки якому визначається конфігурація і геометрія як архітектурних просторів, так і об’ємів.

Просторовий синтаксис проявляє взаємозв’язок усіх знаків на всіх рівнях. Тут необхідно враховувати ще одну важливу невід’ємну складову частину міського простору – людей, їхнє сприйняття простору, а звідси – і їхню поведінку в цьому конкретному місці.

Під впливом нових медіа та сучасного кінематографа віртуальний простір усе більше проникає в реальне міське середовище, формуючи потребу у своїй видовищності, театральності і грайливості. Він не тільки генерує нові знаки-повідомлення-речення, які зрештою складаються і сприймаються як кінотекст міського середовища, а й провокує застосовувати до його дослідження і формування кінематографічні методи.

Кінематографічний підхід до формування семантики архітектурного середовища міста

найбільше відповідає природному руху погляду людини від фрагмента до фрагмента і досить вузькою сферою чіткого сприйняття. Саме ця «покадровість» бачення найбільше зближує кіномистецтво й архітектуру, а отже, дозволяє говорити про можливість спеціально вибудовувати кадри, маніпулювати поглядом, його навмисним спрямуванням, тобто створювати сценарій сприйняття архітектурного середовища через семантичну систему, що складається з певного набору знаків і символів, які трансформуються у відповідний кінотекст середовища.

Актуальність дослідження. Отже, семантика архітектурного середовища сучасного міста формується під впливом цифрової культури, а її невід’ємні складники – кінематограф і нові медіа створюють нові знаки та репродукують їх на простір, що оточує людину. Міський кінотекст впливає на емоційне сприйняття людиною місця та її поведінку в ньому, але за умови, що вона вміє правильно його читати і розуміти. Отже архітектор має знати правила сучасної граматики, морфології і синтаксису архітектурної мови, щоб уміти передбачати й навмисне програмувати враження. Саме тому дослідження семантики архітектури кінематографічними методами має стати одним із підходів до вивчення архітектурного середовища, що і визначає актуальність цього дослідження.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Значна кількість наукових праць останніх десятиліть присвячена дослідженню архітектурного середовища, проте багатовекторність цього питання не дає змоги вченим із різних галузей знань зупинити свої наукові розвідки. Цікавість до семіотичних досліджень як простору міста загалом, так і окремих будівель та споруд коливається з певною амплітудою – від тотального захоплення (1970-ті–1980-ті рр.; 2010-ті рр.) до майже повного нехтування і забуття (1990-ті–2000-ті рр.). Тенденція залучати до дослідження архітектури знання з інших наук, зокрема лінгвістики, знову стають актуальними, оскільки сучасна архітектурна мова не стає простішою, а навпаки, ускладнюється під впливом цифрової культури та нових медіа, які активно впливають як на сам міський архітектурний простір, так і на сприйняття його людиною. Все це змушує нас знову говорити про семантику архітектурного середовища, сформовану новими знаками і текстами.

У нашій роботі ми спирались на наукове дослідження О. Олійник, яка розробила методи просторового аналізу та просторового синтаксису відкритих громадських просторів

і запропонувала принципові конфігураційні моделі зовнішнього та інтер’єрного громадських просторів [1]. Ці моделі стали основою для аналізу сюжетної структури архітектурного середовища міста.

Правомірність і можливість досліджувати архітектурне середовище кінематографічними методами авторка неодноразово доводила в попередніх публікаціях, де зазначалося, що рух кінокамери найбільш точно відображає рух людини в архітектурному середовищі, а фізіологічні особливості нашого зору відповідають покадровому баченню довколишнього світу [2]. Раніше авторка вже досліджувала сюжетну структуру кінофільму й виявила її схожість із сюжетною структурою міста, а також довела можливість аналізувати архітектурне середовище методом кінематографічного сценарію [3]. Проте досі не розв’язані питання сучасної семантичної означеності міського архітектурного простору, який дедалі більше стає видовищним і театралізованим, та практичного застосування цих знань у разі формування архітектурного середовища, що включає побудову запрограмованих вражень і, як наслідок, впливає на поведінку людини в ньому.

Метою цієї статті є дослідження точок-«гачків» сюжетної композиції архітектурного середовища на семантичному, морфологічному і синтактичному рівнях та їхнього впливу на рух людини в громадському просторі відповідно до конфігураційних моделей.

Виклад основного матеріалу. Побудова сценарію сприйняття архітектурного середовища з метою створення запрограмованих вражень у ньому базується на аналізі і синтезі сюжетної структури кінофільмів, їхніх типів і жанрів, що корелюються із сюжетною композицією міського архітектурного простору. Під сюжетною структурою архітектурного середовища міста розуміється його містобудівна структура, яка, як і в кінематографі, може розвиватися лінійно – від початку маршруту до кінцевої точки по одній лінії вулиці, або бути більш складною (нелінійною), де всі елементи розміщені в довільному порядку.

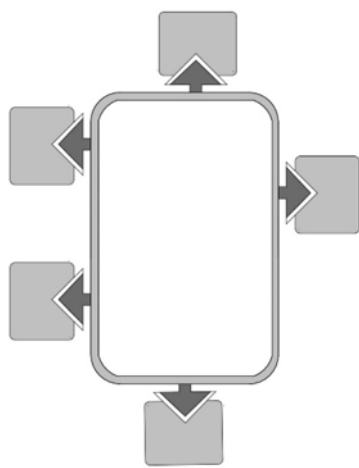
Раніше ми визначили, що структурні елементи сюжетної композиції фільму можуть бути використані для аналізу архітектурного середовища, щоб вивчити його сюжетну структуру на основі конфігураційних моделей простору, розроблених О. Олійник [4]. Так, *центрична конфігураційна модель* демонструє наявність центрального, розподільчого простору, поєднаного з довколишніми просторами або безпосередньо,

або через проміжні лінійні простори в полі зору. Така модель, за О. Олійник, була характерною для екстравертних, демократичних суспільств, вона передбачає постійне повернення до розподільчого ядра, спілкування і зустрічі. *Лінійно-осьова конфігураційна модель* громадського простору демонструє велику свободу вибору індивідуального руху і зменшує його детермінованість, проте в ній відсутня можливість соціальних контактів та спільних дій – це більш екзистенціальна, індивідуальна модель, характерніша для тоталітарних режимів. Ці дві основні конфігураційні моделі мають свої різновиди, як і в кінокомпозиції, в міському архітектурному середовищі позначатимуть окремі сюжетні лінії і лейтмотиви та різні їхні співвідношення і з'єднання (іл. 1).

У кінематографі організовує рух сюжету та задає формулу фіналу ідея фільму, тоді як

в архітектурному середовищі людина, пересуваючись містом, сприймає це середовище через просторово-часовий аспект, що склався історично, а ідеєю тут виступає архітектурно-художній образ міста.

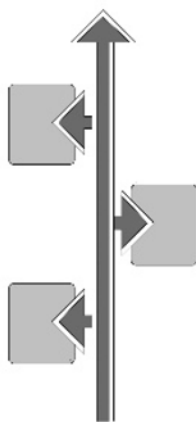
Рух у архітектурному просторі, як і розвиток історії у кінофільмі, може розвиватися по прямій – *лінійно*, що відповідає сюжетно-лінійній композиції фільму, де час іде з минулого через теперішнє у майбутнє – історія розвертається від початку до середини і далі до кінця у вигляді прямої лінії. Проте так буває не завжди, сюжет може розвиватися і *не лінійно* (довільно): *циклічно чи реверсивно* – повернення в ту точку сюжету, з чого почалась історія; *рамково* – це також повернення до того, із чого починали, але не лише на початку і наприкінці фільму, але й декілька разів усередині, що характерно для історій, де важливу роль відіграють спомини про



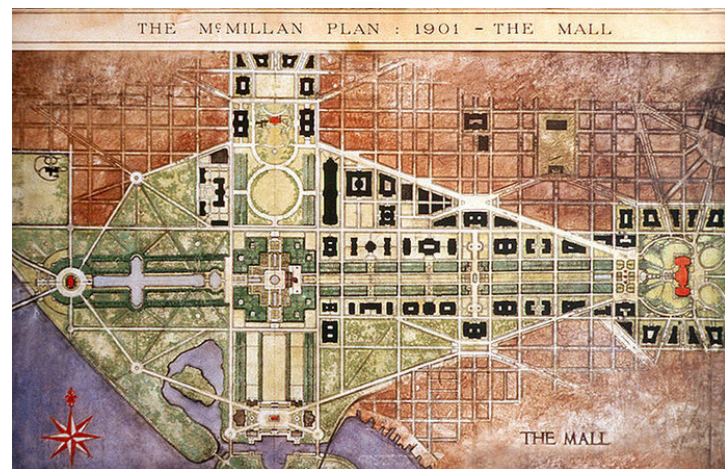
а



б



в



г

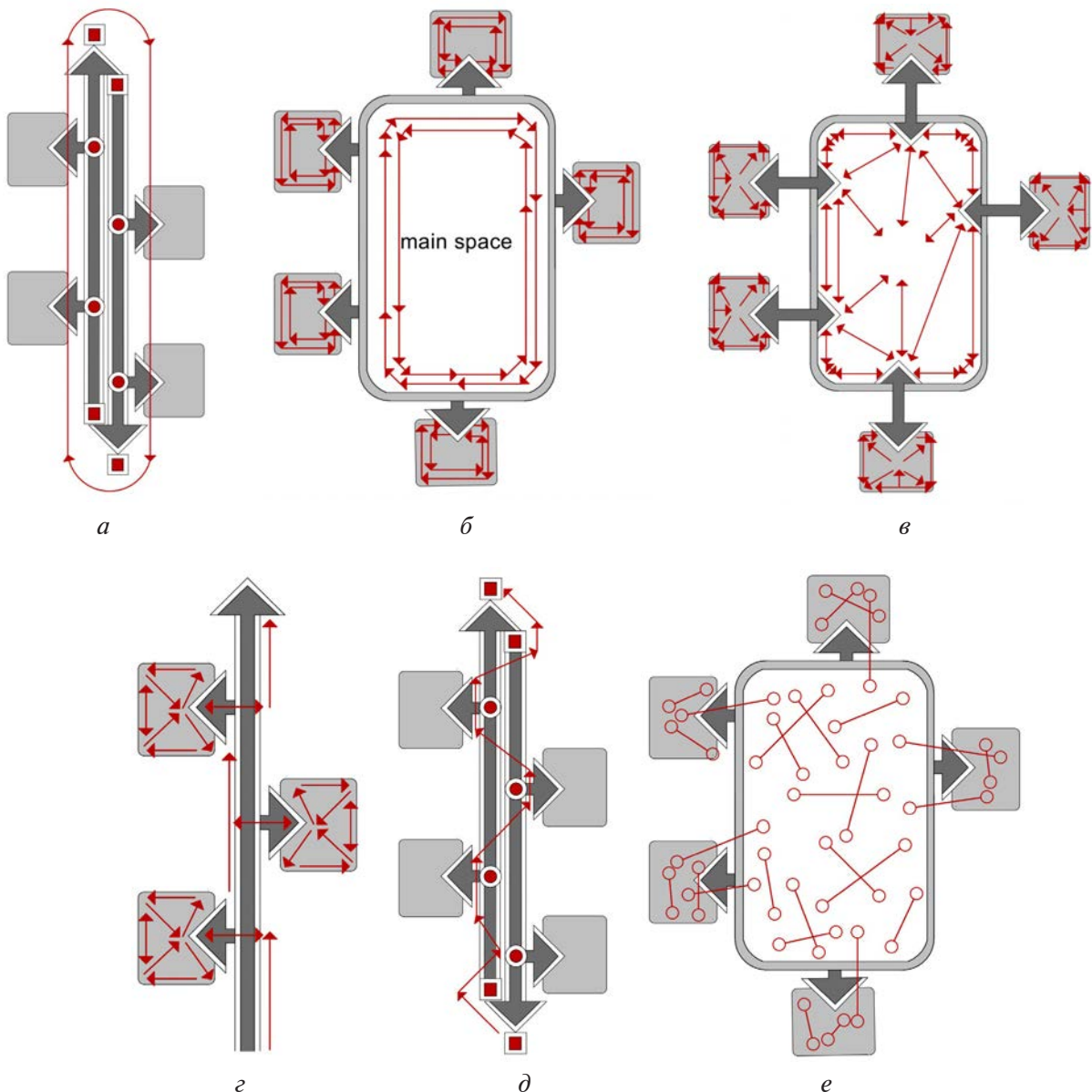
Іл. 1. Приклади громадських просторів, що відповідають моделям центричної та лінійно-осьової конфігурації: а – центрична конфігураційна модель громадського простору [4]; б – Рим. Пьяцца делла Попполо [5]; в – лінійно-осьова конфігураційна модель громадського простору [4]; г – частина плану Джеймса МакМіллена для центру Вашингтона (1901) [6]

минуле головних героїв; *паралельно чи перехресно* («плетінка» – з відходом від основної сюжетної лінії на другорядні, їхнє переплетіння та, зрештою, повернення на основну лінію); *ризоматично* – рух сюжету може відбуватися довільно, хаотично, без чітко означених початку і кінця.

Накладаючи ці види розвитку сюжету в кінематографі на конфігураційні моделі громадських просторів, ми отримуємо композиційні моделі архітектурного середовища, що відповідають рисункові руху людини в цих просторах (іл. 2).

Отже, головною умовою сприйняття всіх сюжетних ліній середовища є рух людини, але що ж спонукає людину рухатися і, головне, змінювати темп і напрямок руху – то прискорюватись, то сповільнюватись, обирати інші маршрути, робити зупинки в одних місцях і не зупинятися в інших?

Розвиткові подій у кінокартині сприяють «стусани» сюжету, котрі його «підігрівають» і задають йому нові напрями розвитку. Ці несподівані сюжетні повороти відомий голлівудський



Іл. 2. Нелінійна сюжетна композиція руху на конфігураційних моделях громадського простору [4]: *а* – кільцевий або реверсивний (циклічний) рух у лінійно-осьовій конфігураційній моделі громадського простору; *б* – кільцевий або реверсивний (циклічний) рух у центричній конфігураційній моделі громадського простору; *в* – рамкова композиція руху в центричній конфігураційній моделі громадського простору; *г* – рамкова композиція руху в лінійно-осьовій конфігураційній моделі громадського простору; *д* – композиція руху «плетінка» в лінійно-осьовій конфігураційній моделі громадського простору; *е* – ризоматична композиція в центричній конфігураційній моделі громадського простору

кіносценарист Сід Філд [7] називає точками-«гачками» сюжету. Їхня роль дуже важлива, адже за них зачіплюється увага глядача, якому постійно повинно бути цікаво, «а що там буде далі?» й утримувати його перед екраном.

Такий кінематографічний підхід можна використовувати й у архітектурному середовищі, де людину треба зацікавити та спонукати не лише до подальшого руху, але й до цілковитого поглинання її уваги, розглядання елементів і, загалом, осмислення і «включеності» в довколишній простір. Тобто змусити людину сприймати запрограмовані архітектором враження, впливаючи на її поведінку.

Кінематографісти визначають такі елементи сценарію, які «працюють» точками-«гачками»: *перешкода, загроза, загадка, новина* [7; 8]. Усі вони існують і в архітектурному середовищі, проте зауважимо, що найкраще вони «спрацюють» у тих випадках, коли глядач уперше перебуває у середовищі, наприклад, є туристом. Звичне середовище, в якому людина перебуває повсякденно, з конкретною метою або щодня транзитом його проходить, не дає такого ефекту через звикання і притуплення реакцій.

Кожен із цих елементів розглянемо на семантичному, морфологічному та синтактичному рівнях. *Перешкодою* в архітектурному просторі може бути будь-яка матеріальна або символічна річ, котра змушує людину зупинитись, сповільнити рух, змінити його напрям – обійти, повернути назад. На семантичному рівні це можуть бути як іконічні знаки, наприклад, дорожній знак «рух заборонено», так і символічні знаки – червоно-біла стрічка, тимчасові дорожні загороження – пластикові конуси, бетонні блоки. На морфологічному рівні це будь-які стіни і перегородки – від суцільних, через які неможливо бачити простір за ними, до прозорих і пунктирних, що дають змогу бачити все, що розташоване поза такою стіною, але не дає можливості її подолати напряму, лише обійти. Сюди ж віднесемо і границі (обмеження) простору, які класифікував Ян Гейл – жорсткі, м'які, пом'якшені [9], а також усі «порогові простори» (місця дотику різних просторів), які дослідила Г. Коптева: перехрестя вулиць, сходи, стіни, триумфальні арки, вхідні вузли, портали, елементи споруд (отвори, куполи тощо), внутрішні дворики, мости [10, с. 35].

На рівні просторового синтаксису *перешкодою* є простір, який людина сприймає як перепону, хоча насправді він таким може й не бути, наприклад: строго направлений, затиснутий, звужений, порівняно з перетікаючим, вільним

і широким; темний, особливо в тому разі, якщо поряд із ним яскраво освітлені ділянки; багатолюдний порівняно з малолюдним тощо.

Відзначимо, що названі *перешкоди* можуть ставати *загрозами* залежно від сприйняття конкретною людиною, від величини контрасту між елементами простору й від конкретної ситуації. Так, незважаючи на ту обставину, що для більшості з нас натовп завжди сприймається як негативне явище і *загроза* життю, інколи *загрозою* являє малолюдний порожній простір, а багатолюдний, навпаки, мислиться як безпечний. Простір без видимої проглядної інтеграції з іншими супутніми просторами та без чіткого розуміння розміщення виходів з нього також сприймається як небезпека. Порушення відчуття територіальності та відсутність можливості персоналізувати простір також є *загрозою*.

На морфологічному рівні жорсткі границі простору (за Я. Гейлом) без можливості їх подолати й чітко зафіксований в одному напрямку рух також є *загрозою*. Нахилені площини стін, характерні для деконструктивістських будівель, відчуття важкості і пригніченості у просторах, над якими «нависають» монументальні частини будівель, гіпертрофований масштаб архітектури тоталітарних режимів, їхні агресивні конструктивні й декоративні деталі, а також величезні вільні простори, де ніде сховатись і немає можливості візуально контролювати територію – все це *загроза*.

На семантичному рівні *загроза* позначається як індексальними знаками, що сповіщають про небезпеку, наприклад, червоний знак світлофора, попереджувальні таблички на зразок «Стій! Небезпечна зона!», так і архітектурними знаками-деталлями – величезним порталом, що позначає вхід у представницьку урядову будівлю епохи тоталітаризму, а також наявну охорону – людей у військовій формі та загорожу на підступах до будівлі. Різкий обрив рельєфу над урочищем і відсутність або прозорість загорожі, різні обмеження простору, що спонукають до вимушеної зупинки, або його зміни через перешкоджання вільному руху також сприймаються як *загроза*, оскільки ускладнюють досягнення мети маршруту.

Іноді *загроза* є уявною, створеною спеціально задля забезпечення цікавості, такий собі атракціон. Прикладом слугує прозоре покриття пішохідно-велосипедного мосту через Володимирський узвіз у м. Києві. Цей об'єкт ілюструє *загадку* і *новину* у сюжетній композиції архітектурного середовища. Він є місцем, що притягує до себе як місцевих мешканців,

так і туристів, але для того, щоб його відвідати, потрібно спеціально обрати відповідний маршрут із численними змінами напрямку руху, незалежно від його початкової точки.

Морфологічний рівень *загадки* розкривається через незвичність форми будівлі, важку ідентифікацію її функціонального призначення, нетрадиційне використання класичних архітектурних елементів, як це характерно, приміром, для архітектури постмодернізму.

Новина виявляється в новій архітектурній формі або у використанні якихось нових технологій у конструкції чи декорі. Проте зазначимо, що *новина* має свій термін існування. З часом, коли всі звикають до нового або коли кількість нового (такого ж чи подібного) збільшується, воно стає звичним, повсякденним і *новина* втрачається.

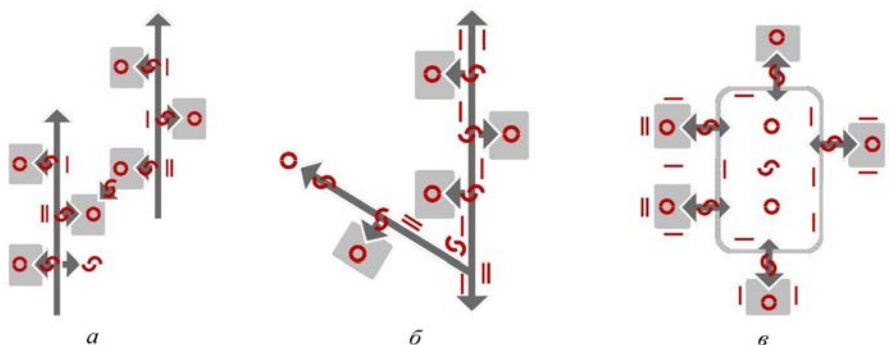
Загадка і *новина* на рівні просторового синтаксису можуть виникати на порогах суміжних із головним простором переважно так, щоб зацікавити, спонукати до їх відвідування чи переходу на паралельні вулиці, а далі – повернення людини на головний маршрут, у головний простір. Сприяє цьому проглядність просторів, зрозумілість їхніх взаємозв'язків та виправдані очікування у змозі відгадати *загадку*, задовольнивши свою цікавість, побачити чи відвідати новий об'єкт – архітектурну *новину*.

На семантичному рівні *загадка* й *новина* означені: незвичним розміщенням у структурі міста чи будівлі як, наприклад, ресторан на Ейфелевій вежі; новою архітектурною формою (об'ємом), що різко контрастує не лише з навколишнім середовищем, але й із усім

баченим раніше; певними знаками, які ніби підготовлюють, налаштовують людину до того, що вона побачить щось незвичне, якщо зайде у суміжний простір. Такими знаками можуть бути прозорі чи пунктирні перегородки, арки, через які проглядається об'єкт, у які хочеться заглянути, а також відповідно організовані підходи до нього, що обіцяють винагороду (розгадану *загадку* чи *новину*) наприкінці маршруту.

Отже, *перешкода* й *загроза* спонукають до сповільнення або прискорення руху, а іноді до зупинки, відходу від основного маршруту чи зміни його кінцевої мети, аж до повернення в початкову точку, що характерно для кільцевої, або реверсної (циклічної) композиції. *Загадка* і *новина* – до відходу від головного маршруту, захід у суміжний простір, повернення на основний маршрут, продовження руху – у рамковій композиції та «плетінці». Ризоматична композиція, як найбільш складна, включатиме всі названі елементи кіносценарію (див. іл. 2).

Розглянуті елементи сценарію – *перешкода*, *загроза*, *загадка*, *новина* – графічно зображені на різновидах конфігураційних моделей громадського простору: лінійно-двохосьовій, гілчасто-осьовій та центрично-розгалуженій (іл. 3). Наведені приклади демонструють можливість роботи із сюжетними елементами для спонукання людини до руху в потрібному проєктувальникові напрямку, для чого потрібно продумати розміщення точок-«гачків» сценарію в архітектурному просторі. Її рух можна забезпечити, закриваючи простір та обмежуючи прохід *перешкодою* чи *загрозою*. Розкриваючи та запрошуючи до відвідування простору *загадкою*



Умовні позначення: — – перешкода; == – загроза; S – загадка; O – новина

Іл. 3. Точки-«гачки» на різновидах конфігураційних моделей громадського простору: а – лінійно-двохосьова; б – гілчасто-осьова; в – центрично-розгалужена [4]

чи *новиною*, спонукатимемо до продовження руху, уповільнення і зупинки, тривалого перебування. Відзначимо, що *загадка*, зазвичай, розміщується у вузлових частинах простору, на їх стижах і порогах, тоді як *новина* найімовірніше є кінцевою метою, акцентом суміжного простору. Перешкода здатна направляти рух, а *загроза* – кардинально його змінювати.

Виявлені особливості кінематографічних елементів сюжетної композиції надалі можуть стати основою не тільки для побудови сценарію сприйняття архітектурного середовища, але й сценарію його функціонального використання у різні пори року та час доби залежно від нагальних потреб мешканців.

Головні висновки і перспективи використання результатів дослідження. Отже, цим дослідженням ми ще раз підтвердили правомірність використання кінематографічних методів у аналізі архітектурного середовища.

У результаті вивчення сюжетної композиції фільму ми дійшли висновку, що його структурні елементи та їхні особливості можуть бути використані для аналізу архітектурного середовища з метою вивчення його сюжетної структури на основі конфігураційних моделей простору. Під сюжетною структурою архітектурного

середовища міста розуміється його містобудівна структура, яка, як і в кінематографі, може розвиватися лінійно – від початку маршруту до кінцевої точки по одній лінії вулиці, або бути більш складною (нелінійною), де всі елементи розміщені у довільному порядку. В кінематографі ідея фільму організовує рух сюжету та задає формулу фіналу, але в архітектурному середовищі людина, пересуваючись містом, сприймає це середовище через просторово-часовий аспект, що склався історично, а ідеєю тут виступає архітектурно-художній вигляд міста.

Проведене дослідження показало, що, залежно від завдань, архітектор може маніпулювати архітектурним простором за допомогою знаків на семантичному, морфологічному та синтаксичному рівнях. Використовуючи кінематографічні точки-«гачки», котрі рухають сюжет фільму, можна впливати на сюжетну композицію архітектурного простору, змінюючи рух людини, навмисно уповільнюючи його чи, навпаки, прискорюючи, спонукаючи людину до зупинки, розвороту, відхилення від основного маршруту і навіть зміни його кінцевої мети. Такі маніпуляції діють на сприйняття архітектурного середовища, їм будуть присвячені подальші дослідження авторки.

Список використаних джерел

1. Олійник О.П. Теоретико-методологічні основи формоутворення міських громадських просторів : дис. ... д-ра архітектури : 18.00.01. Харків, 2021. 437 с.
2. Трошкіна О. Засоби композиції у побудові кіно- та «природного» кадрів при сприйнятті архітектурного середовища. *Архітектура, будівництво, дизайн в освітньому просторі* : монографія / ред. В. Карпов. Рига, 2021. С. 147–181.
3. Трошкіна О. Сюжетна структура кінофільму та архітектурного середовища. *Проблеми розвитку міського середовища*. 2020. № 1(24). С. 136–152.
4. Олійник О. Просторовий синтаксис як інструмент дослідження структури та конфігурації громадського простору. *Містобудування та територіальне планування*. 2020. № 76. С. 195–204. DOI: <https://doi.org/10.32347/2076-815x.2021.76.195-204>.
5. Piazza Del Popolo Rymōban: Tırtınelem, Bttekintıs, Fotyok – Euryra. *Szyrakozbsom*. URL: <https://hu.caleche.org/2076-piazza-del-popolo-one-of-the-most-famous-squares-in-t.html> (дата звернення: 14.08.2023).
6. Національний Молл. *Енциклопедія США*. URL: https://prousa.info/national_mall (дата звернення: 14.08.2023).
7. Field S. Script – the basics of screenwriting. New York : Random House Publishing Group, 2007. 336 p.
8. McKee R. Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting. New York : HarperCollins Publishers, 2010. 456 p.
9. Гейл Я. Міста для людей. Київ : Основи, 2018. 304 с.
10. Коптева Г. «Семантика порога» в архитектурной ритмике городской среды : монографія. Харьков : ХНАМГ, 2009. 104 с.

References

1. Oliinyk, O.P. (2021). *Teoretyko-metodolohichni osnovy formoutvorennia miskykh hromadskykh prostoriv* [Theoretical and methodological foundations of the formation of urban public spaces]. (Neopubl. dys. d-ra arkhitektury). Kharkivskiy natsionalnyi universytet budivnytstva ta arkhitektury [in Ukrainian].
2. Troshkina, O. (2021). *Zasoby kompozitsii u pobudovi kino- ta «pryrodnogo» kadriv pry spryiniatti arkhitekturnoho seredovishcha* [Means of composition in the construction of film and “natural”

- frames when perceiving the architectural environment]. Karpov U.V. (Red.). *Arkhitektura, budivnytstvo, dyzain v osvithnomu prostori – Architecture, construction, design in the educational space*, 147–181. Baltija Publishing [in Ukrainian].
3. Troshkina, O. (2020). Siuzhetna struktura kinofilmu ta arkhitekturnoho seredovyshcha [The plot structure of the film and the architectural environment]. *Problemy rozvytku miskoho seredovyshcha – Problems of the development of the urban environment*, 1(24), 136–152 [in Ukrainian].
 4. Oliinyk, O. (2020). Prostorovyi syntaksys yak instrument doslidzhennia struktury ta konfiguracyi hromadskoho prostoru [Spatial syntax as a tool for researching the structure and configuration of public space]. *Mistobuduvannia ta terytorialne planuvannia – Urban planning and territorial planning*, (76), 195–204 [in Ukrainian].
 5. Piazza Del Popolo Rymбban: Туртйнеlem, Бттеkinтйs, Fotyк – Euryпа (dateless). *Szyrakozбsom*. Retrieved from: <https://hu.caleche.org/2076-piazza-del-popolo-one-of-the-most-famous-squares-in-t.html> [in Hungarian].
 6. *Natsionalnii Moll* (dateless). *Entsiklopediya SShA* [Encyclopedia of the USA]. Retrieved from: https://prousa.info/national_mall [in Ukrainian].
 7. Field, S. (2007). *Script – the basics of screenwriting*. Random House Publishing Group [in English].
 8. McKee, R. (2010). *Story: style, structure, substance, and the principles of screenwriting*. Harper Collins Publishers [in English].
 9. Heil, Y. (2018). *Mista dlia liudei* [Cities for people]. *Osnovy* [in Ukrainian].
 10. Kopteva, G. (2009). *Semantika poroga v arkhitekturnoi ritmike gorodskoi sredi* [The Semantics of the Threshold in the Architectural Rhythm of the Urban Environment]. KhNAMG.

Подано до редакції 01.03.2023