

УДК - 725

**Михайло Комаров***аспірант кафедри теорії, історії**архітектури та синтезу мистецтв НАОМА**Керівник — Яковлев Микола Іванович**доктор технічних наук, професор, академік НАМУ*

### **Доповнена архітектура як фактор створення фальш-образу кінопростору**

**Анотація.** У статті досліджується доповнена архітектура просторів в кіномистецтві та шляхи її впливу на формування деформованого образу певного простору у свідомості глядача.

**Ключові слова.** Доповнена архітектура, кіно, кіностудія, фальш-образ, павільйон.

**Постановка проблеми.** Як відомо, перший фільм було показано публіці у 1895 році. Він був абсолютно реалістичним і мав документальний характер, але вже в 1896 році французький режисер Жорж Мельєс винайшов спецефекти, що додавали ефект нереалістичності. Відтоді такі засоби постійно розвивалися і наразі досягли такого рівня психологічного сприйняття, що глядач не може усвідомлювати їх адекватно дійсності. Разом з підміною місць знімання, візуальним і функціональним наповненням сучасних кіностудій спеціальні ефекти можуть призводити до формування фантастичного, спотвореного або видозміненого образу конкретних явищ, подій, процесів та локацій у свідомості кіноглядачів.

**Актуальність дослідження.** Тенденція подальшого розвитку використання доповненої архітектури в кіно дає підстави до наукового аналізу такого мистецького феномену.

**Новизна наукового дослідження** полягає в аналізі явища використання доповненої архітектури та підміни місць фільмування у кіновиробництві, виявленні ефективності усвідомлення деформованого образу простору під впливом даного явища.

**Науково-практичне значення авторських розробок.** Вплив доповненої архітектури на формування фальш-образу у кіноглядачів є практично не вивченим, хоча ефект від нього має тенденцію до зростання. Тому необхідне узагальнення та структуризація видів та рівнів впливу для розуміння такого психологічного ефекту.

**Тлумачення:** Під терміном «доповнена архітектура» мається на увазі нереалістична одно і багатопланова архітектура або простір, схожі на реалістичний.

### **Викладення основного матеріалу.**

Кінематограф вважається наймолодшим з візуальних мистецтв. Він з'явився лише півтора століття тому, але встиг завоювати місце найвпливовішого та наймасовішого з них.

Кіно стало новою реальністю, яка почала замінювати історичні події в свідомості багатьох людей, адже сприйняти події фільму на історичну тематику значно швидше, ніж прочитати це в літературному творі.

Це частково підтверджується тим, що «спрямованість основної маси теоретичних робіт про кіно, виходила з прихованого припущення, що саме з його появою пов'язаний радикальний розрив з минулою історією. Його вплив на інтелектуальний світ обговорювався в рамках визнання того, що кіно є головним вмістилищем віртуального і в цьому відношенні радикально інновативним» [3].

Однак паралельно існує аспект впливу простору виробництва кінопродукту, якому досі не було приділено достатньої уваги. Адже від того, який вигляд матиме такий простір, буде залежати якість кінцевого продукту і, як наслідок — його вплив на глядача.

Звісно, велику роль в цьому процесі відіграє сценарій, декорації, гра акторів, комп'ютерні ефекти та музика, але простір практично завжди є основним фактором. З розвитком кіновиробництва роль простору постійно зростала.

У першій половині ХХ століття в одному павільйоні могли одночасно знімати декілька фільмів. Так Київську кінофабрику було «розраховано на одноразову знімальну роботу 15 режисерських груп, що цілком забезпечувало проведення нормального знімання, якщо брати до уваги розмір ательє, підсобних підприємств та площу, що оточує фабрику»[2]. У нинішніх умовах одна знімальна група може працювати одразу у двох і більше павільйонах.

Розширення площі знімальних майданчиків не обмежується межами павільйонів, так, як на більшості кіностудій розташовуються натурні майданчики. Це може бути цілий бутафорний район міста, вулиці, площі, стилізовані під будь-яку історичну епоху. Хоча у зв'язку з появою нових методів виробництва кіно будівництво таких декорацій зменшується, старі зразки не втрачають своєї актуальності.

Такі декорації досі використовують з кількох причин, по-перше - економічно вигідно використовувати вже наявний об'єкт, по-друге, людям набагато важче уявити простір, ніж побачити його. Навіть найкращим акторам проблематично реагувати на всі деталі віртуального світу, вбачаючи навколо лише зелені стіни павільйону, що в пост обробці будуть перетворені на псевдо реалістичний

простір. Але такі декорації не повністю відповідають дійсності, спотворюючи уявний образ і місце, на якому базуються. Зокрема це стосується декорацій античних міст. Адже такі декорації залежать від фантазії художників, а не від історичних реалій.

Так з'являється новий тип простору в кіно — декорації (або реальні об'єкти) поєднані з комп'ютерною графікою. Таким чином актори бачать реальний простір і відігрують лаконічну і правдиву реакцію на нього, а все несуттєве закривається зеленим фоном, і пізніше замінюється необхідними образами, що доповнюють фільм і надають йому більшої виразності.

Разом з тим досвід показує, що при повній реалістичності оточення в процесі знімання, зростає і рівень сприйняття кіно, завдяки чому воно отримує додаткові шанси бути високо оціненим глядачем. Наприклад, для фільму Джеймса Кемерона "Титанік" було збудовано роботизовану повномасштабну модель корабля, розміщену у величезному басейні.

З моменту створення цього фільму пройшло вже понад десять років, однак під час перегляду відчуття реальності залишається таким же, як і тоді. Вірогідно цей факт пов'язаний з тим, що реальне оточення і речі зняті у кіно, залишаються такими при перегляді й через десятки років, тоді, як комп'ютерні ефекти постійно розвиваються, і з кожним роком стають все досконалішими.

Однак, яким би не був простір у кіно, люди звикли сприймати його, як відносно достеменну реальність, і чим реальніше він виглядає, тим менше виникає у ньому сумнівів. Наприклад, якщо глядачу показують Львів і кажуть, що це Париж, то у людини, яка не бачила ні Львова, ні Парижа, може сформуватись фальшивий образ міста.

Вплив доповненої архітектури простору в кінокартинах, що претендують на реалістичність, але при цьому використовують псевдореалістичну архітектуру простору, може негативно відбитися на освітньому рівні суспільства, адже такий вплив є фактором формування викривленого сприйняття. Можна виділити три основні типи доповненої архітектури: підміна — коли використовується реальна локація, що не має жодного відношення до оригінальної, стилізація — коли використовують бутафорний простір, що має на меті передати образ конкретного місця, але ним не є, доповнення — коли до оригінального простору додають нехарактерні для нього деталі. Цей вплив є негативним найчастіше лише в тому разі, якщо перевірити його реальність проблематично, або неможливо. Крім того надзвичайно негативним фактором є умисне створення фальшивого образу через псевдодокументальні містифікації. Адже сьогодні простір перенасичений інформацією, і може здатися, що «коли інформації так багато, просто немає сенсу її перевіряти»[1].

**Головні висновки.**

На сьогодні у кіновиробництві надзвичайно поширено використання доповненої архітектури простору. Але вплив цього явища вивчено недостатньо. Він може бути як негативним, так і позитивним. Використання доповненої архітектури, якщо її візуальна складова створена на основі історичних документів, при правильній подачі дає можливість глядачу відчувати дух конкретної епохи та локації, наближеної до реальності. Так само доповнений простір дозволяє ширше розкрити задум автора у фантастичних фільмах. Єдиним випадком негативного впливу є умисне використання даного аспекту для підміни реальних образів шляхом створення правдоподібного простору з надуманими подіями на його фоні та видаванням результату за фактичні події.

**Перспективи використання результатів дослідження.**

Результати дослідження можуть стати у нагоді фахівцям при створенні нових кіностудій та модернізації вже наявних, а сама їх натурних декорацій, можуть бути розглянуті як психологічне явище та призвести до зміни в підходах до використання доповненої архітектури, та шляхах попередження глядача про її використання.

- Бочарников О. Как жить в эпоху постправды [Електронний ресурс] / Олег Бочарников // Newtonew. – 2016. – Режим доступу до ресурсу: <https://newtonew.com/discussions/post-truth-and-its-discontents>.
- Гарбер Й. Фортеця кіно / Й. Гарбер. // Кіно. – 1927. – №5 (17). – С. 4–5.
- Рыклин М. Жиль Делёз: «Кино в свете философии» / Михаил Рыклин. // Искусство кино. – 1997. – №4.
- Собуцький М. Кіно як спосіб філософствування / Михайло Собуцький. // Кіно-Театр. – 2005. – №3.
- Ташбулатов Р. г. ЭВОЛЮЦИЯ АРХИТЕКТУРЫ киностудий / Роман Гайзуллаевич Ташбулатов. // Архитектон: известия вузов. - 2013. - №42.
- Day M. Decline and fall of Rome’s cinematic empire: The end for Italy’s famed Cinecitta studios? [Електронний ресурс] / Michael Day // Independent -2013. — Режим доступу до ресурсу: <http://www.independent.co.uk/news/world/europe/decline-and-fall-of-rome-s-cinematic-empire-the-end-for-italy-s-famed-cinecitta-studios-9026285.html>

## **Дополненная архитектура в кино как фактор формирования кинопространством фальшивого образа**

Михаил Комаров

**Аннотация.** В статье исследуется дополненная архитектура пространств в киноискусстве и пути её влияния на формирование фальшивого образа определенного пространства в сознании зрителя.

**Ключевые слова.** Дополненная архитектура, кино, киностудия, фальшивый образ, павилион.

## **Augmented architecture in movie production as a factor of fake space image formation by film space**

Mykhailo Komarov

**Abstract.** The article analyses augmented architecture of spaces in movie production and the ways it influences the formation of a fake image of a certain location in the viewer's perception.

There are three main types of augmented architecture: substitution — when using a real location that has no relation to the original one, styling — when using fake space that aims to simulate the image of a particular place, supplement — when uncommon details are added to the original space.

The impact of this phenomenon is insufficiently studied. It can be both negative and positive. Using augmented architecture if its visual components are based on historical documents, with positive slant roughly allows the viewer to feel the spirit of a particular era and location. Also, augmented space allows to fully reveal the author's intention in science fiction films. The only case negative impact is deliberately usage of this aspect to substitute real images by creating plausible space with wiredrawn events on its background and delivery of the footages as actual events.

**Keywords.** Augmented architecture, Film, Film Studio, Fake image, Stage.