

СЦЕНАРІЙ КАЗКИ У ДАХАХ ІСТОРИЧНОГО ЦЕНТРУ ЛЬВОВА

© Криворучко О.Ю., 2011

З’ясовується, чим є казка і чи може вона існувати в архітектурі даху, відносяться її, казки, елементи, їх діалог із реальністю та намагання чинити вплив на людину, викликаючи асоціації із міфологією, історією, спогади чи ностальгію.

Ключові слова: казка, архітектура даху.

What is fairy-tail and can it exist in the architecture of the roof is investigated in the article. The elements of the fairy-tail, its dialogue with the reality and its influence on the man causing associations with the mythology, history, remembering or nostalgia are found out.

Keywords: fairy-tail, roof architecture.

Постановка проблеми

Сценарій є сюжетною схемою, за якою ставляться вистави, імпрізації, різноманітні видовища. Для сценарію характерні закономірність та послідовність у задумі, він часто як мотив має джерело історичне, фантастичне, казкове. Коли історичне надає для використання факти, складені з подій та їх героїв, колись реальних, тепер персонажів, то фантастичне джерело значно розширює параметри історичного, практично до безмежжя. Казка вносить свою гру.

Але для початку варто спитати, звідки береться факт, що в тому всьому є сценарій?

Маємо факт впливу будинку на людину: захоплення її уваги, народження асоціацій, нав’язання нових образів уяві, тоді спрямовування уваги і спрямовування асоціацій (наприклад, асоціація з французькою революцією чи зі спокоєм і рівновагою). Що буде бачити людина, що вона буде собі з тим асоціювати, які образи виникатимуть у її уяві під впливом образу будинку/даху – речі передбачувані і невідповідні.

Мета статті

Доцільно з’ясувати, чим є казка і чи може вона існувати в архітектурі даху, чи відносяться її, казки, елементи, їх діалог із реальністю та чи є тут намагання з боку архітектора впливати на людину, викликаючи асоціації із міфологією, історією, спогади чи ностальгію.

Виклад основного матеріалу

Серед елементів дії образу даху найпомітнішими є постаті алегоричні (наприклад, Меркурій, Пегас). Окрім першого враження, естетичного та емоційного (гарно – негарно, сумно – радісно), тягнеться решта змісту: історія персонажу або зміст того місця чи середовища, звідки він походить (маска – театр, Атлант – міфологія, небо). Образи є й менш однозначні, які не нав’язують до конкретних асоціацій і є більш символічними. Окремо виділяються образи простіших форм, не скульптурні: сфери, куполи, шпиль та ін., які акцентують на вертикалізмі або прагненні до ідеального. До різноманітних елементів додаються ще віконні та ін. отвори, що формують цілу систему, розрізнявану за формою та конфігурацією, за розмірами, за ритмом, за концентрацією (рис. 1). Перераховані елементи дахового рівня плюс сам дах створюють емоційний образ: агресивний – спокійний, стрункий (вертикальний) – протязний (горизонтальний), динамічний – врівноважений, легкий – важкий.

Як висновок, маємо факт існування:

- 1) великої кількості елементів, наслідком дії яких є велика кількість вражень та асоціацій;
- 2) закономірностей у системі “елемент – враження”;
- 3) поєднання закономірності і задуму (в принципі, до кінця невідомого), що дають можливість сказати: маємо сценарій.

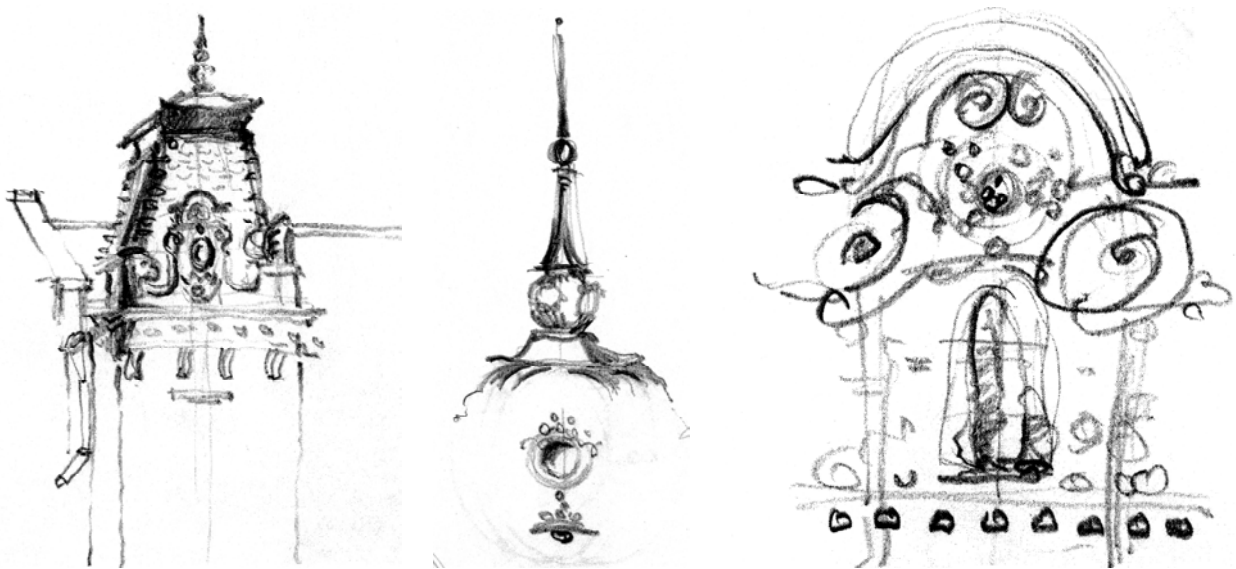


Рис. 1. Завершення будинків проспекту Шевченка

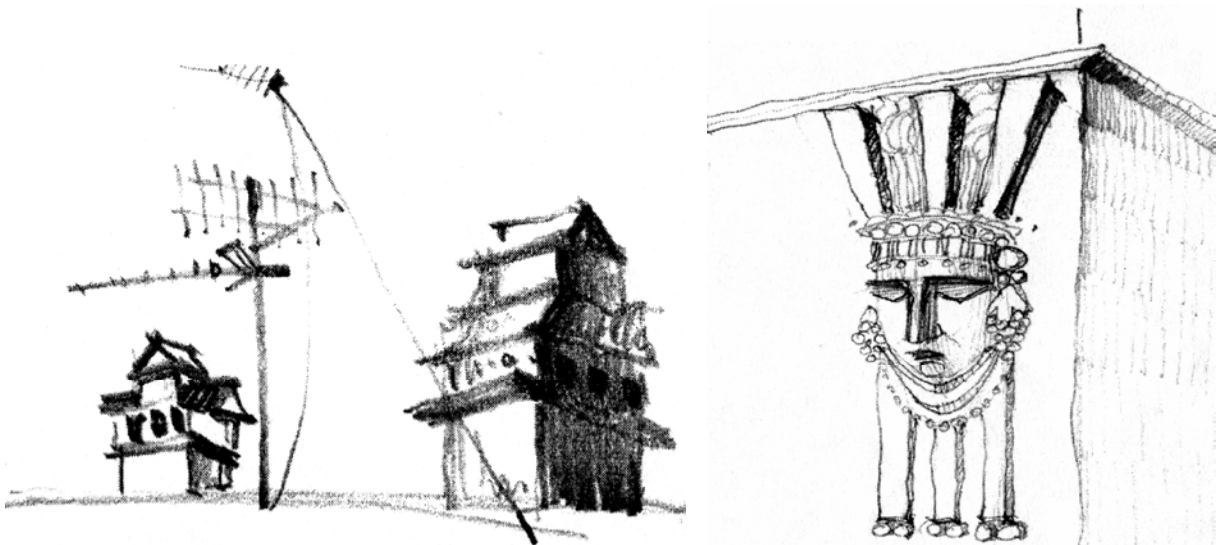
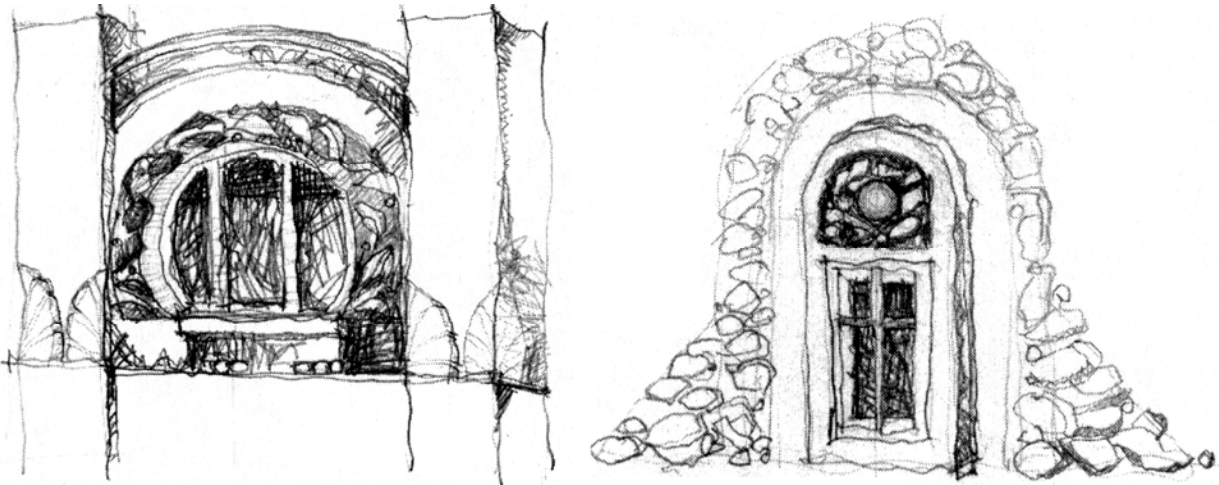


Рис. 2. Завершення будинків на вулиці С. Бандери

Наступним питанням мало би бути: чому казка?

Але чим власне є казка? Тут можуть бути три відповіді: то є паралельна дійсність, другий варіант – проекція нашого світу (модель) і третій – гра, забава. Крім того, казки є кількох типів, решта є варіаціями на їх тему:

- 1) міф, легенда, сага, пісня;
- 2) історія;
- 3) інтелектуальна казка, казка-гра;
- 4) епопея, мега-казка.

Але всі ці казки володіють спільними для них ознаками:

По-перше, вони мають свої параметри дії, схематично можна назвати світом та його законами/правилами, або площиною та її властивостями,

По-друге, то – наявність персонажів (дійових осіб),

третя ознака – зв'язок із реальністю (протиставлення, зіставлення, узагальнення та ін.),

четверта – ідеалізація,

п'ята – властивість зацікавлювати,

шоста – символізм,

сьома – загальний сценарій (один задум) та ще інші, аж до бесконечності.

Що ми маємо із казки на рівні даху?

Є перша з ознак, тобто параметри дії: фізичні (географічні) – дах; асоціативні – пригадується персонаж, оповідь, історія, які нав'язують до історії власного досвіду; емоційні – захоплення, радість, сум, меланхолія і ін.

Фізичні параметри дії є чітко визначеними, асоціативні та емотивні – необмежені, часто не лише їх глибину, а й напрямок можна лише приблизно окреслити.

Присутня і друга ознака, що визначає казку, тобто наявність персонажів: постаті, рельєф даху, орнаменти, колір, фактура, конструктивні деталі (вікно, комин) (рис. 2).

Щодо третьої ознаки, зв'язку із реальністю, то твір людини часто її, реальність, зіставляє із мрією чи бажанням і тоді “поправляє”, додає тих рис, які хотілося б спостерігати в реальності (хоча б фортуна, якої насправді завше брак, живе часто на найвищому рівні банкової споруди) – ідеалізує (четверта ознака).

Висновки

Властивість даху зацікавлювати не настільки буквальна, як у казці, часто потрібно вибиратися на рівень, рівноцінний його висоті, щоби вповні спостерігати його, але тут і криється його особливість – недосяжність, яка має й певні притягальні властивості. Але реальності, навіть ідеалізованої, є надто багато, тож вона концентровано вміщується у символи, що найвірогідніше її передають чи асоціюються з нею. Тут маємо символізм. І нарешті сьома виокремлена ознака – наявність загального сценарію, який поєднує решту ознак та елементів і надає їм зумовленості та невідповідності.