

УДК 71.2/72.02:791(045)

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-312-8-20>

## ПРОЄКТУВАННЯ ЛАНДШАФТНИХ ПАРКІВ МЕТОДОМ КІНОСЦЕНАРІЮ

**О. А. Трошкіна**

кандидат архітектури,  
доцент кафедри дизайну інтер'єру  
факультету архітектури, будівництва та дизайну  
Національного авіаційного університету  
ORCID: 0000-0002-0597-9700  
olena.troshkina@npp.nau.edu.ua

*Дана стаття є описом і аналізом застосування методу написання кінематографічного сценарію при проектуванні паркового простору, а також вона є апробацією методики навчання проектування парку за методом кіносценарію та узагальненням отриманих результатів. Авторка аналізує можливість застосування цього методу у реальному проектуванні існуючого архітектурного середовища міста і порівнює отримані результати із результатами своїх колег із іншого навчального закладу архітектурного профілю при виконанні подібних завдань.*

*У статті доводиться, що саме кінематографічний сценарій, а не театральний найбільше підходить для аналізу архітектурного середовища і написання сценарію його сприйняття.*

*В основу сценарного методу проектування парку покладена кінопарадигма Сіда Філда гасло якої «кожної миті глядачу повинно бути цікаво, а що буде далі?», повністю відповідає сучасним вимогам людини-глядача (споживача) до архітектурного середовища, яке сформовано під впливом все зростаючої візуальності і видовищності сучасного міського життя. У відповідності до кіносценарію, який має свої структурні одиниці, територія парку також поділяється на декілька функціональних зон, кожна з яких відповідає кінематографічним елементам. Як і у кінофільмі, кожна частина*

*парку викликає певні емоції, які програмуються проєктувальниками заздалегідь. Здійснити це можна за допомогою маніпулюванням простором і його границями.*

*Авторка припускає, що даний метод кінематографічного сценарію може бути застосованим і при проєктуванні архітектурного середовища міста, як нової його частини (міського кварталу, мікрорайону, району) так і при коригуванні вже існуючого історичного середовища.*

**Ключові слова:** *архітектурне середовище, ландшафт, сценарні методи проєктування, кіносценарій, кінопарадигма Сіда Філда.*

#### Olena Troshkina. DESIGNING LANDSCAPE PARKS BY THE METHOD OF A FILM SCRIPT

*The article describes and analyzes the possibility of using the method of writing a cinematic script in the design of park space, and it is a test of the method for teaching park design by the method of screenplay and generalization of the results. The author analyze the possibility of applying this method in the actual design of the existing architectural environment of the city and compare the results with the results of their colleagues from another educational institution of architectural profile in performing similar tasks. The article proves that the cinematographic script, not the theatrical one, is the most suitable for the analysis of the architectural environment and writing the script of its perception. Sid Field's film paradigm, based on Sid Field's film paradigm, is based on the slogan "Every moment the spectator should be interested in what will happen next?" modern city life. According to the screenplay, which has its own structural units, the territory of the park is also divided into several functional zones, each of which corresponds to the cinematic elements. As in the movie, each part of the park evokes certain emotions, which are programmed by the designers in advance. This can be done by manipulating space and its boundaries. The author suggest that this method of cinematic scenario can be used in the design of the architectural environment of the city, as a new part of it (urban quarter, neighborhood, and district) and in adjusting the existing historical environment.*

**Keywords:** *architectural environment, landscape, scenario design methods, script, Sid Field's film paradigm.*

**Актуальність дослідження.** Архітектура сприймається людиною усіма її відчуттями, проте головний обсяг інформації доставляється зором, а найповніший отримується під час руху. Поступово, ракурс за ракурсом, вид за видом, людині відкриваються складний простір об'єкту, який послідовно формує у нашій свідомості образ. В архітектурно-дизайнерському аспекті «переживання» часу і простору відбувається в міру пересування глядача по маршруту, в якому оточення служить гігантською театралізованою декорацією, що провокує до створення середовища спілкування і соціальних контактів. Окрім архітектури, єдине мистецтво, яке пропонує людині аналогічне переживання простору — кіно, де рух камери замінює реальний рух тіла в просторі.

Так, кадр — первинний структурний елемент кінофільму, а його рамка є видошукачем. Послідовно змонтовані кадри утворюють наступний, більш складний структурний елемент кіномистецтва — сцену. Сцена є по суті найпростішою кіномовною конструкцією — фразою, яка будується за певними граматичними і синтаксичними закономірностями. Кілька сцен, об'єднаних в цілісну смислову структуру, утворюють більш складний структурний елемент кіномистецтва — епізод, який несе драматичне навантаження, на відміну від попередніх елементів. Послідовність епізодів, об'єднаних ідеєю, сюжетом, утворює цілісний кіновитвір — фільм.

Якщо перекласти дані визначення на архітектурну мову, то кадр — це фрагмент простору, що бачить людина в одному зафіксованому положенні (погляд з однієї точки). За дослідженнями фізіологів об'єкти відносно глядача обмежені вертикальним кутом зору в 20°, а в горизонтальному напрямку 120–160°. Зона оптимальної видимості обмежена полем: вгору — 25°, вниз — 35°, вправо і ліво — по 32°. Це межі (рамки) природного кадру.

Декілька кадрів-ракурсів місця, території, яку можна охопити одним поглядом (архітектурний ансамбль чи об'єкти на площі, перспективне розкриття вулиці, по якій рухаємось, протилежний бік вулиці, який споглядаємо тощо) відповідають кінематографічному поняттю — сцена. Сцена в семантичному сенсі відповідає словосполученню, тоді як кадр — лише слову.

Сцени формують собою епізоди — речення. Це самостійні фрагменти архітектурного середовища з чіткими просторовими рамками, відповідним матеріальним наповненням і соціальними процесами. Завдяки тому, що ці фрагменти (епізоди) можуть значно відрізнятися один від одного «стики» між ними є самими різкими і помітними. Якщо шукати відповідність в структурі міста, то кадр — це конкретне місце в місті (точка), сцена — є аналогом кварталу, епізоди — це райони, а весь фільм — це місто.

Кінематографічний принцип монтажу відповідає руху погляду людини від фрагмента до фрагмента і досить вузькою областю чіткого сприйняття. Саме ця «покадровість» бачення найбільше зближує кіномистецтво і архітектуру, а отже, дозволяє говорити про можливість спеціально вибудованих кадрів, маніпуляції поглядом, його навмисним напрямленням — тобто створення певного сценарію сприйняття архітектурного середовища.

Сценарний підхід до проектування архітектурного середовища передбачає цілеспрямоване програмування зорових вражень з ціллю підвищення його виразності. Навіть самий перехід з кімнати в кімнату, з двору на вулицю, з вулиці на площу, з простору в простір задає середовищу необхідний ритм — відмічаючи стики (пороги) кадрів, епізодів. Послідовність цих епізодів, об'єднаних ідеєю, сюжетом, утворює архітектурний твір, який має змістовну, інформаційну та зображальну цілісність. Структурна спільність кіно і архітектури полягає в необхідності послідовно в часі поєднувати найбільш виразні види, в той же час позбавлятися якимось чином від менш виразних і другорядних. Таким чином, кіно є для архітектури цінним джерелом знання про логіку сприйняття просторів і об'єктів в самих різних життєвих ситуаціях.

Починаючи із 1970-х років тема сценарного підходу до проектування архітектурного середовища час від часу стає головною у наукових публікаціях архітектурного профілю проте, незважаючи на їх значну кількість, досі залишається до кінця не вирішеною. Не дивлячись на широке використання самого терміну «сценарний підхід» по відношенню до проектування архітектурного середовища, до сих пір не існує єдиної точки зору на це поняття, і тим

більше, єдиної прийнятної чи універсальної методики його застосування. Здебільшого публікації стосуються питання програмування вражень в історичному середовищі міста, особливо при складанні туристичного маршруту [9; 12] сценаріїв театралізованих дійств і вистав в існуючому міському чи парковому середовищі [3–6] та історії паркобудівництва у різні епохи, коли парк сприймався як продовження палацу і розраховувався на театральні вистави та маскаради [7].

Тема синтезу мистецтв також є актуальною із 1970-х років як в Україні так і закордоном і тому їй присвячено чимало публікацій. Проте питання синтезу візуальних видів мистецтва, таких як кінематограф, театр і архітектура досліджувались дуже рідко, в основному в окремих публікаціях кінознавців, культурологів, лінгвістів, що вивчали питання семіотики мистецтва. Серед теоретиків архітектури варто відмітити публікації К. Асса [1] та А. Раппарта [11], а за останнє десятиліття чи не єдиною працею, присвяченою темі застосування засобів кіномистецтва в архітектурному проектуванні було наукове дослідження Токарева О. С. Проте, цьому досвіду сьогодні не приділяється в професійній культурі належної уваги... «Саме відношення до кіно як до розваги, що прирівнює архітектора до середньостатистичного кіноглядача, є неправильним, оскільки свідомо збіднює і багаторазово зменшує той обсяг конструктивно корисної для проектної практики інформації, яку може надати перегляд фільму» [13].

В даній роботі нам стали в пригоді дослідження теоретиків театального та кіномистецтва, які в межах своїх напрямів розглядали питання написання сценаріїв [8; 10; 18]. Окрім того, дана робота є продовженням попередніх публікацій авторки Олени Трошкіної, присвяченим порівнянню кіно-, фотокадрів із природними кадрами та театралізації архітектурного середовища [14; 21], а також продовження циклу наукових розвідок в галузі ландшафтно-архітектури авторок Оксани Чебіної, Людмили Шевченко та Наталії Новосельчук [16; 20].

Як вже сказано вище, сценарний підхід до проектування як створення запрограмованих вражень більшість сучасних архітекторів

розглядають у зв'язку із побудовою туристичного маршруту у історичних центрах міст, де потрібні враження справляють об'єкти архітектурної спадщини. Однак, сьогодні майже відсутні наукові праці, де б на основі знань про театральні чи кіносценарії наводились методики написання сценарію для будь-якого архітектурного середовища і пояснювались би принципи програмування вражень і емоцій у користувачів. Ці задачі ми спробували розв'язати в ході вивчення дисципліни «Ландшафтна архітектура» зі студентами 4 курсу архітектурного факультету в Національному авіаційному університеті (м. Київ, Україна).

Метою даної статті є опис і аналіз використання методу кінематографічного сценарію при проектуванні паркового простору, а також апробацією методики навчання проектування парку за методом кіносценарію та узагальнення отриманих результатів, аналізом можливості його застосування у реальному проектуванні.

**Методика дослідження.** Перед усім, ми мусимо обґрунтувати наше рішення послуговуватись саме кінематографічним сценарієм, а не театральним при проектуванні архітектурно простору парку. Це відбувається в першу чергу тому, що він містить структурні одиниці, які співвідносяться із структурою самого середовища — кадри, сцени, епізоди, чого немає у театральному сценарії. Кінематографічний сценарій відрізняється від театрального більшою кількістю подробиць і деталей, що обумовлено широтою та розміттям простору, де відбувається дія із значною кількістю декорацій, на відміну від театру, де простір дуже обмежений і умовний, а декорації змінюються у відповідності до кількості актів. Тому нам видаються логічнішими спроби застосування саме кінематографічних засобів для проектування як самого архітектурного середовища, так і сценарію його сприйняття, адже в такому випадку головними компонентами «оповіді» будуть кадри, сцени та епізоди — їх композиція, способи «стиків» та види монтажу.

Цікаво, що і самі кінознавці порівнюють процес створення кінофільму із будівельним процесом. Так, наприклад, Нехорошев Л. Н. у своїй праці «Драматургія фільму» пише: «Кіно — це не тільки мистецтво, але і виробництво. Причому виробництво дуже складне:

над створенням фільму працює багато людей самих різних професій; в створення кінокартини вкладаються великі кошти; вважається, що фільм в прокаті повинен принести прибуток або хоча б виправдати витрати на його постановку. Тому перед початком виробництва фільму здійснюється надзвичайно багато «інженерних» розрахунків. Відбувається розробка постановочного проекту картини, в який входять: проби акторів, ескізи декорацій, кошторис та ін. Але основною складовою цього проекту є режисерський сценарій, написаний на основі сценарію літературного. І від того, наскільки професійно сценарій був виконаний, залежить вірність зведення будівлі усього фільму. Знання законів кінодраматургії так само важливо, як знання законів в архітектурі: невірний розрахунок — і міст впаде. Звідси в середовищі кінематографістів поширена думка: сценарій не стільки пишеться, скільки будується [10, с. 9].

Отже, для того, щоб «написати» сценарій сприйняття архітектурного середовища нам потрібно дізнатися, як це роблять кіносценаристи, дослідити їх методи і спробувати застосувати ці методи в архітектурному проектуванні — що і було нами зроблено в ході вивчення дисципліни «Ландшафтна архітектура».

В першу чергу ми спиралися на кінопарадигму Сіда Філда — відомого голлівудського сценариста, якого вважають «гуру» усіх сценаристів. Він вивів свою парадигму кіносценарію, котра визначається як «модель, зразок, концептуальна схема». і є самою простою із усіх відомих парадигм, а тому і самою зрозумілою для архітекторів — нефакхівців в царині кіномистецтва. Суть її полягає у тому, що кожну секунду фільму глядач повинен думати: «Цікаво, а що буде далі?» і, відповідно, для задоволення цієї вимоги будується весь сценарій фільму.

У своїй книзі «Кіносценарій: основи написання» С. Філд виклав суть парадигми, котра полягає у трьохактній структурі сценарію, а кожен з актів має своє завдання і навіть тривалість [18]. В першому акті автор знайомить глядача із світом, в якому будуть відбуватися події фільму, його персонажами та законами цього світу. Важливою частиною першого акту є зав'язка — в ній відбувається щось важливе, подія, яка чіпляє глядача інтересом «а що буде

далі?», такий собі «гачок», котрий дає початок сюжету фільму і буде розвиватися далі. На межі першого і другого акту відбувається перший поворот сюжету, після якого в долі героя щось змінюється. У другому акті проходять головні події фільму (основний сюжет). Глядачі бачать головний конфлікт, головних та другорядних героїв. Розвитку подій сприяють т. зв. «стусани» сюжету, котрі його «підігрувають» і задають йому нові напрямки розвитку. В середині другого акту настає серединна точка — «гачок», який знову дає напруження в сюжеті. В останньому акті, який є самою тривалою частиною фільму, глядач спостерігає розв'язку сюжету, розкриття усіх незавершених сюжетних ліній і проблем персонажів. Графічно парадигма С. Філда показана на рис. 1.



**Рисунок 1** — Парадигма Сіда Філда

*Джерело: [18]*

Перевірити та апробувати дану парадигму при сценарному підході до проектування архітектурного середовища ми вирішили на проектуванні парку, на що вплинули принаймні дві причини. Перша полягає у тому, що парк можна проектувати «з нуля» на вільній території міста, що неможливо на ділянці у щільній міській забудові. Другою причиною є те, що сучасні вимоги до архітектурного середовища парку, як і міста в цілому, надзвичайно співзвучні із кінопарадигмою Сіда Філда — весь час на кожному кроці повинно бути цікаво. Це продиктовано всезростаючою



візуальністю і кінематографічністю як самого середовища, так і вимогами і потребами людини, сформованими під впливом сучасного кінематографу, повсякденної атмосфери свята у місті та зростаючій видовищності громадських просторів.

Для апробації даного кінематографічного методу була обрана незабудована територія вздовж річки Дніпро у м. Києві, неподалік від моста ім. академіка Євгена Патона (рис. 2).



**Рисунок 2** — Місце розташування території для проектування парку  
*Джерело: Google maps*

**Виклад основного матеріалу.** У робочій навчальній програмі дисципліни «Ландшафтна архітектура» з самого початку темою практичних занять був проєкт тематичного парку. Оскільки нашою метою було застосування сценарного підходу до проектування парків та пошуку його методики, то скоригована тема роботи звучала як «Проектування парку за сценарієм відомого фільму».

Для досягнення поставленої мети значну кількість годин, відведених на практичні заняття прийшлося проводити як теоретичні (лекційні), адже студентам необхідно було розібратися у питаннях, пов'язаних із теорією кіномистецтва, таких як: що таке сценарій; чим театральний сценарій відрізняється із кіносценарієм; яка структура фільму; що таке точки-крючки (поворотні точки сценарію) тощо. Для цього студентам було прочитано

відповідну лекцію та рекомендовано самостійно ознайомитись із теоретичними працями відомих сценаристів та кінознавців, а особливо (через простоту і доступність викладення матеріалу) із лекцією Сіда Філда [15].

Крім того, декілька годин було відведено на розділ з психології, а саме на психологію сприйняття, в ході якого розглядалися наступні питання: що таке емоції; як довго вони переживаються; що здатне викликати емоції; які емоції ми трактуємо як негативні, а які позитивні; як ми сприймаємо і трактуємо ті чи інші події на екрані; як конфігурація простору впливає на емоційний стан людини тощо.

Після такого теоретичного підготовчого періоду студентам, які працювали у творчих колективах по 3–4 чоловіка, було запропоновано обрати відомий фільм і проаналізувати його структуру, відобразивши це графічно на відповідній схемі.

За приклад ми в даній статті наведемо роботи двох творчих студентських бригад-колективів, які обрали кіносценарії фільмів «Хлопчик у смугастій піжамі» англійського сценариста та режисера Марка Германа (рис. 3) та «Зелена миля» (рис. 4) американського режисера Френка Дарабонта.



**Рисунок 3** — Постер фільму «Хлопчик в смугастій піжамі» та обкладинка альбому креслень проекту парку  
Джерело: студ. Розбицька А., Макух Н.



**Рисунок 4** — Постер фільму «Зелена миля» та обкладинка альбому креслень проекту парку  
Джерело: студ. Галайба К., Дукельська А., Осадчук І., Поліщук А.

Перший фільм — це екранізація роману, написаного ірландським письменником Джоном Бойном і вперше опублікованого 2006 року, присвяченого подіям Другої світової війни та голокосту. Історія показана крізь очі безневинного і нічого не підозрюючого про події, що відбуваються, Бруно, восьмирічного сина коменданта концентраційного табору. Після переїзду він випадково знайомиться із єврейським хлопчиком Шмулем, що живе з іншого боку огорожі табору, і вони стають друзями. Бруно вважає, що Шмулю дуже пощастило, бо він має дуже цікаве життя (про яке Бруно дізнався з промофільму про табір). Коли родина Бруно знову переїжджає, він вирішує попрощатися зі Шмулем, робить підкоп і заходить на територію табору. Шмуль дає йому смугастий одяг і вони вирушають до бараків на пошуки батька Шмуля, після чого їх відправляють до газової камери (замаскованої під лазню), у якій вони гинуть разом (*Вікіпедія*).

Другий — це відома містична драма за однойменним романом Стівена Кінга. Пол Еджкомб — колишній наглядач федеральної в'язниці штату Луїзіана «Холодна гора», а нині — мешканець будинку для літніх людей. Більш ніж півстоліття тому він скоїв те, чого досі не може собі вибачити. І тягар минулого знову й знову повертає його до 1932 року. Тоді до блоку Е, в якому утримували засуджених до смертної кари злочинців, прибули «новенькі». Серед тих, на кого чекала сумнозвісна Зелена миля — останній шлях, що проходить засуджений до місця страти, — був Джон Коффі. Його визнали винним у зґвалтуванні та вбивстві двох сестер-близнючок Кори й Кеті Деттерик. Поволі Пол усвідомлює, що цей незграбний велетень, який скидався на сумирну дитину, не може бути монстром-убивцею. Пол шукає можливість врятувати того, хто вже ступив на Зелену милю (*Вікіпедія*).

Хоч вибір фільмів студенти здійснювали самостійно, базуючись на тих, які вони вже бачили, але для виконання даного завдання потрібно було знову передивитись обрані стрічки і ретельно їх проаналізувати за алгоритмом, наданим Сідом Філдом в своїй вищезгаданій книзі [18]. Зауважимо, що у цьому випадку перегляд навіть відомої стрічки вимагає концентрації уваги та ретельного

аналізу структури фільму — на відміну від процесу перегляду фільму задля проведення дозвілля. Цей процес для студентів архітектурного факультету був дуже незвичним, але цікавим. Обрані кінофільми повинні були подивитися усі студентські колективи. Формою проведення практичних занять були обговорення і дискусія про побачене: сюжет, стиль, головні сцени і епізоди, розвиток головного героя і сюжетних ліній, емоції, які виникають у певних частинах фільму тощо. Творчі колективи готували один для одного доповіді-презентації фільму та задавали навідні питання, які допомагали подивитись на кінострічку під іншим, незвичним для архітекторів кутом.

*Перший етап. Структурний аналіз кінофільму.*

Спочатку студенти визначали: головні частини фільму (зав'язка → основна частина, кульмінація → розв'язка); поворотні точки-крючки; ділили фільм на епізоди і сцени. Таким чином, вже на першому етапі досліджувалась кінопарадигма Сіда Філда, а пізніше вона проявлялася під час самого процесу проектування парку.

Цей структурний аналіз фільму студенти виражали у графічних роботах, наведених нижче (рис. 5, 6 (див. с. 459–460)).

Слід зазначити, що вже на цьому, першому етапі чітко прослідковується взаємовплив кінематографічного мистецтва і архітектури. Кадр, сцена і епізод, як структурні одиниці кінофільму були виявлені студентами, досліджені їх композиція і взаємозв'язок, визначені поворотні точки розповіді. Усе це віддзеркалилось і у архітектурному середовищі на етапі проектування парку.

*Другий етап. Дослідження темпоритму кінокартини.*

Після цього студентами досліджувався темпоритм кінокартини (кількість сцен і епізодів у кожній частині фільму і частота їх зміни), адже при проектуванні зміни вражень у парку потрібно знати з якою частотою вони (ці враження) змінюються і в яких місцях позначиться найвища напруга, а отже, відбудеться зміна сюжетної лінії, а відповідно, і запрограмовані емоції у відвідувача парку.

Значимо, що темпоритм кінокартини залежить від її жанру. Зрозуміло, що екшн, тріллер чи пригодницький фільм із швидким

розвитком сюжету, частою зміною сцен значно відрізняється за своїм темпоритмом від мелодрами та ліричної комедії. На цьому етапі аналізу фільму слід визначитися із функціональним призначенням майбутнього парку. В цьому процесі ми послуговуємось працею Коліна Елларда, який у своїй книзі «Як архітектура впливає на нашу поведінку та самопочуття» навів результати психогеографічних досліджень по усьому світу [17]. Науковець дійшов висновку, що люди часто вирушають в яке-небудь місце саме тому, що хочуть відчутти його вплив, і вибір цього місця залежить від емоцій, які ми, люди, хочемо отримати, а це можна порівняти із вибором жанру фільму, який ми обираємо для перегляду. Від перебування у парку ми очікуємо розвантаження і відпочинку, від парку атракціонів — яскравих сильних емоцій, від історичної



Рисунок 5 — Структурний аналіз фільму «Хлопчик у смугастій піжамі»

Джерело: студ. Розбицька А., Макух Н.

частини старого міста — захоплення красою та живописністю вуличок і будинків і т. ін.

Дослідник виділив декілька типів місць у міському просторі, котрі по-різному впливають на наше самопочуття та сприйняття: місця пристрасті, нудьги, тривоги, благоговіння. Так, «місця пристрасті» — це місця, де відбуваються непередбачувані ситуації, причому, відбуваються неочікувано, раптово. Тут проявляється первісна потреба людини у гострих відчуттях, прагнення знаходитись у місцях, де присутня будь-яка складність, захоплення, новизна та багато інформації. Ця позиція автора повністю відповідає правилам хорошого фільму від кіносценаристів: кожна секунду глядача повинно бути цікаво що там буде далі?

Місця нудьги — це місця нестачі інформації, монотонності, низького рівня збудженості і, як результат — стресу. Депривація оточуючого середовища впливає на поведінку та мозкові функції.



**Рисунок 6** — Структурний аналіз фільму «Зелена мія»  
Джерело: студ. Галайба К., Дукельська А., Осадчук І., Поліщук А.

Монотонні однакові невиразні будівлі, протяжні паркани, безликі одноманітні холодні райони — усе це викликає почуття нудьги, поганого настрою і самопочуття. Нудьга може викликати значний стрес. К. Еллард наводить дані вчених-психологів, які стверджують, що збудження — необхідна умова отримання задоволення від вражень, оскільки ми біологічно схильні до прагнення знаходитися в місцях, де присутня якась складність, захопливість, де ми отримуємо інформацію того чи іншого роду.

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

Місця благоговіння викликають комбінацію почуттів подиву і страху, що виникають, коли ми опиняємося там, де є щось, що виходить за межі звичного і пізнаваного як, наприклад, перед величезним собором чи стоячи на краю каньйону. При цьому головним тут є відчуття величезності. Коли ми стикаємося з великим простором, чи то дивовижний краєвид, величезний собор, вражаючих розмірів ратуша або будівля суду, одна з наших практично універсальних реакцій — подивитися вгору. За словами Елларда, це також дозволяє нам відчути позитивні емоції, відчути комфорт, що виникає завдяки відчуттю зв'язку з чимось великим або навіть з чимось божественним [17, с. 95].

Зрозуміло, що усю цю класифікацію міської території можна легко перенести на паркову територію. Так, місця пристрасті — неочікувані види, що відкриваються при виході із лісосмуги

чи тінистої алеї на галявину із гарною видовою точкою; місця нудьги — довгі багаторядні алеї без акцентів і домінант і непроглядними завершеннями маршруту; місця тривоги — затиснений простір, чітко спрямований і позбавлений можливості швидко його покинути; місця благоговіння — панорамні видові точки із вау-ефектом і т. ін.

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

Значимо, що студенти обираючи фільми, ще до знайомства із дослідженням Коліна Елларда, інтуїтивно оминали мелодрами, та ліричні комедії справедливо вважаючи, що їх темпоритм і невіразні поворотні точки сюжету не дозволять створити цікаву композицію паркового простору.

Отримані результати відображались на схемах-графіках, де найвищі і найнижчі точки свідчать про швидкість розвитку сюжету і зміну його поворотних ліній. В подальшому це відобразиться на частоті зміни видових точок майбутнього парку (рис. 7, 8 (див. с. 463)).

#### *Третій етап. Аналіз емоцій.*

Наступною задачею для студентів став аналіз емоцій, які викликають сцени і епізоди фільму у глядача. Для виконання цієї задачі потрібно було не лише передивитись обраний фільм, звертаючи увагу на свої почуття у кожній його частині, але й взагалі, зануритися у психологію — дізнатися що таке «емоції», під впливом чого вони виникають, як довго вони тривають і як трактуються людиною та класифікуються спеціалістами. Оскільки ці знання є базовими у психології,





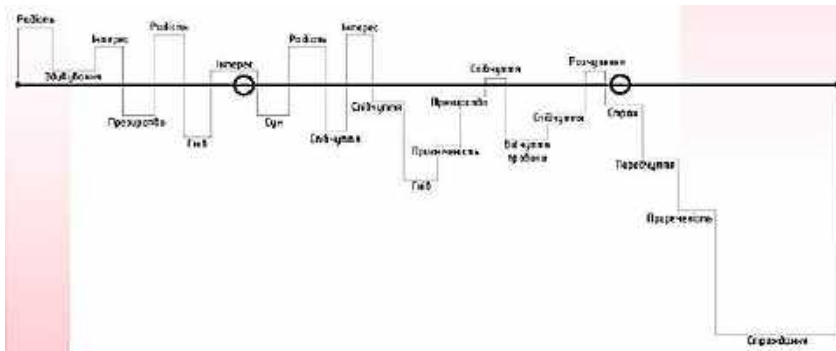
то студентам вистачило однієї лекції з курсу психології, щоб справитись з цим етапом.

Проведений аналіз емоційних станів, які виникають під час перегляду різних епізодів і сцен студенти зображали графічно, як і на попередніх етапах. Спочатку у вигляді простих ліній, а потім — у зображенні можливих планів просторів середовища. На студентських роботах видно, що існує горизонтальна лінія, такий собі нуль (нейтраль) емоцій. Вище неї розміщені емоції, які ми зазвичай трактуємо як позитивні, а нижче — негативні. Варто відмітити, що найбільша амплітуда емоцій, їх сплеск спостерігається в проміжку між першою і другою поворотними точками сценарію, тобто, за кінопарадигмою Сіда Філда, у другому акті, де відбувається конфронтація сюжету, що видно на рисунках (рис. 9, 10 (див. с. 465)). В подальшому, це відповідатиме головній частині парку і багато в чому визначатиме його функцію.

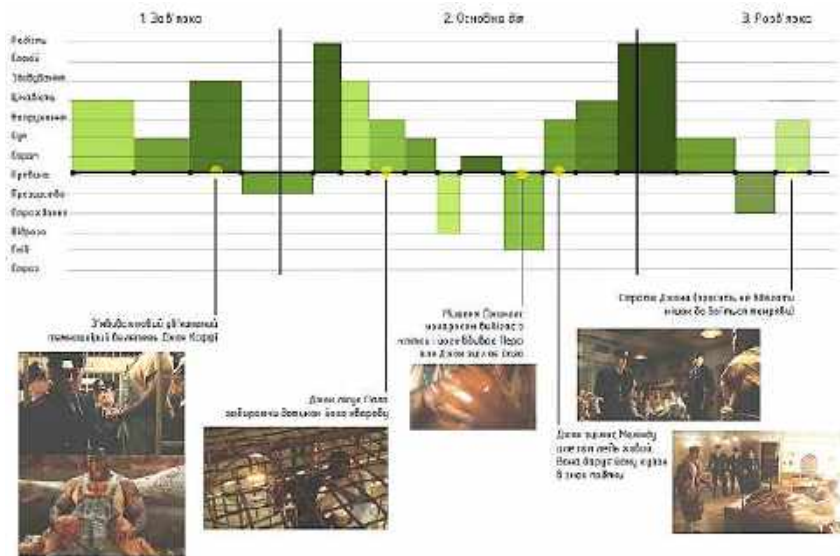
*Четвертий етап. Графічне написання сценарію парку.*

Заключним етапом аналітичної частини завдання стало графічне «написання» сценарію парку на основі проаналізованого сценарію обраного фільму. У відповідності до емоцій, які викликали певні сцени і епізоди фільму студенти вели пошук відповідних фрагментів середовища. Виявилось, що тривогу і почуття безнадійності викликають замкнені простори із високими непроглядними парканами, а відкриті галявини навпаки, викликають радість і позитив. Смуток в ландшафтній композиції виразить алея з верби плакучої — зафіксований ритмічний направлений простір, а надію на «хеппі-енд» — кругова видова точка на підвищеному рельєфі та т.ін. В цілому, ці пошуки взаємозв'язку середовища і емоційних станів людини корелюються із відомим дослідженням Яна Гейла про границі простору (жорсткі, пом'якшені, м'які) та їх вплив на людину [19].

В результаті, усі поняття про простір і його вплив на людські емоції були зведені до графічних зображень-пиктограм, як на рис. 11 (див. с. 466), або мали інші умовні позначення, як на рис. 12 (див. с. 467). Таким чином, наприкінці даного етапу студенти отримали графічне вираження сценарію парку, в основі якого лежала кінопредигма Сіда Філда. Тепер можна було перейти

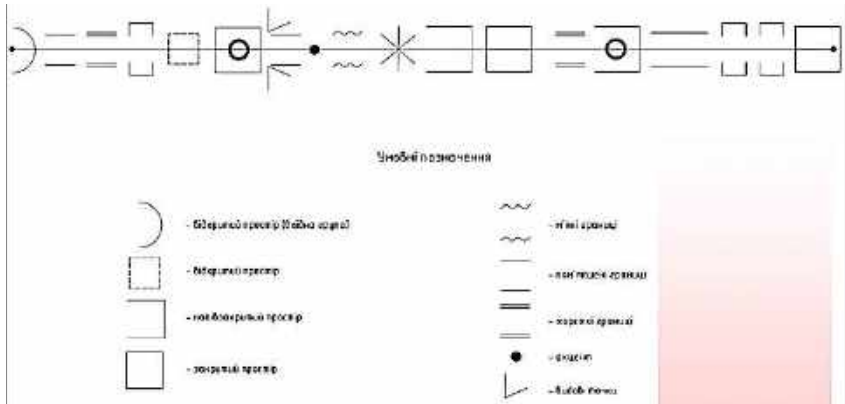


**Рисунок 9** — Аналіз емоційних станів, що викликає фільм «Хлопчик у смугастій піжамі»  
 Джерело: студ. Розбицька А., Макух Н.



**Рисунок 10** — Аналіз емоційних станів, що викликає фільм «Зелена миля» у глядача  
 Джерело: студ. Галайба К., Дукельська А., Осадчук І., Поліщук А.

від аналітичної частини до безпосереднього проектування парку, що і стало наступним етапом.



**Рисунок 11** — Графічний сценарій фільму  
«Хлопчик у смугастій піжамі»

Джерело: студ. Розбицька А., Макух Н.

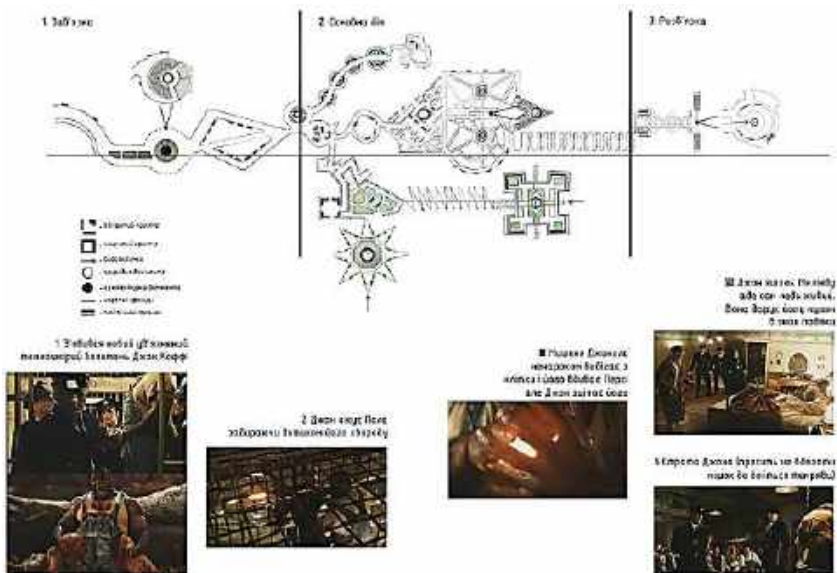
#### *П'ятий етап. Проектування парку методом кіносценарію.*

Після проведеної підготовчої теоретичної роботи студенти приступили до проектування парку. Однією із головних задач на цьому ескізному етапі було визначити функціональний тип парку, що залежав від жанру фільму та розробити головну його ідею у відповідності до написаного сценарію. На окремих аналітичних схемах парку позначалися емоції, що автори викликають ландшафтними композиціями, у відповідності до сюжету фільму. Загалом, композиція паркової території вже на цьому ескізному етапі, цілком відповідала структурі сюжету обраних кінокартин.

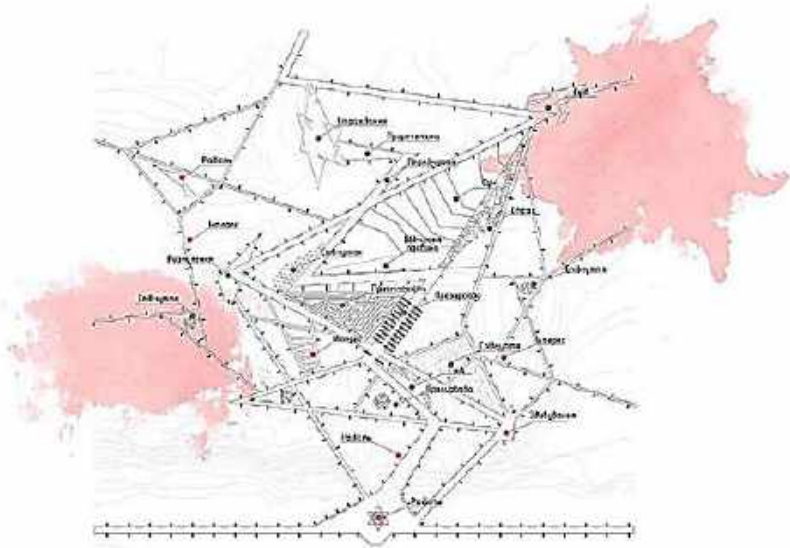
Так, у схемі плану парку за сценарієм фільму «Хлопчик у смугастій піжамі» цілком прослідковується геометрична структура із багатьма гострими кутами, що відповідає суті кінокартини із її загостреними почуттями, військовою тематикою та постійною небезпекою (рис. 13, див. с. 468). В той же час, на схемі парку за кінофільмом «Зелена миля» бачимо розгалужену структуру

із багатьма самостійними елементами, що відповідає декільком сюжетним лініям даного сценарію, часто заплутаним і зрозумілим лише з ходом його розвитку (рис. 14, див. с. 469).

Обидва проекти мають значну кількість протяжних лінійних просторів, що є реакцією на розміщення парків на ділянці вздовж річки Дніпро, яка виконує роль головної композиційної вісі. Таке розміщення парку дає можливість організовувати їх територію на основі законів глибинної просторової композиції та середовищного підходу. Основні події розвиваються за сценарієм обраного кінофільму, в тому числі і вздовж головної композиційної осі, на яку нанизуються візуальні картинки простору. Відмітимо, що таке сценографічне послідовне візуальне розкриття паркового простору буде цікавим як для денного, так і нічного перебування в ньому, адже лінійні протяжні елементи парку (головні вісі-алеї) можуть слугувати транзитною лінією для городян,



**Рисунок 12** — Графічний сценарій фільму «Зелена миля»  
Джерело: студ. Галайба К., Дукельська А., Осадчук І, Поліщук А.



**Рисунок 13** — Схема генерального плану парку із запрограмованими емоціями за фільмом «Хлопчик у смугастій піжамі»

*Джерело: студ. Розбицька А., Макух Н.*

які рухатимуться сповільненим темпом з одного району в інший і поступово відкриватимуть для себе нові видові точки.

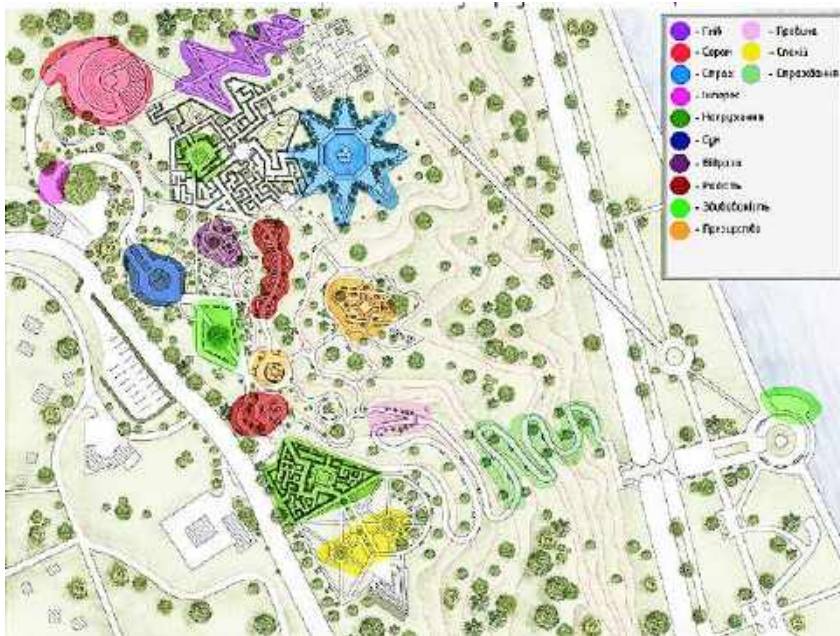
Унікальність даної ситуації полягає в тому, що вздовж річки проходить швидкісна транспортна магістраль, а отже, парк сприйматиметься і пасажирями транспорту у русі. Хоча цьому факту не надавалось пріоритету під час виконання проектів, проте більшість студентів намагались виставити відповідні ландшафтні акценти, тим самим створювали ритмічну композицію вздовж траси. Такий прийом виключає монотонність і нудьгу при сприйнятті лінійного протяжного простору на швидкості.

Аналіз проектів парків дозволив виділити найпоширеніші прийоми, які використали студенти при їх розробці:

- чергування закритих і відкритих просторів з розкриттям перспектив на водну артерію (або центральну композиційну вісь);

- максимальне включення води (за її наявності) в розпланувальну структуру парку — вихід пірсами, штучними півостровами на водну поверхню;
- застосування пластичних, нестандартних рішень в розплануванні території, активне включення геопластики;
- використання сучасних екологічних матеріалів;
- застосування різноманітних міських меблів, включення їх в структуру поверхні землі, акцентування кольором і формою.

Усі запроєктовані парки передбачали мінімальну кількість архітектурних об'єктів, але чимало малих архітектурних форм. Тим не менше, студенти намагались вписати їх в природне середовище у відповідності до топографічних умов



**Рисунок 14** — Схема генерального плану парку із запрограмованими емоціями за фільмом «Зелена миля»

Джерело: студ. Галайба К., Дукельська А., Осадчук І, Поліщук А.

місцевості — морфологічного типу ландшафту — рівнини, пагорбу, гори, впадини, котловини тощо. При взаємодії форми об'єкта з природним середовищем та поверхнею землі застосовувались наступні композиційні прийоми, описані і апробовані Людмилою Шевченко та Наталією Новосельчук [20]:

- 1) наслідування форми рельєфу — де можна виділити: нюанс — як повторення формою будівлі абрисів рельєфу і природного ландшафту; тотожність — як повне наслідування форми природного ландшафту в силуеті будівлі, що дає можливість безконфліктного, делікатного втілення будівлі в природне середовище;
- 2) «візуальне зникнення» — абсорбція архітектурного об'єкта природним оточенням і його асиміляція з екологічної структурою. Ефект «розчинення», візуального «зникнення» будівлі в природному середовищі може виявлятися в різній ступені і бути максимальним завдяки заглибленню, імітації природного ландшафту та озеленення фасадів;
- 3) гіперболізація — будівля, за рахунок перебільшення форми прототипу, використання озелених нахилених дахів, створює новий штучний рельєф. Цей прийом частіше застосовується на рівнині. Для його реалізації використовується прийом геопластики як створення штучного рельєфу за формою вихідного прототипу. Будівля не просто розміщується на ділянці, а саме конструює відведений їйму ділянку і рельєф;
- 4) терасування — влаштування на пагорбах, схилах штучних поверхонь з озелененням, терас у вигляді широких сходинок.

Оскільки для виконання цього завдання головною проблемою була саме композиція простору, то питанню підбору асортименту рослин майже не виділялось часу і не приділялось уваги, що не характерно для ландшафтних проектів. Студентам достатньо було розумітися на величині дерев і кущів, їх масштабності по відношенню до зросту людини та формі крони. Композиції зелених насаджень, маніпулювання такими елементами як солітер, група і масив підсилили просторову структуру парку та допомогли



втілити в проектах маніпуляції простором задля того, щоб викликати певні емоції. Сучасним рішенням стало наслідування природних форм з вільною організацією простору і мальовничим угрупованням рослинних форм.

В усіх випадках паркова територія поділялась на основні частини, виведені Сідом Філдом в своїй кінопередигмі: зав'язці відповідав головний вхід; основній частині — головні функціональні зони парку, кульмінації — основна архітектурна чи природна домінанта; розв'язці — вихід, як правило, розміщений на протилежній стороні від головного входу. В залежності від темпоритму фільму, кількості та частоти зміни епізодів і сцен у парку проектувалися інші домінанти і оглядові точки. Композиційні вісі позначали головну і побічні сценарні напрямки розвитку композиції.

Загалом, для створення у парковому середовищі просторів, що викликають емоції, відповідно сценарію обраного фільму, студенти оперували такими поняттями як: простір (відкритий, закритий, напіввідкритий, напівзакритий); границі простору (жорсткі, пом'якшені, м'які (за Я. Гейлом)); видові точки; домінанти (архітектурні чи природні), місця пристрасті, нудьги, тривоги та благоговіння (за К. Еллардом) та ін.

Таким чином, в результаті були запроєктовані парки в основу яких покладені сценарії відомих драматичних фільмів. Жанри цих кінокартин, їх темпоритм та емоції, що викликали епізоди та сцени знайшли своє відображення як у виборі тематики і функціонального типу парків («меморіальний» — у випадку із сценарієм фільму «Хлопчик у смугастій піжамі», «прогулянково-пригодницький та містичний» у випадку із сценарієм фільму «Зелена миля»; їх ландшафтно-просторової структури та рослинної композиції, а також у композиції побудови і розкриття архітектурного простору із запроєктованих видових точок (рис. 15, 16 (див. с. 472–473)).

### **Обговорення.**

Нагадаємо, що територія для проектування парків наразі є вільною, хоча і знаходиться у середмісті Києва (див. рис. 2). У цьому випадку проектування парків «з нуля» дозволило





не зважати на існуючу містобудівну ситуацію, відсутню інфраструктуру, наявні зелені насадження і можливі архітектурні об'єкти. Студенти працювали без будь яких обмежень, зосередившись лише на аналізі обраного кінофільму, дослідженні його структури і темпоритму, розборі емоцій, які виникають при перегляді його частин, а також на графічному написанні сценарію парку і його проектуванні. Тобто, це була така собі ідеальна ситуація, без врахування реальності, зорієнтована суто на творчий процес.

Результат вийшов очікувано хорошим, проте, постає логічне питання: чи можливо застосовувати даний метод проектування у ситуації, коли на території вже існують архітектурні і інженерні об'єкти, цінні зелені насадження і історично сформована просторова структура, тісно пов'язана із містобудівною інфраструктурою?

Певною мірою на це запитання відповідають автори наукових праць, які присвячені дослідженню сценарного моделювання середовища історичних центрів міст, задля формування цікавого туристичного маршруту — про них ми вже згадували вище [9]. Відмітимо, що автори М. Моргун, А. Резницька та А. Скопинцев як і ми працювали із студентськими творчими колективами. Їх завданням була реконструкція міських зон методами сценографії. Проте, суттєвим є той факт, що у цій роботі вони використовували не кінематографічний, а театральний сценарій, тобто головними були статичні міські ситуації із набором мізансцен. На нашу думку, це також є проявом певної «ідеальної» ситуації, розрахованої на статичність не лише матеріальних об'єктів, які наповнюють міське середовище, що зрозуміло, але й на статичне сприйняття середовища людиною, що не відповідає дійсності.

Апробацію методу кінематографічного сценарію в існуючому міському середовищі планується здійснити на дисципліні «Дизайн архітектурного середовища» в декількох українських навчальних закладах архітектурного профілю: Національній академії образотворчого мистецтва і архітектури, Київському національному університеті будівництва і архітектури (м. Київ, Україна) та в Національному університеті «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка» (м. Полтава, Україна). Авторка сподівається, що одночасне

виконання завдання в декількох навчальних закладах із сформованими архітектурними школами і багаторічними традиціями дозволить не тільки поглибити дослідження можливості застосування методів сценарного проектування, але й виробити різні прийоми коригування існуючого архітектурного середовища різних структурних одиниць міста і різних самих міст, їх просторів і історичного середовища. Зрозуміло, що надалі повинна бути апробація під час виконання реального практичного завдання колективом професійних архітекторів.

**Висновки.** Отже, в даній роботі ми розробили, апробували і описали процес проектування паркового простору методом кінематографічного сценарію і можемо зробити наступні висновки:

1. У роботі доведена правомірність використання методів візуальних видів мистецтва для дослідження, опису і проектування архітектурного середовища, тим самим продовжуючи та поглиблюючи наукові розвідки в царині теми синтезу мистецтв. Визначено, що найбільш придатним методом «написання» сценарію архітектурного середовища є метод саме кіносценарію, а не театрального, що зумовлено рухливістю як людей (персонажів) у просторі, так і рухом кінокамери, а це найбільше відповідає реальній ситуації сприйняття середовища в русі, поворотам людського тіла в цілому та очей зокрема.

2. Очікуваним результатом виконаної роботи під час вивчення дисципліни «Ландшафтна архітектура» стали проекти парків різного функціонального призначення. Їх особливість полягає у тому, що вони запроектовані методом кіносценарію, в основі якого лежить кінопарадигма Сіда Філда. Її гасло «кожній миті глядачу повинно бути цікаво, а що буде далі?» повністю відповідає сучасним вимогам людини-глядача (споживача) до архітектурного середовища, що сформовано під впливом все зростаючої візуальності і видовищності сучасного міського життя.

3. Відповідно до кінопарадигми Сіда Філда, в усіх проектах паркова територія поділялась на основні частини: зав'язка, якій відповідає головний вхід; основна частина — це головні функціональні зони парку; кульмінація — основна архітектурна

чи природна домінанта; розв'язка — вихід, як правило, розміщений на протилежній стороні від головного входу. В залежності від темпоритму фільму, кількості та частоти зміни епізодів і сцен у парку проектувалися інші домінанти і оглядові точки, а також визначався функціональний тип парку. Композиційні вісі позначали головну і побічні сценарні напрямки розвитку композиції.

4. Під час апробації кіносценарного методу проектування виявилось, що запрограмовані емоції у глядача (відвідувача парку) можна викликати шляхом маніпулювання із простором та його границями, які в ландшафтному об'єкті створюються як природними так і штучними матеріалами, елементами та об'єктами. Доведено, що при проектуванні паркового простору доцільно спиратися на дослідження Яна Гейла та Колліна Елларда так як їх висновки і розроблені прийоми для міського архітектурного простору цілком підходять і для ландшафтно-рекреаційного середовища.

5. Припускаємо, що даний метод кінематографічного сценарію може бути застосованим і при проектуванні архітектурного середовища міста, як нової його частини (міського кварталу, мікрорайону, району) так і при коригуванні вже існуючого історичного середовища. Усе це потребує подальших наукових досліджень і їх апробації в проектній практиці.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Асс К. Архитектура кино. Журнал «Сеанс». URL: <http://seance.ru/blog/architecture-cinema/>
2. Гуменник І. Розвиток архітектурної типології ландшафтних театрів в Україні : дис. ... канд. архітектури : 18.00.02. Львів, 2019. 349 с.
3. Данилова В. Є. «Спеціальна художня подія»: види, функції, режисура (кінець ХХ — початок ХХІ ст.) : дис. ... канд. мистецтвознавства : 26.00.01. Харківська державна академія культури. Харків, 2019. 199 с.
4. Данчук О. Л. Режисура шоу-програм і масових дійств як мистецтво і професія. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2014. Вип. 33. С. 65–69.
5. Еволюція поняття «театралізація» в культурному просторі масових видовищ: історія та сучасність. *Культура України* : зб. наук. праць. М-во культури України, Харків. держ. акад. культури. Харків, 2012. Вип. 38. С. 141–149.

6. Житницький А. З. Драматургія масових театралізованих заходів : монографія. Харк. держ. акад. культури. Харків : ХДАК, 2004. 127 с.
7. Лихачев Д. С. Поэзия садов: к семантике садово-парковых стилей. Сад как текст. 3-е изд., испр. и доп. Москва : Согласие : ОАО «Тип. «Новости», 1998. 471 с.
8. Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / пер. с англ. ; 5-е изд. Москва : Альпина нон-фикшн, 2019. 456 с.
9. Моргун Н. А., Резницкая Л. М., Скопинцев А. В. Архитектурная сценография городской среды — как проектная стратегия реконструкции исторического центра города и фактор укрепления его туристического имиджа. Южное архитектурное общество Союза архитекторов России. URL: <http://archrus.ru/Activities/Statqi/Arxitekturnaja-scenografija-gorodskoj-sredy>
10. Нехорошев Л. Н. Драматургия фильма. Москва : ВГИК, 2009. 344 с.
11. Раппапорт А. Городская среда и драматургия архитектурной композиции. *Проблемы архитектурной композиции*. 1972. URL: <http://papardes.blogspot.com/2009/12/blog-post.html> (дата звернення: 19.02.2018).
12. Силин А. Д. Театр выходит на площадь: Специфика работы режиссера при постановке массовых театралізованих представлений под открытым небом и на нетрадиционных сценических площадках. Москва, 1991. 179 с.
13. Токарев А. Использование средств киноискусства в архитектурном проектировании : дис. ... кандидата архитектуры : 18.00.01. Екатеринбург, 2007. 117 с.
14. 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. С. 147–181.
15. Фиад С. Сценарное мастерство (лекция 2014 г.). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UxV48yx7gs>
16. Chebina O., & Shevchenko L. (2015). The boulevard as a type of urban linear space the historical boulevards of Poltava (Ukraine) and Mons (Belgium). [Bulvár ako typ lineárneho urbánneho priestoru historické bulváre Poltavy (Ukrajina) a Monsu (Belgicko)]. *Architektura a Urbanizmus*, 49 (3-4), 199–215.
17. Ellard C. Living Environment: How Architecture Affects Our Behavior and Well-Being. URL: <https://colinellard.com/> (date of access: 15.10.2022).

18. Field S. *Script — the basics of screenwriting*. N. Y. : Random House Publishing Group, 2007. 336 p.
19. Gehl J. *Cities for People*, Washington, D. C. Island Press. 2010. 276 c.
20. Shevchenko L., Novoselchuk N., & Toporkov V. (2018). Linear landscape spaces in the planning structure of the city. *International Journal of Engineering and Technology (IAE)*, 7 (3), 672–679. DOI: doi:10.14419/ijet.v7i3.2.14612
21. Troshkina O. Theatricalization of architectural environment as human psychological need. *Composition in architecture: publication of the Chair of Housing Environment*. Cracow : Faculty of Architecture Cracow University of Technology, 2015. Edition 15. P. 156–161.

## REFERENCES

1. Ass, K. *Arhitektura kino*. Zhurnal “Seans”. URL: <http://seance.ru/blog/architecture-cinema/>
2. Humennyk, I. *Rozvytok arkhitekturnoi typolohii landshaftnykh teatriv v Ukraini : dys. ... kand. arkhitektury : 18.00.02*. Lviv, 2019. 349 s.
3. Danylova, V. Ye. “Spetsialna khudozhnia podiia”: vydy, funktsii, rezhysura (kinets XX — pochatok XXI st.) : dys. kand. mystetstvoznavstva : 26.00.01. Kharkivska derzhavna akademiia kultury. Kharkiv, 2019. 199 s.
4. Danchuk, O. L. *Rezhysura shou-prohram i masovykh diistv yak mystetstvo i profesiiia. Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury*. 2014. Vyp. 33. S. 65–69.
5. *Evolutsiia poniattia “teatralizatsiia” v kulturnomu prostori masovykh vydovyshch: istoriia ta suchasnist. Kultura Ukrainy : zb. nauk. prats / M-vo kultury Ukrainy, Kharkiv. derzh. akad. kultury. Kharkiv, 2012. Vyp. 38. S. 141–149.*
6. Zhytnytskyi, A. Z. *Dramaturhiia masovykh teatralizovanykh zakhodiv : monohrafiia*. Khark. derzh. akad. kultury. Kharkiv : KhDAK, 2004. 127 s.
7. Lihachev, D. S. *Pojezija sadov: k semantike sadovo-parkovykh stilej. Sad kak tekst. [Poetry of Gardens: Towards the Semantics of Gardening Styles. Garden as text]*. 3th publ., isp. and dop. — Moskva : Consent: OAO “Type. News”, 1998. 471 p.
8. McKee, R. *Istoriia na million dollarov. Master-klass dlja scenaristov, pisatelej i ne tol’ko [Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting] (E. Vinogradova, Per.)*. Moskva : Al’pina Pabliher, 2019. 456 p.
9. Morgun, N. & Reznickaja, L. M., Skopincev, A. V. *Arhitekturnaja scenografija gorodskoj sredi — kak proektnaja strategija rekonstrukcii istoricheskogo centra goroda i faktor ukreplenija ego turisticheskogo imidzha [Architectural scenography of the urban environment as*



- a project strategy for the reconstruction of the historical center of the city and a factor in strengthening its tourist image]. Juzhnoe arhitekturnoe obshchestvo sojuza arhitektorov Rossii : ofic. sajт. URL: <http://archrus.ru/Activities/Statqi/Arhitekturnaja-scenografija-gorodskoj-sredy>
10. Nehoroshev, L. N. Dramaturgija fil'ma [Dramaturgy of film]. Moskva : VGIK, 2009. 344 p.
  11. Rappaport, A. Gorodskaja sreda i dramaturgija arhitekturnoj kompozicii [Urban environment and drama of architectural composition]. Problemy arhitekturnoj kompozicii. URL: <http://papardes.blogspot.com/2009/12/blog-post.html>
  12. Silin, A. D. Theatre goes out on an area: Specific of work of stage-director at raising of the mass theatricalized presentations under open-skies and on unconventional stage ground. Moskva, 1991. 179 p.
  13. Tokarev, A. Ispol'zovanie sredstv kinoiskusstva v arhitekturnom proektirovanii [The use of film art in architectural design] (candidate's thesis). Ural'skaja gosudarstvennaja arhitekturno-hudozhestvennaja akademija. Ekaterinburg, 2007. 117 s.
  14. Troshkina, O. A. Zasoby kompozitsii u pobudovi kino- ta "pryrodnogo" kadriv pry spryiniatti arkhitekturnoho seredovysycha. *Arkhitektura, budivnytstvo, dizain v osvithnomu prostori* : kolektyvna monohrafiia / za zah. red. d-ra ist. nauk V. V. Karpova. Ryha, Latviiia : "Baltija Publishing", 2021. S. 147–181.
  15. Mehroj Ahmadaliev. Sid Fild Scenarnoe masterstvo 2014. [Sid Field Screenwriting 2014]. [video]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UxV48yjx7gs>
  16. Chebina, O., & Shevchenko, L. The boulevard as a type of urban linear space the historical boulevards of Poltava (Ukraine) and Mons (Belgium). [Bulvár ako typ lineárneho urbánneho priestoru historické bulváre Poltavy (Ukraina) a Monsu (Belgicko)]. *Architektura a Urbanizmus*, 49 (3-4), 199–215.
  17. Ellard, C. Living Environment: How Architecture Affects Our Behavior and Well-Being. URL: <https://colinellard.com/> (date of access: 15.10.2022).
  18. Field, S. Script — the basics of screenwriting. N. Y. : Random House Publishing Group, 2007. 336 p.
  19. Gehl, J. Cities for People, Washington, D. C. Island Press. 2010. 276 p.
  20. Shevchenko, L., Novoselchuk, N., & Toporkov, V. Linear landscape spaces in the planning structure of the city. *International Journal of Engineering and Technology (UAE)*, 7 (3), 672–679. DOI: doi:10.14419/ijet.v7i3.2.14612
  21. Troshkina, O. Theatricalization of architectural environment as human psychological need. Composition in architecture: publication of the Chair of Housing Environment: Cracow : Faculty of Architecture Cracow University of Technology, 2015. Edition 15. P. 156–161.