

КІНЕМАТОГРАФІЧНИЙ ПРИНЦИП МОНТАЖУ В ПОБУДОВІ СЦЕНАРІЮ СПРИЙНЯТТЯ АРХІТЕКТУРНОГО СЕРЕДОВИЩА

Стаття присвячена розгляду застосування кінематографічного принципу монтажу при побудові сценарію сприйняття архітектурного середовища, а також при його проектуванні. Розглянуто види монтажу в кіно та в архітектурі.

Ключові слова: архітектурне середовище, сценарний підхід в проектуванні, кінематографічний принцип монтажу.

Постановка проблеми. Архітектура сприймається усіма 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. 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.

Мета статті полягає у дослідженні можливості використання кінематографічного принципу монтажу як при проектуванні самого архітектурного середовища, так і при побудові сценарію його сприйняття.

Аналіз останніх публікацій з теми. Тема синтезу мистецтв є актуальною із 1970-х років як в нашій країні 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 та А. Раппапорта, а за останнє десятиліття чи не єдиною працею, присвяченою темі застосування засобів кіномистецтва в архітектурному проектуванні була кандидатська дисертація Токарева О.С. (Єкатеринбург, 2007р.) [7].

Основна частина. 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 позбавлятись 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. 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» [7].

Завдяки відкриттю С.М. Ейзенштейна принципу монтажу відбулась екстраполяція монтажних принципів у всі галузі культури. Фрагменти, різні за формою і змістом, матеріалом, в процесі монтажу конкретного твору (або його фрагмента) не відокремлені один від одного, а вступають в складну взаємодію. На

користь цієї думки говорить і той факт, що поєднання в середовищі штучно створених об'єктів із існуючим природним середовищем, а також сама міська забудова, яка включає в себе різностильові будівлі, створені в різні епохи вже є своєрідним прикладом монтажу.

Ейзенштейн [9], виділяє наступні види монтажу у кіно:

- *послідовний або оповідальний монтаж* викладає зміст події чи явища в хронологічній або логічній послідовності;
- *паралельний монтаж* з'єднує між собою дві або більше подій, що відбуваються в різних місцях і можливо в різний час. Завдяки цьому виду монтажу, можна домогтися виразного відчуття одночасності двох різних дій і тим самим виявити їх взаємозалежність, взаємозв'язок;
- *асоціативний монтаж* характерний включенням в розповідь кадрів, здатних викликати образне порівняння, асоціації, надати нового змісту епізоду. Він передбачає непрямий, опосередкований зв'язок між явищами.

Послідовний монтаж «кадрів» архітектурного середовища, тобто всього того, що попадає в поле зору людини в одному зафіксованому напрямку відбувається під час руху. Частота зміни кадрів і їх кількість залежить від швидкості руху, та відстані, при цьому погляд людини зафіксовано прямо перед собою, незалежно від способу руху (пішки чи в транспорті). Найчастіше таким чином людина сприймає середовище, коли пересувається знайомим маршрутом із конкретною ціллю, не відволікаючись на стороннє, наприклад, з дому на роботу.

Прикладом паралельного монтажу в архітектурному середовищі є як і саме середовище, що включає об'єкти різних стилів і епох, так і наповненість його подіями, і усім тим, що привертає до себе увагу – зібрання та скупчення людей, їх певні дії, рух людей і транспорту, нова реклама, магазин, цікавий архітектурний об'єкт тощо. При цьому погляд людини не зафіксований в одному напрямку. Такий тип сприйняття середовища характерний для людини, яка не поспішає, прогулюється, багато зупиняється (можливо, щоб зробити фото), подорожує, знаходиться в незнайомому місці і бажає

зорієнтуватись. І, навіть, якщо це відбувається під час руху в транспорті – часто повертає голову, щоб розгледіти якнайбільше незважаючи на швидкість.

Асоціативним монтажем при сприйнятті архітектурного середовища можна вважати усю його семантичну наповненість знаками-іконами, знаками-індексами і, особливо, знаками-символами. Це певні враження від міст з історичною забудовою, і окремі історичні об'єкти в сучасному архітектурному середовищі, збережені деталі чи частини об'єктів або міста, які вказують на час створення, спосіб використання і, зрештою, є символами культури. Сюди ж віднесемо сприйняття та впізнавання середовища міста за силуетом його забудови – образність і символічність конкретного архітектурного середовища.

Кадр – первинний структурний елемент, 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 $120-160^\circ$. Зона оптимальної видимості обмежена полем: вгору – 25° , вниз – 35° , вправо і вліво – по 32° . Це межі (рамки) 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 відрізнятись один від одного «стики» між ними є самими різними 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.

Питання «стиків» (порогів) та їх ролі у загальній ритміці міського середовища дослідила Г. Коптева [2]. Ці стики є точками переходу із одного просторового середовища в інше, наприклад, із інтер'єру – у двір, із замкненого простору двору – на вулицю, із вулиці на площу і т.д. В місцях порогу, як правило, уповільнюється рух, іноді аж до зупинки, але після порогу – відбувається розкриття нового простору, здійснюється перехід до нового епізоду, говорячи кінематографічною мовою.

Стики можуть бути акцентами між різнохарактерними просторами (світлими – темними, вільними – зжатыми, направленими – хаотичними тощо) і фіксувати переломи в напрямку руху. Різкі стики завжди маркують, семантично означають новий неординарний архітектурний об'єкт в існуючому архітектурному середовищі. Проте, іноді вони можуть бути не помітними, м'якими, рівномірними, як наприклад, забудова історичного центру міста до якої усі давно звикли. Так із часом усі звикають до нового архітектурного об'єкта і, згодом його не помічають – він стає одним цілим із навколишнім середовищем.

Власне кажучи, стики існують не тільки при переході з одного простору в інший, а і кожна зупинка погляду людини на архітектурний об'єкт чи простір є швом, межею кадру, які відбуваються у визначеній послідовності і певному ритмі. На думку К. Розлогова, таким чином за кінематографічним принципом вводиться час у твір мистецтва [4, с. 125].

В кінематографічному сенсі сценарій – це докладний виклад сюжету у вербальній художній формі. В архітектурі під сценарієм розуміють програму розкриття архітектурних об'єктів чи середовища в просторі і часі.

Сценарний підхід до проектування архітектурного середовища зумовлений як природною потребою людини в театралізації (див. попередні дослідження автора [8]), прагненням сучасних архітекторів до створення виразного святкового середовища для оновлення повсякдення, так і необхідністю управляти процесом створення необхідних, запрограмованих вражень від середовища, в т.ч. для його комерціалізації. Також до задач сценарного проектування можна віднести і проектування людських контактів по мірі пересування в середовищі, розподіл зон доступності і недоступності огляду, просторових акцентів і орієнтирів, підсвідомо фіксованої і зрозумілої візуальної символіки. Для цього побудову сценарію архітектурного середовища варто вести або за принципом поступового рівномірного розкриття подій під час руху (як при послідовному монтажу), або за принципом нарощування цікавості і багатовекторності середовища і емоцій в ньому, з обов'язковою кульмінацією (домінантою), коли людина спочатку підготовлюється до неї, а потім їй відкривається ціль і зміст всього шляху, який вона пройшла (як при послідовному, так і при паралельному і асоціативному видах монтажу). При цьому, доміант може бути декілька, не обов'язково матеріальних (архітектурних), а і звукових, світлових чи нюхових. В такому разі вони «працюють» як єдине ціле, створюючи «сумарний» образ середовища.

Дослідники сценарного підходу при проектуванні реконструкції історичного центру міста з метою підвищення його туристичного іміджу Моргун Н.А., Резницька Л.М., Скопінцев А.В. запропонували сценографічну модель лінійної пішохідної зони на основі сценарного підходу, але не в кінематографічного, а театрального [3]. Ця модель представлена на 4 змістовних рівнях, які мають певну ієрархію в архітектурному середовищі: «маркери» → «мізансцени» → «тематичні зони» → «інтегральний сценарій». «Маркери» є опорні точки простору міського центру (головні пам'ятки). «Мізансцени» – архітектурні об'єкти навкруги маркерів, які включають сам простір об'єкта-маркера, його предметне наповнення і процеси, які там відбуваються. «Тематична зона» –

сукупність мізансцен, об'єднаних однією композиційною темою. «Інтегральний сценарій» – синтез «тематичних зон», нанизаних на єдину пішохідну вісь, що викликають переживання у глядачів у діахронічному аспекті сприйняття.

Кінематографічний сценарій відрізняється від театрального більшою кількістю подробиць і деталей, що обумовлено широтою та розмаїттям простору, де відбувається дія і значною кількістю декорацій, на відміну від театру, де простір дуже обмежений і умовний, а декорації змінюються у відповідності до кількості актів. Тому нам видається 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, їх композиція, способи «стиків» та види монтажу.

Висновки. Отже, при проектуванні архітектурного середовища, і при побудові сценарію його сприйняття доцільно використовувати кінематографічний принцип монтажу, оскільки він більш повно відповідає як руху погляду людини від фрагмента до фрагмента із досить вузькою областю чіткого сприйняття в середовищі (що відповідає кінематографічному кадру), так і самому руху людини із різною швидкістю (що відповідає руху камери та швидкості зйомки).

Подальші дослідження повинні відбуватись у площині вироблення теоретичної моделі побудови сценарію сприйняття архітектурного середовища за кінематографічним принципом.

Список використаних джерел:

1. Асс К. Архитектура кино / К. Асс // Журнал «Сеанс» [Електронний ресурс]. Режим доступу до журн.: <http://seance.ru/blog/architecture-cinema/>
2. Коптева Г.Л. Семантика порога» в архитектурной ритмике городской среды – Харк. нац. акад. міськ. госп-ва – Х.: ХНАМГ, 2009. – 104 с.
3. Моргун Н.А. Архитектурная сценография городской среды – как проектная стратегия реконструкции исторического центра города и фактор укрепления его туристического имиджа / Моргун Н.А., Резницкая Л.М., Скопинцев А.В. // Межкрупное

объединение Южное архитектурное общество Союза архитекторов России [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://archrus.ru/Activities/Statqi/Arxitekturnaja-scenografija-gorodskoj-sredy>

4. Разлогов К.Э. Монтажный и антимонтажный принципы в искусстве экрана / К.Э. Разлогов // В книге: Монтаж. Литература, Искусство, Театр, Кино. М., 1988, с. 23-32.

5. Раппапорт А.Г. К пониманию поэтического и культурно-исторического смысла монтажа / А.Г. Раппапорт // Монтаж. Литература, Искусство, Театр, Кино. М., 1988, С. 14–23.

6. Саруханов В.А. Азбука телевидения, или Что, как и почему?../ Саруханов В.А., – СПб,– «Всемирное слово», 2005 г., – С. 358.

7. Токарев А. Использование средств киноискусства в архитектурном проектировании: диссертация... кандидата архитектуры: 18.00.01 / Токарев Александр Сергеевич. – Екатеринбург, 2007.– 117 с.

8. Трошкіна О.А. Театралізація архітектурного середовища як психологічна потреба людини / О.А. Трошкіна // Теорія та практика дизайну. Мистецтвознавство: Зб. нак.пр.. – К., «Дія», 2015. – Вип.7. – С. 257 – 271

9. Эйзенштейн С. Монтаж (1938) // С. Эйзенштейн. Избранные статьи. М.: Искусство, - 1960.

Аннотация

Статья посвящена рассмотрению применения кинематографического принципа монтажа при построении сценария восприятия архитектурной среды, а также при его проектировании. Рассмотрены виды монтажа в кино и в архитектуре.

Ключевые слова: архитектурная среда, сценарный подход в проектировании, кинематографический принцип монтажа.

Abstract

The article deals with the application of the principle of cinema installation in the construction of the scenario perception of architectural environment, as well as its design. Considered type so installation in film and architecture.

Key words: architectural environment, scenario approach in the design, installation cinematic principle.

Стаття надійшла до редакції у квітні 2016р.