

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ  
ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ  
ЗАКАРПАТСЬКА АКАДЕМІЯ МИСТЕЦТВ  
Факультет дизайну та декоративно-прикладного мистецтва  
Кафедра дизайну

На правах рукопису

**Соловйов Андрій Валерійович**

Наукова магістерська робота

**АРХІТЕКТУРНИЙ ОБРАЗ В МИСТЕЦТВІ**

**ІЛЮСТРАЦІЇ ВІД ХХ ст.**

Галузь знань 02 Культура і мистецтво

Спеціальність 022 Дизайн

ОПП «Дизайн»

**Науковий керівник**

канд. мист.,

доц. кафедри дизайну Сопко О. І.

**Робота допущена до захисту в ДЕК**

Завідувач кафедри: канд. мист.,

доц. кафедри дизайну \_\_\_\_\_ І. І. Небесник

Ужгород 2023

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП .....</b>	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ 1 ІСТОРИОГРАФІЯ ПИТАННЯ .....</b>	<b>6</b>
1.2. Методика дослідження.....	8
1.3. Джерельна база дослідження .....	9
<b>ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1 .....</b>	<b>11</b>
<b>РОЗДІЛ 2 ПЕРЕДУМОВИ ТА РОЗВИТОК ОБРАЗУ АРХІТЕКТУРИ В ІЛЮСТРАЦІЇ.....</b>	<b>12</b>
2.1. Архітектура в ілюстрації кінця ХІХ ст. ....	16
2.2. Художня інтерпретація архітектури .....	23
2.3. Образ архітектури в ілюстрації ХХ ст.....	27
<b>РОЗДІЛ 3 ІЛЮСТРУВАННЯ АРХІТЕКТУРИ У ХХІ ст. ....</b>	<b>33</b>
3.1. Сучасні ілюстратори архітектури.....	33
3.2. Техніки виконання та стилі .....	36
3.3. Архітектурні зображення у сучасному медіа просторі Ужгорода .....	39
<b>ВИСНОВКИ .....</b>	<b>53</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ .....</b>	<b>54</b>
<b>ДОДАТКИ .....</b>	<b>Помилка! Закладку не визначено.</b>

## ВСТУП

У дослідженні розглядається тема “Архітектурний образ в мистецтві ілюстрації від ХХ ст.” Архітектура в ілюстрації є досить поширеним явищем у сучасному медіа просторі. Загалом її першопочаткове використання виконувало суто технічну роль в той час, як сучасне її використання розширилось для передачі менш буквального контексту.

Починаючи від середньовіччя така ілюстрація виконувала функцію передачі певної інформації для зведення будівель або використовувалась для створення антуражу. Сучасна ж архітектура в ілюстрації ( далі архітектурна ілюстрація) має набагато ширше призначення. З появою нових стилів в мистецтві, та можливістю їх поєднувати та переосмислювати суть та їх початкове призначення, з появою нових трендів та правил в графічному дизайні почались спроби надати цьому виду ілюстрації інші функційні властивості. Хоч і її суто технічне використання для візуалізації проєктів залишилось, інші приклади використання включають в себе використання таких типів ілюстрацій наприклад для привернення уваги до тих пам’яток архітектури, які з роками поганого догляду змінили свій вигляд в гіршу сторону, для журнальних ілюстрацій де вона може використовуватись у більш непрямому контексті. Абстрактне виконання, використання перебільшених рис будинків і підкреслення загального стилю можуть більш виразно передати настрій міста, відзначивши його характерні риси і таким чином звернути увагу на його туристичний аспект, або привернути увагу до різного роду проблем.

Комікси є ще одним прикладом того, як архітектурна ілюстрація здатна доповнити образи і вплинути на повноту картини історії. Прикладом може бути комікс “Gotham by Gaslight”. [8] Архітектурний антураж може розповісти певну додаткову історію яка не пов’язана з основною сюжетною лінією, але може доповнити або розказати додаткові деталі про стиль життя мешканців цього міста.

**Актуальність теми.** Необхідність проведення комплексного дослідження архітектурної ілюстрації, як такої, що дещо змінила своє першопочаткове призначення з суто технічного, на більш естетичне. З переосмисленням ця тема набула дещо іншого візуального значення і тому потребує наукового аналізу та висвітлення.

**Об'єкт дослідження.** Вивчення естетичної складової та функціонального контексту архітектурних зображень в ілюстрації ХХ-ХХІ ст.

**Предмет дослідження.** Архітектурний образ в мистецтві ілюстрації ХХ ст.

**Хронологічні межі** дослідження охоплюють період кінця ХІХ-го, ХХ-го та ХХІ ст.

**Історичні рамки** окремих аспектів дослідження для визначення, вивчення і систематизації охоплюють період від ХХ ст.

**Мета дослідження.** Здійснити аналіз та охарактеризувати еволюцію розвитку стилістичних та функційних особливостей архітектурної ілюстрації від початку ХХ ст. здійснюючи такі завдання:

- 1) збір матеріалу для дослідження;
- 2) проаналізувати джерельну базу;
- 3) знайти та проаналізувати між собою вже існуючі аналоги;
- 4) провести порівняльну характеристику зразків;
- 5) дослідити місце архітектурних зображень в ілюстрації;

**Методи дослідження:** історичний метод, хронологічний метод, системний підхід, метод класифікації, порівняльний метод.

**Наукова новизна** полягає у вивченні, розвитку та використанні архітектурних мотивів та вплив таких ілюстрації на функційний та естетичний контекст кінцевого продукту.

**Практичне значення дослідження.** Практичне значення нашого дослідження може використовуватися для підготовки спецкурсів, навчальних посібників та методичних розробок з ілюстрування, реклами та графічного дизайну. Зважаючи на актуальність теми, матеріали можуть бути використані для тематичних виставок, для виготовлення зовнішньої реклами і т.д..

**Апробація результатів дослідження.** Апробація результатів дослідження в нашому випадку є впровадженням наукових досліджень, а також їхнього використання в навчальному процесі шляхом включення в навчальні, навчально-методичні та методичні посібники та підручники.

**Структура роботи:** робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

# РОЗДІЛ 1

## ІСТОРІОГРАФІЯ ПИТАННЯ

У нашому дослідженні ми вивчали та проводили аналіз різноманітних літературних та інформаційних джерел, в яких попередниками висвітлюються виокремлені аспекти цієї теми. зокрема: наукові дослідження, статті, дослідницькі роботи, інтернет ресурси, візуальні зразки та інше.

Візуальні матеріали охоплюють період другої половини XIX, XX ст. та XXI ст. по сьогодні.

### 1.1. Стан досліджуваної теми.

Наша тема є особливо актуальною для опрацювання оскільки більша частина окремих її елементів є не достатньо висвітлена, або взагалі не опрацьована, не лише в Україні, але й за кордоном. До цього часу дослідження архітектурної ілюстрації з точки зору її естетичної складової та функційного контексту у більш вузькому значенні не проводились. Нас цікавить в цій темі саме перехід функційної складової суто технічно-виконавчої на складову більш художню, використання архітектурної ілюстрації в сучасному медіа просторі та функції, які вона може виконувати, опираючись на правила сучасного графічного дизайну та ілюстрації.

Одною з цілей цієї роботи є не лише окреслення історико-географічних рамок, але і визначення місця архітектурної ілюстрації в культурі в цілому. Ми розглядаємо архітектурну ілюстрацію не лише зі сторони її стилістичних особливостей і на що вони впливають, але і порівнюємо 2-D ілюстрацію з іншими та схожими елементами візуальної культури такими, як анімація та кінематограф.

Починаючи з XIX ст. нам вдалось знайти переважно візуальні взірці

ілюстрацій архітектури, оскільки в текстовій інформації з тих часів, переважно, описуються різноманітні технічні процеси для зведення будівель – інформація, яка в нашому випадку не була корисною. Серед візуального матеріалу переважали ілюстрації архітектури з книг, каталогів, картини художників, ескізи та детальні кольорові креслення, які вже використовувались в той час, щоб скласти більш точне уявлення про вигляд майбутньої будівлі, або ж фіксували вже готову споруду.

Серед закордонних видань того часу, які ми опрацьовували при дослідженні є книга 1886 року «Hobbs's architecture: containing designs and ground plans for villas, cottages and other edifices, both suburban and rural, adapted to the United States. With rules for criticism, and introduction». [41] У книзі представлені різноманітні дизайнерські проекти та архітектурні плани будинків, котеджів, особняків. Також хочеться відзначити книгу 1878 року «Constructions en briques; la brique ordinaire au point de vue décoratif», [42] яка містить чудові ілюстрації та плани французьких котеджів та особняків. Вже з цих двох видань, а також декількох креслень, обкладинок для книг, малюнків та плакатів авторство, рік створення і походження яких з'ясувати не вдалося, можемо отримати уявлення про те в що архітектура в ілюстрації мала досить вузьке застосування, лише для передачі інформації для будівництва або готову будівлю. Окремо могла фігурувати у художніх творах, як місце де розвиваються події. Серед картин художників того часу хочеться відмітити роботи голландського художника Віллема Куккука, [44] який був майстром архітектурного пейзажу. А також роботи Чарльза Генрі Джозефа Лейкерта. [45]

Серед ілюстративного матеріалу ХХІ ст. ми звертали увагу як на звичайні ілюстрації архітектури так і на ті, які мають на меті передати дещо більше ніж просто візуалізацію чи проєкт будівлі. Серед такого роду робіт можемо відзначити італійського ілюстратора Федеріко Бабіну та його серію абстрактних ілюстрацій під назвою «Цирк». У цій роботі він використовує циркових персонажів та атрибутуку для того, щоб створити химерні архітектурні

конструкції які розповідають певну історію, відкриту до інтерпретацій глядача. [46]

Не менш цікавою є робота Сінґран Ма – ілюстратора та архітектора з Нью Йорка. Він створив серію абстрактних малюнків в яких втілив в життя своє бачення архітектури – переосмислене, яке змінює людську уяву про міський простір. Через графічні наративи він ніби створює злам у часі і просторі. [33]

Ілюстрація архітектури представлена у вигляді числа 30, трансформованого в умовну будівлю готелю є ще одним прикладом, який ми можемо побачити у номері журналу «Hotelier», присвяченому тридцятиріччю видання. [Іл. 9]

Марі Лор Круші - французька ілюстраторка роботи якої заслуговують окремої уваги. [40] Серед них нами було опрацьовано декілька робіт з книги «Хатини» (ор. «Cabins») автора Філіпа Жодідіо, для якої Марі створила близько шістдесяти ілюстрацій та піктограм. Також були розглянуті ще декілька її абстрактних архітектурних ілюстрацій, які були створені для різних медіа. [48]

## **1.2. Методика дослідження.**

Вибір методики дослідження зумовлений сучасними критеріями в оцінюванні архітектурної ілюстрації з огляду на її основне використання та стилістичні особливості, які не так давно набули можливості іншого використання починаючи з середини ХХ ст. Висвітлення специфіки досліджуваної теми проводилося шляхом зіставлення стилістичних, естетичних та функційних особливостей саме архітектурної ілюстрації ХХ-ХХІ ст. Вивчення ролі архітектури в ілюстрації проводилося з врахуванням її ролі в більш ранньому історичному контексті. Використовуючи історичний метод дослідження ми



з змогли дослідити часові межі виникнення архітектури в ілюстрації та хронологічні етапи формування.

Не меш важливим у дослідженні є хронологічний метод який дав нам можливість проаналізувати події, що призвели до виникнення архітектурної ілюстрації як явища.

Системний підхід, ми використали, щоб дослідити архітектурну ілюстрацію як цілісний напрям зі своїми принципами формотворення та головними ознаками. Так як головний метод системного підходу - це системний аналіз ми проаналізували чимало зразків поліграфічної продукції де використовується архітектурна ілюстрація.

Метод аналізу та синтезу дозволив нам в нашій роботі отримати відповіді на питання про різні сфери застосування архітектурної ілюстрації та її вплив на свідомість й формування сприйняття культурних явищ в різних країнах, зокрема в сучасній Україні.

Метод класифікації дозволив нам знайти сукупність правил та ознак, характерних для архітектурних ілюстрацій на всіх періодах її розвитку.

Порівняльний метод дослідження дав нам можливість шляхом порівняння архітектурної ілюстрації різних історичних періодів, зокрема XIX, XX та XXI століть. Виявити ознаки в сучасному графічному дизайні в Україні, встановити схожість та відмінність між цими явищами.

При написанні даної роботи були використані теоретичні та емпіричні методи дослідження. Теоретичні включають в себе порівняльно-описовий, культурно-історичний, аналітичний метод та класифікацію. До емпіричних можемо віднести спостереження, опис, а також аналіз джерел, фактів та візуального матеріалу.

### **1.3. Джерельна база дослідження**

В ході дослідження було зібрано та проаналізовано чотири групи джерел, які висвітлюють тему архітектурної ілюстрації.

До першої групи відносяться європейські та західні книжкові ілюстрації архітектури більш раннього періоду (XIX-XX ст.) До другої групи увійшли теоретичні праці з візуалізації та ілюстрації архітектури. До третьої відносимо інтернет сайти з теоретичною інформацією та інформацією про сучасних ілюстраторів цього жанру, а до четвертої - сучасні діджитал ілюстрації.

Окрім літературних джерел та інформаційних ресурсів у дослідженні ми використали, як носій історичної інформації та артефактів минулого, що виникли як продукт розвитку архітектурної ілюстрації, а саме: зразки зародження архітектури в ілюстрації; ключових представників та їхні твори; типові зразки книжкової ілюстрації, рекламні зображення, комікси 50-60 х років XX століття, тиражовані сучасні тенденції друкованої продукції в Україні, ознаки архітектурної ілюстрації в графічному дизайні в Україні та іноземні зразки тощо.

## ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

Аналіз теоретичної та візуальної інформації дав змогу дослідити стан архітектурної ілюстрації в сучасному медіа просторі. Були проаналізовані наступні джерела:

- джерела до яких входять європейські та західні книжкові ілюстрації архітектури XIX-XX ст. У цих джерелах нам було цікаво дослідити функції, візуальні та технологічні особливості створення таких ілюстрацій у той період.
- джерела до яких входять теоретичні праці закордонних науковців стосовно зародження та становлення архітектури в ілюстрації, її історичного розвитку, сучасну візуалізацію та класифікацію.
- джерела до яких входять інтернет сайти з теоретичною інформацією та інформацією про сучасних ілюстраторів, які працюють в цьому жанрі.
- інтернет джерела до яких входять сучасні діджитал ілюстрації. Такі джерела створюють науковий інтерес для нашого дослідження, оскільки містять велику кількість ілюстративного матеріалу і відображають його ступінь систематизації.

Отже можемо зробити висновок, що тема художньої архітектурної ілюстрації є недостатньо дослідженою. На це вказує практично відсутність наукових публікацій не тільки у вітчизняному образотворчому мистецтві але і закордоном. Проаналізувавши усі існуючі інтернет джерела, можна стверджувати, що дана тема є недостатньо глибоко опрацьованою. В наявності маємо лише поверхневу інформацію про саме художнє використання архітектурної ілюстрації, як такої, що з'явилась у сучасному образотворчому мистецтві не так давно.

## РОЗДІЛ 2

### ПЕРЕДУМОВИ ТА РОЗВИТОК ОБРАЗУ АРХІТЕКТУРИ В ІЛЮСТРАЦІЇ

Найпоширенішим інструментом, яким користується професіонал для передачі проєктних ідей є архітектурне креслення. Його об'єкт може варіюватися від міста до дрібної деталі, але його мета завжди полягає в тому, щоб інформувати про процес будівництва. Бачимо, що як практичний інструмент, креслення дозволяє архітектору досліджувати велику кількість різноманітних схем - додавати, віднімати та переставляти елементи, матеріали та системи, перш ніж досягти остаточного проєктного рішення. А як концептуальний інструмент, він дозволяє архітектору досліджувати ідеальні уявні світи.

Обмірковане креслення та ескіз від руки чи візуалізація упродовж століть були найбільш традиційними формами архітектурного креслення. Сьогодні комп'ютерна візуалізація знаходиться на шляху до того, щоб кинути виклик традиційному кресленню. До певної міри, це перевага сучасності, але ми повинні усвідомлювати, що методи, які використовуються при розробці архітектурної ідеї, глибоко впливають на результати проєктування. Ескізування від руки - це запис процесу проєктування протягом усього терміну реалізації проєкту. Відомо, що приватний документ, часто зрозумілий тільки його творцеві, що втілює в собі чисту суть зусиль, витрачених на його створення. В якійсь мірі ескіз є охоронцем проєкту, зберігаючи цілісність архітектурного задуму особливо, коли в композицію починає закрадатися щось стороннє або недоречне.

Зрозуміло, що ескіз часто розкриває роботу внутрішнього розуму унікальними способами, які неможливо повторити ніякими іншими засобами. Він має свою власну внутрішню логіку, і при досить частому використанні може стати надійним провідником на шляху до справжнього винаходу. У сво-

ему "Лестерському кодексі" Леонардо да Вінчі дає нам чудовий приклад втілення думки в малюнок і ілюструє той факт, що творчий процес займає багато часу і часто є прелюдією до вищих мистецьких досягнень. Рендерінг, або обміркований малюнок, прагне виразити, як виглядає його об'єкт - міська будівля, або об'єкт - і має унікальну здатність передавати багатомасштабну одночасну звукову картину (те, чого рідко можна досягти за допомогою моделі). Однією з її великих переваг є те, що вона передає реальні розміри, тому візуалізація іноді використовується для інформування процесу проектування, так само як і ескізи. Одним з найбільш очевидних обмежень є те, що вони зазвичай представляють дещо ідеальну, єдину точку зору. Але це точка зору, яку розуміє більшість людей, і саме тому візуалізації найчастіше використовуються як інструменти продажу - архітектором, щоб продати свою ідею клієнту, або клієнтом, щоб продати свій проект іншим. Тому візуалізації неминуче ідеалізуються і часто "прикрашаються", щоб бути більш ефективним інструментом продажу., [45]

Ще одним потужним візуально-комунікаційним інструментом є архітектурний рисунок. Як бачимо, до сьогодення, таке зображення дає найефективніший засіб передачі суті мистецтва будівництва.

Термін "архітектура" може бути застосований до обговорення конкретної будівлі, будівель в цілому або до самого процесу проектування будівель, фраза "архітектурне креслення" також може мати декілька значень. Візуальні зображення архітектури можуть бути використані для уяви та проектування конкретної будівлі, а також для документування або роз'яснення особливостей конструкції споруди, що будується. Крім того, архітектурні креслення можуть використовуватися для зображення або інтерпретації суті конкретних споруд для проектних пропозицій, конкурсів або маркетингових цілей. Нарешті, архітектурні твори можуть бути використані для запису або навіть для того, щоб мріяти про ідеї щодо будівель або архітектури та її впливу. Ці типи

робіт можуть бути як будівельними, так і небудівельними, і насправді їх правильніше було б назвати прикладами образотворчого мистецтва, в яких процес та елементи архітектурного проектування, як відомі, так і уявні, використовуються як предмет натхнення. Зрозуміло, що ці перші типи малюнків або картин стосуються будівництва, матеріального мистецтва архітектури, в той час як другі більше пов'язані з внутрішнім змістом, ідеями про будівництво, можливо, але більше про саме мистецтво. [45]

Фокус цієї роботи - не суть будівництва архітектури, а образи, які впливають з процесу і надихають його. Більше того, особливий акцент зроблено на аналізі тих творів мистецтва, які іноді не мають за мету просто змалювати реально існуючу будівлю. Всі пошуки, типи малювання, визначені до цього часу, мають як індивідуальну, так і колективну цінність і мету. Насправді, можна стверджувати, що один вид не може повноцінно існувати без інших видів.

Спроба зрозуміти різницю між актами створення будівлі та створення образу, а також буде розглянуто саму суть створення образу, те, що ми бачимо, і те, як ми бачимо це через використання архітектурних образів. Також будуть розглянуті питання композиції архітектурних зображень, вибору медіа та графічних засобів, які впливають на найкращий або найбільш адекватно описаний результат. Далі будуть розглянуті різні форми архітектурної графічної комунікації - чим ці різні типи малюнків відрізняються один від одного і чому один з них може вважатися більш доречним, ніж інший. Приклади, як історичних, так і сучасних робіт включені для демонстрації принципів дизайну і дизайнерської комунікації - маси, об'єму і простору, жесту, руху, змісту і наміру, а також тіні і світлотіні, інтонації, кольору і атмосфери. Нарешті, включені приклади більш абстрактного, не спрямованого на будівництво представлення ідеї. Основна увага приділяється проектним дослідженням, архітектурним фантазіям та мріям. Буде зроблена спроба дослідити відповідь або відповіді на питання про те, як ці типи творів мистецтва впливають або

навіть надихають кінцевий дизайн.

Оскільки архітектурний іміджелогізм знаходиться в центрі уваги нашої роботи, важливо спробувати зрозуміти, яке значення ця форма діяльності може мати в загальному полі як іміджелогії, так і архітектури в цілому. Те, що архітектура є або може бути формою мистецтва, само по собі є предметом суперечок, але певне розуміння її місця в загальному спектрі художнього вираження також необхідне. Філософ Хавелок Елліс розглядав архітектуру, мистецтво будівництва, як генезис, або відправну точку, всіх мистецтв, які "лежать поза людиною". Її мета є предметно-орієнтованою, але, на відміну від скульптури, архітектурний об'єкт майже завжди повинен мати призначення - функцію. Так само філософ-ідеаліст Гегель назвав архітектуру найпершим з усіх істинних мистецтв у її здатності виступати і як "місце", і як "символ" - окремі, але необхідні функції у спробі створити те, що здатне, за словами Гете, "зв'язати душі воедино". [45] Досить очевидно, що архітектура може виступати місцем для колективного досвіду, який може, як ми сподіваємося, підняти, надихнути і тим самим з'єднати один людський дух з іншим. Однак, що вона може символізувати - це вже інше питання. Для того, щоб сформулювати відповідь, дуже важливо розрізнити різні значення слова "архітектура". Воно може, наприклад, стосуватися як конкретної будівлі, так і будівель взагалі, або ж більш широко - процесу вивчення або виконання проектування будівель. Це пов'язані, але дуже різні види діяльності: кожен з них має різні можливості. Одна будівля може символізувати щось зовсім інше, ніж інша будівля - згадаймо, наприклад, відмінності між церквою і банком. Аналогічним чином, креслення церкви або банку як представника як пропонуваніх структур, так і самого процесу проектування може виступати в якості іншого роду символу.

Різниця між мистецтвом архітектури як об'єктом, завершеною будівлею, і мистецтвом архітектури як процесом, актом проектування, має вирішальне значення для будь-якого обговорення архітектурних творів мистецтва.

Живопис, графіка, комп'ютерна графіка та створення зображень в цілому в значній мірі стосуються художнього процесу; в той час як завершена будівля, навіть будівля, яка широко сприймається як великий витвір мистецтва, може лише представляти художній процес. Ідея може проявитися, але зображення або репрезентація ідей, як вона сприймається глядачем, - це процес сам по собі. Будь-який студент, який вивчає мистецтво або західну філософію, знає про незамінність поняття процесу у творенні мистецтва живопису, музики, архітектури, або, якщо вже на те пішло, мистецтва жити. Саме дія, фізична чи інтелектуальна, підтверджує те, що було зроблено, або те, що ще може бути зроблено.

### **2.1. Архітектура в ілюстрації кінця XIX ст.**

Очевидно, що архітектура завжди була поняттям, знайомим людству від початку часів. У найфундаментальнішому сенсі можна сказати, що потреба в укритті з метою виживання в доісторичні часи поклала початок архітектурі. Можливо, не в тому сенсі, в якому ми зараз звикли, оскільки архітектура асоціюється зі свідомим проектуванням і розумовими процесами, проте в давнину акт будівництва існував на інтуїтивному рівні. Архітектура з концепції базової людської потреби перетворилася на спосіб створення, представлення та вираження культурних, релігійних цінностей для суспільств, що розвиваються, в усьому світі, впродовж усього часу. Важливо відзначити, що в міру того, як архітектура розвивається паралельно зі змінами в людській природі, змінюється і спосіб мислення про архітектуру, що в кінцевому підсумку вводить архітектурні малюнки в історію архітектури як інструменти для дослідження, комунікації та самовираження.

Як відомо, історія архітектурного креслення бере свій початок з давньоєгипетської та месопотамської епох. Виходячи за географічні та часові рамки, важливо коротко окреслити самі витoki архітектурного креслення. Одними з найбільш ранніх прикладів архітектурних креслень є плани місцевості. Ці інтуїтивні архітектурні креслення створені одними з найдавніших цивілізацій.



Вони були створені не з бажання вирішувати складні конструкторські завдання, а з потреби орієнтуватися. У грецьких історичних та літературних джерелах архітектурні креслення (робочі чи ескізи) не згадуються, оскільки грецькі архітектори "малювали" словами, а ідеї передавали за допомогою архітектурних моделей, які з'явилися ще у 725 р. до н.е. в Перахорі., [11] До п'ятого століття до нашої ери такі "архітектори", як Іктін і Каллікрат, використовували кілька способів надання будівельникам точної інформації, щоб направляти їх у будівництві храмів, які на той час мали високо стандартизовані плани, каменярам потрібно було дуже мало інформації для будівництва. Суть грецького архітектурного креслення і практики в ті часи полягала в деталях. Найважливіші з них, які називалися синграфами, були детальними описовими специфікаціями, які включали навіть розміри. Такі деталі, як карнизний ліпний декор та декоративна скульптура, описувалися за допомогою парадигми, повномасштабного макету або моделі, та анаграфа, або шаблону. [14]

З початку зародження західної архітектури в класичній Греції, архітектор не "робив" будівлі; скоріше, він або вона створювали артефакти-посередники, які роблять значні будівлі можливими. Ці артефакти - від слів, різноманітних написів і малюнків до повномасштабних макетів - змінювалися протягом історії. Змінювалося і їхнє відношення до будівель. Ще в епоху Відродження, наприклад, єдиними кресленнями, дійсно "незамінними" для будівництва (з технологічної точки зору), були подані або шаблонні креслення. Підхід до архітектурних креслень відрізнявся в римській античності відносно грецької античності. Збереглися римські плани, які хоча і не використовувалися в проектних цілях, але відображають архітектурну практику.

А вже ближче до середньовіччя, в період готики, в архітектурному кресленні відбулися значні зрушення. Хоча і не методичні, але концептуальні, робочі та облікові креслення ставали дуже точними. Робочі креслення - це архітектурні креслення, які не призначені для презентаційних цілей. Вони до-

помагають мулярам при зведенні будівель. Облікові креслення - це креслення, які ведуться архітекторами і складаються з різного роду ескізів. Окрім того, в цей період був розроблений ортогональний спосіб креслення.

Не дивно, що пошук того, що є суттєвим у малюнку, призначеному, наприклад, для передачі чистої емоції, дещо відрізняється від процесу, який може виникнути при виконанні малюнків, призначених для архітектурного проектування. Основна відмінність полягає в бажаній меті - в тому, що саме по собі вважається важливим. Суто емоційний витвір мистецтва може прагнути бути реальним матеріальним проявом почуття - радості, розгубленості або люті, або, можливо, більш метафоричним вираженням, таким як темрява або світло, вирішення або конфлікт, стаз або кінетизм. Природно, що робота, яка прагне висвітлити або дослідити нову концепцію дизайну, не застрахована від розгляду подібних виразів. Проте, концепція, яка в основі своїй має справу з міркуваннями людського житла або утилізації, повинна на певному фундаментальному рівні вирішувати такі питання, як функція, місце, масштаб і контекстуальність, і незалежно від того, наскільки оптимістично налаштований художник, вона повинна враховувати властивості матеріалу і атмосфери. Тим не менш, виразні радощі абстрактного художника або буйної дитини не повинні бути втрачені архітектурним дизайнером. Насправді, якщо і можна знайти щось спільне між впливовими архітекторами минулого і сьогодення, а також між багатьма іншими творчими особистостями, то це те, що відбувається на ранніх стадіях роботи над проектом, коли художник вперше розвиває свої думки і концепції. Більшість з цих творчих особистостей в буквальному сенсі "мислять на папері". Наскільки схожі за відчуттями, якщо не за змістом, ескізні замальовки Да Вінчі та Френка Ллойда Райта, [45] На думку спадають і енергійні музичні ескізи Моцарта - з нотами, виправленнями, змінами, доповненнями, новими ідеями, написаними на сторінці у, здавалося б, шаленому темпі. Безумовно, тут описується сама природа мистецької діяльності, або її процес. Це сам процес натхнення або творчості - акт надання обличчя і форми художньому імпульсу. Ескіз, у його численних іпостасях, є

найяскравішим проявом творчого розуму за роботою.

Ілюстрація в архітектурі в XIX столітті охоплювала широкий спектр друкарських технік. Особливо для книжкової ілюстрації, починаючи від трудомісткого мистецтва гравюри і закінчуючи більш спонтанною технікою літографії. Архітектурне середовище складалося з численних стилів і напрямків, деякі з яких тягнуться з XVIII століття, що робить вибір репрезентативних прикладів складним завданням.

XIX століття було часом великих технологічних змін, які вплинули на все, що спиралося на механічне виробництво, в тому числі на архітектуру та виготовлення книг з архітектури. Еволюція у створенні друкованих зображень не була чистим переходом від однієї техніки до іншої. Хоча літографія була винайдена на початку століття, гравюра продовжувала використовуватися для книжкової ілюстрації, а пізніше до неї приєдналася низка фотомеханічних процесів. Поліграфічна промисловість, як і будівельна, повільно сприймала зміни, оскільки існуючі засоби виробництва склалися з безлічі кваліфікованих ремісників і усталених процедур.

Винаходи в друкарській справі збільшували темпи виробництва протягом усього століття при одночасному скороченні витрат і зниженні ціни на книги для населення. Обсяг друкованої продукції зріс у десять разів з 1800 року до середини століття, оскільки папір, виготовлений машинним способом, замінив папір, виготовлений вручну. Інші винаходи включали паровий прес, літероливарний верстат для відливання літер машинним способом, а також розробку видавничих палітурок (обтягнуті машиною). Особливе значення для виробництва книг з архітектури мали технічні нововведення в галузі ілюстрування. На початку XIX століття Алоїз Сенефельдер винайшов спосіб друку зображень з каменю, який він назвав Steindruckerei (літографія). [20] Розвиток гравіювання на сталі, спочатку розроблений для виробництва великих тиражів тонко гравірованих банкнот, був адаптований для книжкової

ілюстрації близько 1820 року і набув широкого поширення до середини століття, разом із способом виготовлення мідних пластин для більших тиражів. Фотографія кинула один з найбільших викликів конвенціям архітектурної репрезентації. Хоча термін був введений у 1839 році, процес не був сумісний з друком до 1870-х років, коли процес тонального колотипного друку став комерційно життєздатним.

Те саме спостерігаємо і в галузі архітектури, коли одночасно існувало багато стилів і теорій. Одним із значних явищ, яке формувало ідеї в архітектурі, було вивчення та документування будівель минулого. Пізніше, коли архітектори відійшли від суворого наслідування попередніх стилів, джерелами натхнення стали оздоблення та орнамент з усього світу. Конструктивні досягнення у використанні заліза також вплинули на естетику дизайну, але не суттєво до кінця століття. [20]

Часто кажуть, що творчу особистість часто характеризує здатність "мислити олівцем на папері", то слід розуміти, що, на думку автора, це твердження, яким би вірним воно не було, не слід сприймати надто буквально. Тобто, "олівцем" може бути і ручка, і пензлик, і мишка комп'ютерного терміналу, і палиця на піщаному пляжі. Всі ці знаряддя є лише засобами для досягнення мети або інструментами для найбільш швидкого та ефективного дослідження нагальних питань, що стоять на порядку денному. Творчість, а особливо процес творчості, не є специфічним для медіа. Якщо, наприклад, художник працює з аквареллю, щоб дослідити свої ідеї, то в центрі уваги роботи мають бути ідеї, а не акварель. Медійні техніки, звичайно, мають своє місце, але концепція полягає в тому, що більш дослідницька робота повинна бути в центрі уваги, а не засобом, за допомогою якого пояснюється або досліджується концепція. Не слід вважати, що ця книга має якусь "антицифрову" позицію, коли йдеться про комп'ютерну графіку. Існує багато, і обіцяє бути ще більше, дивовижно дослідницьких і життєздатних робіт, виконаних за допомогою комп'ютера, як у готовому, так і в більш концептуальному ключі, деякі

прикладі яких показані між цими обкладинками. Проте, як і у випадку з будь-якою новою технологією, перешкоди іноді можуть розбавляти результати, а нове не завжди є синонімом кращого. Якщо для якогось конкретного художника комп'ютерна графіка виявиться більш швидким або більш ефективним засобом для задоволення творчих потреб, ніж більш "аналогові" пристрої, то, безумовно, її слід досліджувати і використовувати.

Неодмінно їх треба вивчати і використовувати в повній мірі. Проте інші вважають простоту і безпосередність м'якого олівця і рулону дешевого паперу найдоцільнішим шляхом до творчого пошуку.

Архітектура, як вже говорилося раніше, може мати різні значення, починаючи від вивчення, існування або виробництва чого-небудь від окремої будівлі або угруповання до всього забудованого середовища. Отже, при обговоренні теми важливо мати чіткий консенсус щодо конкретної дисципліни, яка розглядається. Коли художник сідає за роботу над твором, предметом якого є архітектура, він, як правило, намагається інтерпретувати ідеї про соціальний, естетичний або культурний вплив цієї архітектури - збудованої чи незбудованої - на навколишнє середовище. Однак, коли архітектор малює будівлю, особливо на ранній стадії розробки, більш ніж імовірно, що він або вона намагається зобразити ідеї про фактичні структурні, контекстуальні та просторові проблеми.

Хоча часто саме ескіз є поспішним, схематичним, неформальним, кінетичним та екологічним твором, який найбільш чітко ілюструє процес, ці зусилля на ранній стадії можуть також охоплювати елементи витонченості та піктографічності, які не обов'язково суперечать їх більш чистому характеру розробки. У той час як ортогональний план, розріз або ескіз висоти - це найчастіше те, що можна побачити на креслярській дошці архітектора, коли починають з'являтися рішення проектної проблеми, ізометричний або перспективний ескіз не є рідкісним явищем. Ці типи більш "мальовничого" представлення пропонують чудові можливості для вивчення об'ємних і тривимірних

питань на ранніх стадіях. Саме в домінуючих горизонтальній і вертикальній площинах спочатку працює людське зорове сприйняття, і тому часто важливо, щоб дизайнер, незалежно від того, який тип виду обраний, спочатку прийняв фундаментальні рішення щодо образної ідентичності, яку можливі вертикальні елементи будуть описувати на плоскій площині горизонталі. У будь-якій структурі, призначеній для можливого використання або проживання, саме в горизонтальній площині ми можемо найкраще і найлегше зрозуміти рух людей у просторі.

Таким чином, ми починаємо бачити логіку і мету ескізу на основі плану як зазвичай першого вибору для розробки проектного креслення, Ескізні креслення плану, звичайно, необхідні дизайнеру в спробі досягнути природу майбутньої структури, а також як засіб розуміння взаємозв'язку між новою структурою і її контекстом - її збудованим або природним оточенням, що впливає на навколишнє середовище. Контекстуальність архітектури не є новою концепцією, проте в прикладах більш сучасного дизайну і в кресленнях, що використовуються для їх досягнення, існує майже безпрецедентний рівень інтелекту щодо розгляду сил, які роблять будь-яку дану ділянку пристосованою і які, в свою чергу, інформують дизайнера щодо найбільш "відповідної" будівлі для цієї ділянки. Таким чином, те, що може вважатися "важливим" на кресленні плану забудови Педерсена, наприклад, може бути не відразу очевидним для глядача; це може вимагати певного розуміння примх конкретної ділянки, що знаходиться під рукою. Напрямки сонця, лінії зору або міські осі, далекі або навіть давно забуті, можуть впливати на формування форми як сліду, так і загальної ідентичності всієї споруди. Відчуття напруги, конфлікту та потенційного вирішення між елементами і, як наслідок, виразний кінетизм майже завжди присутні в цих майстерно виконаних абстракціях з офісу Педерсена. Це якості, які успадковані багатьма його завершеними структурами, здається, безпосередньо від цих ранніх натхнень на папері. Як і в усіх модерністських творах живопису, музики та будівель, значна частина послання, інформації та історії таких ескізів лежить поза межами полотна чи сторінки. Їхнє натхнення

та творча реакція, яку вони викликають, не можуть бути довільно обмежені будь-якими класицистичними поняттями, такими як проста границя, пропорції чи вирішення.

За своїм визначенням, ці типи "технологічних" робіт стосуються чогось іншого, ніж те, чим вони можуть бути, якщо розглядати їх просто як графічні вирази. Хоча вони можуть бути дійсними і переконливими художніми висловлюваннями самі по собі, вони відрізняються від творів, призначених для більш суто "художніх" зусиль, своєю "спрямованістю". Вони є буквально дороговказами, контурами іншого висловлювання, яке ще має бути зроблене. Сутність, яка дає поштовх для їх створення, формується та інформується ідентичністю реальної структури або ідеями про реальну структуру, яка ще не існує; звичайно, можна цілком справедливо сказати, що всі твори мистецтва (це, мабуть, одне з визначень мистецтва) про щось інше, ніж те, що знаходиться на самому полотні або сторінці. Тим не менш, повідомлення або емоційний вплив, який має на меті живописець або графік, є прямим результатом самого твору мистецтва, в той час як повідомлення або емоційний вплив креслення архітектурного процесу, як правило, призначене для передачі або міститься в кінцевій будівлі, яку описує креслення. Звичайно, існують твори мистецтва, які використовують архітектурні ідеї та ідентичності як предмет зображення без наміру вказати на реальну структуру або привести до неї.

## **2.2. Художня інтерпретація архітектури**

Масштаб взаємозв'язку між розповіддю історій та мистецтвом архітектури викликає багато запитань. Чи може архітектура також виражати і розгорнути розповіді, щоб послідовно дозволити користувачеві відчувати простір?

Архітектура є невід'ємним жанром образотворчого мистецтва, що розвивається. Вона є науковим вираженням переконливого візуального мистецтва і є засобом для інкапсуляції тривимірної просторової організації, заснова-

ної на потребах користувача. Використання традиційних або сучасних методів для вираження візуального впливу результату є обов'язковим для будь-якого архітектора. Ідеї повинні резонувати через образи і бути відчутними навіть для новачка. Розглядаючи архітектуру як міст, що поєднує минуле, теперішнє та майбутнє у просторові візуальні потоки, вона створює розповідь, яка повинна бути виражена у правильний спосіб, щоб її можна було легко інтерпретувати.

З історичної епохи архітектура розвивалася на культурних віруваннях, традиціях, геологічних факторах і багатьох інших ідеях, кожна з яких має важливе значення для розповіді про різні перспективи. Будь то від стародавнього мистецтва описових малюнків єгипетської та буддійської архітектури або архітектури епохи Відродження, вони часто розглядаються як високорозвинені систематичні методи, які зберігають частину історії та розповідають історії з важливих періодів.

Сфера архітектури представляє розповіді, а не одновимірно лише концепцію та процес проектування - це загальне сприйняття, яке найчастіше бачать, глибина розповіді полягає в тому, як будівля зведена і як вона символізує та позначає почуття для користувача. Більш відомим прикладом може бути Єврейський музей у Берліні, будівля якого диктує історію про життя людей під час Голокосту і резонує з кожною людиною, яка проходить через музей., [15]

Як бачимо, архітектура є постійно присутньою формою візуальної розповіді. Архітектурне середовище має здатність фіксувати історію місця і розповідати цю історію через простір. Архітектура формує візуальний, просторовий зв'язок між минулим, сьогоденням і майбутнім, стаючи точкою в часовій шкалі місця і культури. Починаючись з простого поняття, сценографія фільму інтегрує в собі все опрацювання кінематографічного простору, що складається зі сценарію, розстановки меблів і організації предметів. Виходячи за рамки поняття декорації та дизайну інтер'єру, декорації розповідають історію,



а обрані елементи можуть підкреслити можливу індивідуальність персонажа, сприяючи при цьому розумінню подій оповідання.

Починаючи з театральних вистав у Стародавній Греції, декорації вже відігравали важливу роль у розповіді. Кінематографісти з ілюзійною жилкою створювали власні декорації, використовуючи техніку trompe l'oeil - художню форму малювання або живопису, яка дозволяє створювати перспективу через оптичну ілюзію. [43]

Доктор дизайну та архітектури Нельсон Урсі коментує, що саме з постановками німецького експресіоністичного руху, який розпочався в кінематографі близько 1910 року, декорації почали досліджувати як елемент, що виходить за межі звичайного відзнятого простору. В експресіоністських сценаріях простори були візіями, запропонованими оповіддю, зі спотвореною архітектурою, яка не відповідала реальності, часто нагадуючи нічні кошмари. Завдяки такому суб'єктивному підходу до світу, сценічні простори висвітлювали внутрішній світ персонажів, як у фільмі "Кабінет доктора Калігарі" (1920), розкриваючи їхні тривоги та психічний стан. [16]

*“Експресіоністське кіно надало сценографам і архітекторам можливість досліджувати психологічні ефекти, співвідносячи такі елементи, як: передній і задній план, відстані і діагоналі, висхідні і низхідні лінії, високі і низькі горизонти, розсіяне і концентроване освітлення, розробляючи графічну, формальну і просторову лексику високого драматургічного потенціалу”.*  
– Нельсон Урсі. [19]

Андре Базен, один з найавторитетніших кінокритиків світу, стверджує, що "точка опори драматичного важеля знаходиться не в людині, а в речах" (1958). Тому, виходячи з цих концепцій, ми можемо вважати, що декорації є не просто актуальними, а основоположними в процесі візуальної комунікації і в побудові сенсів оповіді. Художник-декоратор збирає зі сценарію всю необхідну інформацію, яка вважається вирішальною в побудові сценографії, таку як опис оточення і важливих рис персонажів, надаючи значення кожному

предмету, спроектованому і розміщеному в сцені. [30]

Сценограф надає нові значення простору, прагнучи визначити відносини з глядачем на основі декорацій - через вибір кольорів і форм, розташування меблів, специфікацію матеріалів і текстур. Кожен елемент, обраний і розміщений у сценографії, несе в собі інформацію, саме тому сценарій стає засобом комунікації, впливаючи і встановлюючи вплив на глядача, породжуючи різні стимули та інтерпретації.

Сценографія через свої складові розкриває важливу інформацію для розуміння, наприклад, релігійних чи політичних поглядів персонажів, їхніх емоційних станів, місця проживання, ставлення до навколишнього середовища, а також їхнього соціального класу. У фільмі "Паразит", першому іншомовному повнометражному фільмі, який отримав премію "Оскар" за найкращий фільм 2020 року, режисер Бонг Джун Хо показує соціальний контраст на прикладі двох родин. Фільм сповнений символізму, і багато з них розкриваються в архітектурних елементах. На початку фільму герої Кі Ву та Кі Чжун шукають сигнал wi-fi на своїх мобільних телефонах, і камера розкриває простір, в якому вони живуть: ми помічаємо нагромадження предметів, хиткість середовища, багатофункціональність ванної кімнати, а також зістарені меблі та оздоблення. [24]

Одним з елементів, що привертає увагу, є маленьке віконце - перший кадр фільму. З нього погляд бідної сім'ї знаходиться на одному рівні з вулицею, що уособлює соціальне падіння. На противагу цьому вікну, будинок багаті сім'ї оточений скляними рамами, залитий сонячним світлом. Через архітектуру цих середовищ розкривається тема фільму.

Крім цих атрибутів, за допомогою кадрування та позиціонування камери (підкреслюючи колективну працю кінематографічного виробництва), сценографія може слугувати елементом свідчення про можливі оповідні напрямки, сприяючи розумінню сюжету. Під час вибору місця зйомок або при

розробці декоративного проекту в студії режисер і художник-постановник можуть скористатися архітектурними елементами, наявними або створеними для розкриття або підкреслення ідеї, поліпшення кінопростору за допомогою композиції кадру. Це може вказувати на близькі стосунки між персонажами, як у "Розповіді служниці" та у фільмі "Кімната", а також на відстані, як у "Пуститися берега" та у фільмі "Вічне сяйво чистого розуму", на інтер'єр персонажів і на те, як вони почуваються у середовищі, в якому живуть.

В архітектурі наративність ставить на перше місце людський досвід та необхідність формувати його в історії. Він робить акцент на значенні будівлі, а не на її функціях. Для архітекторів незмінна привабливість наративу полягає в тому, що він пропонує спосіб взаємодії з тим, як місто сприймається і функціонує.

### **2.3. Образ архітектури в ілюстрації ХХ ст.**

Епоха романтизму кінця XVIII - початку XIX століть глибоко вплинула на те, як майже всі творчі люди ставилися до самої природи художнього вираження. Утопічна духовна чистота і суворість класицизму повинна була звільнити місце для більш світських проявів містики і смертних запитів людства. У царині архітектурного самовираження, мабуть, жодна людина не мала більш масштабного впливу, ніж Джованні Баттіста Піранезі (1720-1778). [61]

Хоча він поділяв інтерес до форм стародавніх греків і римлян з прихильниками руху витончених мистецтв, Піранезі відрізнявся від них вірою в непорушну утопічну досконалість, яку пропонував класицизм. Зображуючи античність в цілому більш похмурим і рефлексивним чином, Піранезі не боявся висвітлювати недоліки і смертність цих суспільств, маючи на увазі свою власну смертність у своїх емоційних графічних румінаціях. Його цікавили не стільки власне форми класицизму, скільки емоційна сила, що містилася в цих формах. Його замальовки античних руїн та архітектурні фантазії є емоційно зарядженими свідченнями сили архітектурних форм та створених ними про-

сторів. Не дивно, що він зазвичай працював у перспективі як особливо чіткому і безпосередньому методі живописного і, отже, емоційного дослідження.

Хоча Піранезі, звичайно, не можна приписувати винахід архітектурної перспективи, але принципи перспективного будівництва були досить добре відомі з часів Ренесансу, йому слід віддати належне за його вплив на встановлення емоційної та інтелектуальної комунікативної сили архітектури, як збудованої, так і незбудованої, як предмету художнього вираження, і як це зображено на перспективному малюнку. Його творча спадщина глибока і може розглядатися як великий вплив на розвиток форм літератури, філософії та мистецтва, а також на значну частину західного архітектурного вираження аж до 20-го століття. Наскільки іншою могла б бути творчість Джона Соана або Джозефа Майкла Ганді, не кажучи вже про американського візіонера Х'ю Ферріса, якби не потужні світлотіні Піранезі. У будь-якому випадку, перспективний малюнок став і продовжує залишатися життєво важливим дослідницьким інструментом в процесі архітектурного проектування. Навіть ті, кого дехто може вважати досить в'їдливіми модерністами початку ХХ століття, не були застраховані від переконливості перспективного малюнка в розробці своєї творчості.

Існує тонка грань між коміксами та архітектурними кресленнями, чи то в їхній компоновці, чи то в техніці малювання. Обидва намагаються розповісти історію у найбільш ефективний та кінематографічний спосіб. Архітектор може багато чому навчитися у художників-коміксистів і навпаки; одні створюють історії в будівлях і поза ними, а інші - будівлі для історій.

Комікс, *la bande dessinée*, графічний роман. Всі вони є частиною медіа з внутрішнім зв'язком з архітектурним сторітелінгом. Це засіб, який здавна використовувався для фантазування та спекуляцій на тему можливого архітектурного майбутнього, або, в менш видовищному контексті, використовувався

як засіб для того, щоб просто показати перспективну подорож через архітектурний проект. Однак, коли комікс поєднує вигадку з архітектурною уявою, відбувається не лише спекуляція на майбутніх архітектурних сценаріях. Це також фіксація та критика урбаністичних умов як наших сучасних міст, так і міст минулого. [40]

*Les Cités Obscures* - бельгійсько-французька графічна новела-сага - належить до першої категорії архітектурних спекуляцій. Це науково-фантастична серія, дія якої відбувається у світі, де люди живуть у незалежних містах-державках, кожне з яких характеризується особливим архітектурним стилем. Проте є два графічні романи, які спекулюють на архітектурному минулому - "Берлін" Джейсона Лютса та "Айя: Життя в місті Йоп" Маргеріт Абуе і Клемана Обрері. Архітектура в цих історіях - далеко не найвагоміша частина їхніх наративів. Тим не менш, архітектура є важливою темою в тому, як герої орієнтуються у світах, в яких вони живуть, і як глядачі бачать, як їхні міста розвиваються в часі. [40]

Обидва романи розгортаються у різних світах. Дія роману "Айя" відбувається в Кот-д'Івуарі через 18 років після здобуття незалежності від Франції, в той час як історія "Берліна" охоплює період падіння Веймарської республіки в німецькій столиці. Це дві оповіді, які зображують напрочуд різні архітектурні стилі - 1978 року Абіджан - процвітаючий мегаполіс, який звернувся до модернізму і постмодернізму для встановлення архітектурної ідентичності, в той час як Берлін 1928 року - місто, яке в культурному плані переживає муки руху Баухауз, але з еклектичним поєднанням архітектурних стилів. [40]

"Айя" - це історія дівчинки-підлітка Айї, яка зростає у складному міському центрі Йоп-Сіті. Йопугон - офіційна назва Йоп-Сіті - одне з найбільш густонаселених передмість столиці Кот-д'Івуару, передмістя, яке намагається скористатися перевагами економічного буму в Кот-д'Івуарі. Переважна частина роману відбувається в домашніх умовах, і саме в цих просторах роботи ілюстратора Клемана Обрері дають наочну оцінку того, як житло функціонує

як маркер привілеїв і боротьби.

Головний герой походить з родини робітничого класу, що мешкає в багатолюдних кварталах Йоп-Сіті. Близькість осель одна до одної створює жвавий громадський простір, де соціальна взаємодія є звичним явищем. Домашні обов'язки, такі як прання білизни, які в цьому патріархальному середовищі виконують жінки, виконуються у спільному просторі, де сусіди розвішують білизну на спільних мотузках для білизни, ведучи при цьому розмови. Приготування їжі та виховання дітей також стають спільною діяльністю, а спільні вулиці, що проходять через задній двір будинків, стають простором обміну та торгівлі. Таке близьке сусідство, хоча і сприяє формуванню почуття спільності, є джерелом напруги для Айї, яка відчуває себе обмеженою в умовах відсутності приватного життя як в її будинку, так і в її районі.

Однак в оселях з високим рівнем доходу приватність є надмірною, можливо, навіть надмірною. Будинок одного з головних антагоністів є символом цього, маркером того, як економічний бум Кот-д'Івуару посилив класові розбіжності. Житло пастельно-рожевого кольору, модерністський куб будинку з великими пропорціями. Імпозантна стіна з шипами не пускає небажаних відвідувачів, оточуючи величезну територію. На задньому плані - безплідна піщано-коричнева ділянка землі. Це мікросвіт тогочасного івуарійського суспільства - модерністський, дорогий, укріплений будинок як символ статусу, в той час як широкі верстви населення змушені задовольнятися маленькими, тісними житлами. [40]

З іншого боку, фільм Джейсона Лютса "Берлін" присвячений схожим темам. Його широкомасштабна оповідь з кількома сюжетними лініями включає в себе історію студентки Марти Мюллер, яка приїхала до Берліна з Кельна і згодом заприятелювала з журналістом Куртом Северингом. Як і Абіджан, Берлін - місто контрастів. Центр міста показаний як живе і сучасне поселення, величні будівлі обрамляють вуличні пейзажі, населені людьми, сучасними автомобілями і розгалуженою трамвайною системою. [28]

Редакція газети, в якій працює журналістка, знаходиться в цьому центральному районі, в той час як кінцевий пункт призначення Марти - район, занедбаний державою. Таунхаус, в який вона врешті-решт переїжджає, напі-взруйнований і погано доглянутий - це середньоповерховий будинок, типовий для робітничих районів Берліна. Такі будинки, відомі як Mietskasernen, зазвичай винаймались мігрантами з сільської місцевості, з кімнатами однакового розміру, згрупованими навколо коридору у квадратній, довгастій або Г-подібній формі. Розташування та планування квартир означало, що бідніші мешканці, як правило, отримували гірше освітлення та санітарні умови.

Вид з висоти пташиного польоту в обох романах слугує корисним стоп-кадром для цілісного уявлення про Берлін та Абіджан. У Берліні герої дивляться з даху будівлі в центральній частині міста, помічаючи Ратушу, Бранденбурзькі ворота і Палац, згруповані разом. Побудовані в стилі ренесансу, неокласицизму та бароко, вони є символами достатку в глибоко розділеному місті. На іншій стороні міста знаходяться багатоквартирні нетрі та орендовані бараки, де умови життя були поганими, а простір суворо обмеженим.

Абіджан в Айї зверху також представлений як місто крайнощів. На одній з панелей книги зображено широку чотирикутну дорогу, обмежену з одного боку двома будинками значних розмірів, а з іншого - зашкеленими офісами в баштах. Це влучне зображення міста, що переживає постколоніальний економічний бум, де державна та корпоративна архітектура представлена марнославними проектами, погано пристосованими до місцевого клімату, і де житло для заможних людей займає непомірну кількість землі. [40]

Графічний роман залишається надзвичайно потужним медіумом для роздумів про те, що побудували люди і те, що вони ще можуть побудувати. "Берлін" та "Айя" - це дві потужні історії, які фактично є документальними фільмами з елементами наративу, де архітектура використовується для осмислення світів, в яких живуть персонажі.

## ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

Зробивши аналіз усього вище сказаного ми можемо стверджувати, що художня складова в архітектурній ілюстрації починає виокремлюватися у другій половині ХХ століття.

Проаналізувавши інформаційні та візуальні джерела можемо стверджувати, що ілюстрування архітектури першопочатково слугувало для приблизного розуміння того, як повинна виглядати майбутня будівля.



## РОЗДІЛ 3

### ІЛЮСТРУВАННЯ АРХІТЕКТУРИ У ХХІ ст.

Загалом інформації по використанню саме сучасної архітектурної ілюстрації та її функції в контексті тої чи іншої теми нам вдалось знайти небагато, оскільки дослідження за цим напрямом саме в межах графічного дизайну та ілюстрації практично відсутні. Більшість досліджень стосується саме методів візуалізації та їхнього впливу на кінцевий продукт в межах професії архітектора.

Використання образу архітектури у сучасному медіа просторі є найбільш поширеним в онлайн ілюстрації, коміксах, журналах, анімації, кінематографії, комп'ютерних іграх тощо.

Ілюструючи архітектуру автор може візуалізувати свій особистий погляд на місто або окремі архітектурні пам'ятки, висвітлити певні проблеми, які існують та спробувати таким чином привернути до цієї проблеми увагу. Або ж ілюстратор/ка може спробувати підкреслити певні речі, зробивши акцент на тому, чого більшість людей не помічає, давши можливість досліджувати глядачам архітектуру або певні її елементи через дизайн. Ілюстрування архітектури дозволяє вивчити різницю між минулим і сьогоденням. Висвітлення деталей, які є характерними для того чи іншого міста, його стиль життя, історія або навіть іноді спосіб мислення людей того часу.

#### **3.1. Сучасні ілюстратори архітектури.**

Федеріко Бабіна – італійський ілюстратор. [18] Цікавою є його серія з 17 ілюстрацій під назвою «Архіцирк». На них зображені 17 різних малих, ефемерних, деконструктивних і акробатичних архітектурних конструкцій. Для нього кожна з них представляє плинний і перформативний досвід сучасного дизайну. У цьому проекті італійський ілюстратор бачить архітектуру як циркове шоу. Ідею цієї серії Федеріко описує наступним чином:

*«Світло гасне... шоу починається. іноді я ловив себе на тому, що дивлюся на красиву архітектуру, як дитина на циркову виставу: затамувавши подих, втягнувши носом повітря, широко розплющивши очі і відкривши рот, спостерігаючи за магією шоу. іноді архітектура стає мистецтвом, яке викликає подив за допомогою слів, звуків, жестів і форм, що мають чудодійний вигляд і здатність дивувати і хвилювати», - Федеріко Бабіна. [19]*

Зі слів автора він сприймає архітектуру як циркову виставу. Архітектура, немов, переодягається, гримується і трансформується, щоб інтерпретувати себе у виставу, де *«об'єми і форми пишуть драматургію і розповідають історію»*. За допомогою своїх ілюстрацій художник переносить нас у світ, де архітектура не підкоряється логіці. Це світ мрії, в якому можливо все.

Не менш цікавою є робота Сіньран Ма – ілюстратора та архітектора з Нью Йорка. Він створив серію абстрактних малюнків в яких втілив в життя своє бачення архітектури – переосмислене, яке змінює людську уяву про міський простір. Через графічні наративи він ніби створює злам у часі і просторі. Архітектура на ілюстраціях у цій серії схожа на сцену на якій відбувається дійство. Сіньран зображає архітектурні портали, за якими ніби знаходиться інший вимір. Люди, які стоять перед цими порталами спостерігають за дійством, яке відбувається. Серія ілюстрацій в естетичному плані нагадує ХІХ ст. і виконана в техніці, що імітує гравюри того часу. [6]

Марі Лор Круші - французька ілюстраторка роботи якої заслуговують окремої уваги. [9] Серед них нами було опрацьовано декілька робіт з книги «Хатини» (ор. «Cabins») автора Філіпа Жодідію, для якої Марі створила близько шістдесяті ілюстрацій та піктограм. [13] Також були розглянуті ще декілька її абстрактних архітектурних ілюстрацій, які були створені для різних медіа.

Усі ілюстрації Марі виконані у векторі, де вона з простих модульних форм створює складні і візуально вражаючі ландшафти, архітектурні об'єкти,

а також зображення тварин, людей. *«Щодня мене надихають гра світла, кольорові контрасти, геометричні лінії та графічні ритми, які я зустрічаю як в архітектурі, так і в природі. Все є джерелом натхнення, навіть найменші деталі нашого світу. І це "чутливе око", яке я намагаюся підтримувати щодня, є для мене потужним інструментом для вилучення себе з буденності»* - Марі Лор Круші. [14]

Проаналізована нами також була серія з трьох книг Карла Стенги [10] – «Я мілан», [27] «Я Нью Йорк», [28] «Я Лондон». [26] У цих книгах, він віддає належне місцевому стилю життя, визначним пам'яткам, паркам та архітектурі обраних міст. Його грайливі ілюстрації та інтимні анекдоти демонструють індивідуальність міст та особливості, які роблять їх унікальними.

### 3.2. Техніки виконання та стилі

Як відомо, ілюстрація - це візуальний елемент, який має на меті пояснити та передати певний продукт, концепцію чи ідею. Вона привертає увагу глядача і може бути надзвичайно інформативною. Хороша ілюстрація повинна вміти розповісти або доповнити історію, а також показати емоції та настрій, покладаючись на образи, форми та кольори.

Маючи чудову здатність візуально передавати ідеї, концепції та продукти, ілюстрація привертає увагу аудиторії і розповідає захоплюючу історію, за якою глядачі можуть легко стежити. Вона дуже інформативна, оскільки може наочно підкреслити основні висновки зі складної концепції або навіть основні характеристики та переваги продукту.

Можемо наголосити, що ілюстрація є одним з найдавніших способів комунікації. Відомо, що ілюстрація почала зароджуватись як форма вираження з часів доісторичних наскельних малюнків (печера Шове датується більш ніж 36 000 років тому). Сьогодні вона використовується скрізь. Ми можемо побачити ілюстрації в книгах, плакатах, флаєрах і, цифровому медіа. Багато веб-сайтів та мобільних додатків покладаються на силу ілюстрацій для спілкування та роз'яснення користувачам. У сучасному світі існує велика кількість різноманітних стилів ілюстрації, кожен з яких здатен виконувати певні функції, часто взаємодіючи з історичним контекстом того чи іншого стилю. [41]

Важливо зауважити про стиль - це, по суті, спосіб, у який художник зображує свій предмет і як художник виражає своє бачення. Стиль визначається характеристиками, які описують твір мистецтва, такими як спосіб, у який художник використовує форму, колір і композицію, і це лише деякі з них.

Серед ілюстрацій, які використовуються для висвітлення більш загальних тем, так і в нашому випадку - саме архітектурної ілюстрації, стилі виконання однаково працюють для обох. Серед найпоширеніших сучасних стилів ілюстрації можна виокремити наступні:

Мінімалістична ілюстрація

Використання великих і важких плям

3D ілюстрація

Типографічна ілюстрація

Ретроспективна ілюстрація

Геометрична ілюстрація

Ілюстрація в коміксах

Кожен вид ілюстрації виконується в певній техніці та стилі, спектр яких значно варіюється. Варто зазначити, що за технікою виконання види ілюстрацій можна поділити на дві великі групи: сучасний стиль та традиційна ілюстрація. Векторна графіка та цифрові ілюстрації, виконані від руки, ми можемо віднести до ілюстрацій у сучасному стилі. А традиційними вважаються гравюра на дереві, гравюра на металі, ілюстрації олівцем, вугіллям, літографія, акварель/гуаш/акрил/туш та колаж.

Використання традиційних методів ілюстрування по зрівняно з сучасною діджитал візуалізацією має певні функційні та стилістичні обмеження. Вони проявляються у тому для чого ілюстрація буде використовуватись. Оскільки в нашому випадку мова іде саме про образ архітектури в ілюстрації у сучасному світі традиційні методи можуть виявитись досить обмеженими для досягнення того чи іншого ефекту. Так, наприклад, за допомогою сучасних методів ілюстрування та візуалізації можна досягнути більш точних, деталізованих результатів в більш короткі терміни ніж в традиційній манері, яка іноді може бути досить сильно обмежена.

Ілюстрування - важлива навичка для розвитку в якості дизайнера. Малюнок стає вашим власним стенографічним інструментом для формування

навичок грамотної композиції/макетування. На сторінці об'єкти пов'язані один з одним. Якщо можливість вираження за допомогою ілюстрації або будь-якого візуального зображення відсутня, втрачається важливий компонент для хорошого дизайну. Маніпулювання простором за допомогою близькості, глибини, інтенсивності кольору тощо - це все інструменти, які використовують дизайнери, щоб захопити аудиторію та утримати її увагу.

Іншими словами, хоча архітектурний малюнок зазвичай вказує на будівлю, він завжди має сказати щось більше, якісь інші повідомлення, передані засобами його зображення: стилем, технікою, матеріалами, навіть масштабом.

### 3.3. Архітектурні зображення у сучасному медіа просторі Ужгорода

Термін «архітектура австро-угорської доби» є умовним і позначає будівлі, зведені за часів входження Ужгорода (тоді – Унгвара) до складу Австро-Угорської імперії (1867-1918). Цей період характеризується значним економічним піднесенням, спричиненим промисловою революцією та інтенсивною індустріалізацією. Саме тоді в Ужгороді відбувається перехід від мануфактур до фабричного виробництва, прокладається залізниця, розвивається чавуноливарне виробництво. Замість дерев'яних мостів зводяться залізні, на вулицях з'являється електричне освітлення, розбудовується міська інфраструктура.

З розвитком економіки змінюється й архітектурне обличчя міста: щезають останні будинки під солом'яними стріхами, з'являються багатоповерхові споруди. Панівним архітектурним стилем в цей період був історизм, або – еkleктика, якій притаманний ретроспективний напрям – використання елементів різних попередніх стилів.

Період на зламі кінця XIX – початку XX століть в Європі став так званою прекрасною епохою – золотою добою автомобілебудування та повітроплавання, ресторанів, туризму, курортів, час розквіту фотографії, кіноматографу, успіхів природничих наук, новітніх технологій та медицини, становлення соціології, етнографії, пора археологічних відкриттів, епоха модерну в мистецтві тощо.

Усе це не могло не позначитись на архітектурному обличчя Ужгорода. Починають системно розбудовуватися освітні заклади, з'являються знакові будівлі – королівська католицька гімназія ім. Другетів, монастир отців Василіан, готелі «Корона» та «Берчені», палаци Фріда та Штернбергера, синагога неологів та ортодоксальна синагога, міський театр, будівля «Білий корабель» та багато інших.

В місті засновується Унгарський завод порцеляни й кераміки, на якому виготовляється скульптурне обрамлення для будинків, що збагачує архітектурне обличчя міста. [73]

Серед відомих архітекторів, які брали участь у розбудові Ужгорода можемо відзначити наступних:

**Йожеф Каузер** (7 травня 1848, Пешт – 25 липня 1919, Будапешт) - відомий угорський архітектор; майстер історизму, автор проекту королівської католицької гімназії ім. Другетів в Ужгороді. Закінчив технічний університет в Цюриху, згодом продовжив навчання в Парижі у Школі красних мистецтв. Вперше ім'я архітектора стало відомим широкому загалу за участі в кількох архітектурних конкурсах. Пізніше Йожеф Каузер спроектував угорський павільйон для Всесвітньої виставки в Парижі 1878 року, а у 1885 році - для національної виставки в Угорщині, У період з 1891 до 1905 років Йожеф Каузер виконував проектування інтер'єрів для Базиліки Святого Іштвана - найбільшого католицького собору Будапешта, де зберігається рака з правицею Святого Іштвана. Нагороджений французьким Орденом Академічних пальм та австро-угорським орденом Залізної корони. Найвідоміші роботи: Базиліка Святого Іштвана в Будапешті (1891-1905); будівля Національного Театру на площі Луїзи Блахи; реформатська гімназія, дівоча школа Святої Марії, дитяча лікарня Стефанії, державна лікарня Святого Ласло, будівля видавництва Pallas та нове крило будівлі королівської військової академії Ludoviceum в Будапешті. [73]

**Ференц Пфофф** (19 жовтня 1851, Мохач - 21 серпня 1913, Будапешт) - угорський архітектор, головний архітектор Угорських королівських державних залізниць (MAV).

У 1880 році Ференц Пфофф закінчив Королівський технічний університет у Будапешті. Він був учнем Імре Штейндля - автора проекту будівлі



парламенту Угорщини. Протягом 1887-1907 років працював у MAV, де згодом зайняв посаду головного архітектора. Пізніше перейшов до Міністерства торгівлі.

Протягом 20 років роботи в Угорських залізницях Пфофф спроектував кілька десятків залізничних вокзалів у містах Загреб, Рієка, Братислава, Кошице, Клуж-Напока, Тімішоара, Печ, Капошвар, Дьор, Сегед, Ньїредьгаза, Дебрецен, Мішкольц, Чоп, Ужгород тощо. У 1885 році архітектор розробив проект виставкового павільйону в парку Варошлігет у Будапешті. [73]

**Амбруш Орт** (18 листопада 1871, Арад - 18 листопада 1931, Будапешт) - угорський архітектор. Закінчив Технічний університет у Будапешті в 1897 році. До 1904 року працював у архітектурному бюро свого швагра, відомого архітектора Ігнаца Альпара. У період з 1904 по 1914 роки співпрацював з архітектором Емілом Шомло. На формування архітектурного стилю Амбруша Орта вплинули праці віденських сецесійних архітекторів Отто Вагнера та Йозефа Гофмана. [73]

**Еміл Шомло** (1877, Арад - 1939, Будапешт) - угорський архітектор. Закінчив Технічний університет у Будапешті в 1899 році.

Географія проектів архітекторів Орта та Шомло надзвичайно широка: будівля бібліотеки університету в місті Клуж; дівоча школа в Тренчині (1906); торговельні школи в Сегеді (1912-1914) та Сату-Маре (1907); гімназія Ференца Казинці в місті Дьйор (1913); будівля суду в Сомборі; поштовий палац у Шопроні (1911-1913); державна школа в Жиліні (1909); гімназії в містах Гайдунанаш раю та Георгень (1912), будівля Народного дому (1909-1911) та ряд житлових будинків у Будапешті тощо. [73]

**Шому Петц** (1 березня 1854, Пешт - 1 вересня 1922, Будапешт) - відомий угорський архітектор, майстер неоготики та історизму. Шому Пец закінчив декілька університетів - в Угорщині і за кордоном, в Штутгарті, Пізніше навчався у Віденській академії образотворчих мистецтв під керівництвом данського архітектора Теофіла Хансена, автора будівлі парламенту у Відні. Після повернення додому працював разом із відомим архітектором Фрідешем Шулеком над реконструкцією церкви св. Матяша у Будапешті, а потім в архітектурному бюро Олойоша Гаусманна. У цей час архітектор студіює готичну архітектуру та набуває досвіду в майстрів неоготики.

Згодом Шому Пец починає працювати у технічному університеті під керівництвом Фрідеша Шулека та Імре Штейндля, автора проекту будівлі Парламенту Угорщини. У 1887 році стає викладачем університету, а через рік обіймає посаду професора. У 34 роки став деканом будівельного факультету Будапештського університету технічних та економічних наук, який очолював аж до своєї смерті. У доробку Шому Пец - Численні проекти будівель в стилі історизму. У своїх роботах часто використовував майоліки та кахлі відомого угорського керамічного заводу Zsolnay. Найвідоміші роботи Шому Пец: будівля Центрального ринку в Будапешті; палац Сейкі у місті Клуж-Напока; будівля Національного архіву Угорщини в Будапешті; неоготичні храми у містах Будапешт, Дебрецен, Орадя; будівля Морської академії у місті Фіуме тощо. На території сучасного Закарпаття спроектував будівлі угорської королівської реальної школи в Ужгороді та угорської королівської державної гімназії у Берегові. [73]

**Ференц Саболич (Грос)** (Тисалек, 18 вересня 1874 - Будапешт, 26 жовтня 1959) - відомий угорський архітектор. Навчався в Мюнхенському технічному університеті та Національній вищій школі красних мистецтв в Парижі. Після повернення практикувався в майстерні Альберта Шікеданца. Брав участь у багатьох конкурсах та отримував перші премії - зокрема, за проекти

управи комітату Земплін та Торговельної академії в Мукачеві. Під час Першої світової війни та військової служби в Перемишлі в чині інженера-лейтенанта архітектор спроектував військове кладовище загиблих німецьких й угорських героїв та розробив проект велетенського меморіального хреста з частин розбомбленої фортеці. За роботу над проектом Ференц Саболч був нагороджений орденом Франца Йосифа - Лицарським хрестом. Із 1930 року - секретар виконавчого комітету Будапештського архітектурного конгресу. [73]

**Дюла Папп** народився 8 січня 1857 року в місті Секельудворгель. Вивчав живопис та декоративно - прикладне мистецтво в Будапешті, диплом здобув у Національній школі рисунку. Вивчав архітектуру в Карлсруе, Відні та Парижі. Згодом багато років працював у різноманітних архітектурних бюро, багаторазово отримував нагороди на конкурсах.

Дюла Папп разом з Ференцем Саболчем працювали в майстерні Альберта Шікеданца. У 1897 році архітектори відкрили спільне бюро, яке діяло до 1920 року. Серед головних робіт архітекторів: палац Ньїрвіз у Ньїредьгазі (1913); ратуша у Ньїрбаторі; ощадна каса у Ньїрбаторі; загальний кредитний банк у Ньїредьгазі (1912); синагога в Ужгороді (1907); готель Корона в Ужгороді (1910). [73]

**Лайош Феєр** народився в місті Сигіт-Мармароський у 1877 році. Освіту здобув у Технічному університеті в Будапешті. Згодом, після подорожі Італією та Німеччиною, разом з дебrecенським архітектором Ігнацом Ріттером відкрив архітектурне бюро в Будапешті.

**Ігнац Рігтер** народився у селі Тінке поблизу міста Орадя (нині Румунія) у 1873 році. Закінчив Угорський королівський технічний університет імені Йосифа у 1899 році.

Лайош Феєр та Ігнац Ріттер - угорські архітектори, засновники та редактори професійного архітектурного часопису *Magyar Paliázatok* («Угорські змагання»), що виходив з 1903 до 1917 року. Журнал виходив щомісячно та спеціалізувався на публікації тендерів та результатів архітектурних конкурсів. Згодом часопис змінив назву на *Magyar Építőművészet* («Угорська архітектура»). Головні проекти архітекторів: міський театр в Ужгороді (1907); «Білий корабель» в Ужгороді (1902-1903); реконструкція реформатської церкви в Ужгороді (1908), синагоги у Виноградові (1904) та Сиготі-Мармароському (1902); будівля Угочанської ошадної каси у Виноградові (1911); будинок Товариства водорегуляції річки Барчау в місті Орадя (1904); палац Сіладі в Дебрецені (1912) тощо" [73]

## **Стації Хресної дороги**

### *Кладовище Кальварія*

Найбільше і найстарше кладовище Ужгорода, яке збереглося до нашого часу, виникло у другій половині XVIII століття, коли Закарпаття входило до складу Австро-Угорщини. Реформи, що проводив імператор Йосиф II, забороняли ховати людей на при церковних територіях, тому виникла потреба в новому цвинтарі.

На горі Виноградній вже тоді існувало невелике кладовище. З давніх часів на ній здійснювалися релігійні ритуали і, скоріш за все, знаходилося язичницьке капище. Можливо, відчуваючи особливу енергетику цих земель, їх власник Давид Петц у 1759 році подарував свій земельний наділ місту для облаштування некрополя. Таким чином на карті Ужгорода у 1763 р. з'явилася нова назва гори – Кальварія з позначеними на ній дерев'яними хрестами стації. Термін походить від лат. *Calvaria* – Голгофа. Так називають комплекс малих архітектурних форм, в яких зображають в скульптурній або живописній

формах сюжети страждань Христа дорогою на Голгофу.

Стації Хресної Дороги на Кальварії є унікальною пам'яткою релігії та історії Ужгорода та загалом України як єдина на теперішній час частково збережена архітектурна та релігійна спадщина XIX ст. Усі каплиці потребують оновлення та включення їх до культурної спадщини України. [57]

Основний комплекс складався з 14 споруд і будувався за участі небайдужих релігійних персоналій та вірників римо-католицької церкви. До нашого часу дійшло тільки 10 стацій.

Із головною найбільшою каплицею на вершині гори пов'язані два відпусти для римо-католиків та греко-католиків. Вона була також місцем святкування дня святого Флоріана, патрона сажотрусів та пожежників. [57]

Уже в чехословацький період комплекс стацій доповнили п'ятнадцятою каплицею, куди перенесли пам'ятник Яну Непомуцькому, що стояв неподалік, біля моста через Малий Уж.

Будівлі розташовані на схилах, до кожної вхідної частини, завершеної неповною аркою, ведуть сходи. Домінуючий архітектурний стиль – історизм з елементами необароко, виявлений дуже скромно. В основному фасади мають стриманий декор у вигляді пілястрів та більш чи менш легких карнизів. Завершуються каплиці трикутними фронтонами. Отвори вхідних частин мають ковані загорожі, в деяких випадках прикрашені декоративними елементами необароко.

Одна з каплиць вирізняється на тлі інших скромних будівель – має яскраво виражені елементи неоготики в трактуванні фасаду, вхідної частини та завершенні.

За радянської влади загальний наступ на релігію завдав непоправної шкоди комплексу: наприкінці 1950-х років головну каплицю і землю довкола передали Ужгородському державному університету, в якій облаштували лабораторію спостережень за космічними об'єктами. В процесі її перебудови

під потреби навчального закладу, екстер'єр та інтер'єр каплиці зазнали кардинальних перетворень, впізнати у ній бувшу культову споруду майже неможливо. Окремі стаційні каплиці взагалі зруйнували, а ті, що залишилися без господаря, поступово занепадали, залишилося тільки 10 споруд. На початку 1990-х років ситуація змінюється, каплиці поновили і розписали під керівництвом отця Йосифа Васкова. [69]

## Усипальня родини Теленді

### *Кладовище Кальварія*

Гора Кальварія прийняла в свої схили безліч відомих людей, котрі творили історію Ужгорода. Вважається, що одним з перших поховань на її території була могила угорського поета Габора Дойко, котрий помер у 1796 році, проте поховання не збереглося. Найдавніший надгробок датується 1814 роком. Багато старих угорських та словацьких могил, на жаль, зникло, залишилася тільки дециця. [57]

Історично кладовище поділяється на декілька частин: справа ховали римо-католиків, зліва – реформаторів, на вершечку гори – греко-католиків і православних. Тут поховані відомі ужгородці: засновник обласної лікарні Андрій Новак, [72] засновник парку декоративних рослин Іштван Лаудон, [68] колишній губернатор Підкарпатської Русі Антонін Бескид, [55] фундатори крайової «Просвіти» і будівничі Карпатської України Юлій та Михайло Бращайки, [58];[59] композитор Дезидерій Задор, [64] науковець-археолог та письменник Михайло Потушняк, [75] поет Петро Скунець. [79] А також відомі художники – Йосип Бокшай, [56] Адальберт Ерделі, [63] Федір Манайло, [70] Гаврило Глюк, [60] Павло Бедзир, [54] Андрій Коцка, [67] Ференц Семан, [77] В'ячеслав Приходько [76] та інші...

Надгробки Кальварії пройшли певну еволюцію. Дерев'яні хрести змінилися на залізні, які часто були справжніми шедеврами ливарного мистецтва. Ще пізніше з'явилися надгробки з каменю – андезиту, лабрадориту, граніту, мармуру чи мармурової крихти. Перші надгробки привозили з Пряшева, Кошиць, Будапешта, в ХІХ столітті їх почав виготовляти на місці відомий епархіальний скульптор Пітер Коваліцький. [57]

Поховання в склепах не характерні для Кальварії. Донині тут збереглися два склепи, хоча в деяких джерелах фіксується чотири. Можна припустити, що колись їх було більше. На одній зі старовинних каплиць зберігся напис «Вальдемар». Напевне, її побудував хтось з емігрантів, бо таке ім'я було тоді популярним серед російських дворян. [66]

Друга з них – вагома пам'ятка історії та архітектури, яка заслуговує на особливу увагу і вимагає допомоги з боку влади для її збереження, – каплиця-крипта, зведена над похованням родини дворянина Антала Теленді зі спадкової династії угорських лікарів. У ній покоїлися його останки, дружини та їхніх дітей.

Усипальня збудована у 1895 році в стилі історизму з елементами пізнього бароко. Зовні стіни покриті пілястрами з пишними капітелями. Силуети циркульних здвоєних вікон і порталів прикрашені широкими декорованими арками та цінним художнім литвом. Виразним акцентом звучав складної форми купол, над яким височів ажурний металевий хрест. Родзинкою на куполі була декоративна металева гірлянда. Всередині каплиця мала невеличкий вівтар для богослужіння.

На сьогодні будівля пограбована і спаплюжена, а ще років сорок тому назад вражала своєю красою. Як пише дослідник, Дмитро Слинчак, [62] на фасаді ще зберігалися маленькі янголята, а вхід був хоча й без дверей, але ще залишалася на місці старовинна рама. Всередині під стелею збереглися пишно декоровані дошки з іменами похованих, а також залишки ліпнини на капітелях та фрагменти розписів у теплій охристо-теракотовій кольоровій гамі.

Колись усипальню прикрашали вази для квітів із зеленого скла, на надгробках обабіч входу залишилися сліди від позолоти. Місце для поховання в центрі каплиці вже тоді було порожнє, сліди кам'яної плити, яка його прикривала, не вдалося відшукати.

### **Житловий будинок**

*Собранецька, 13*

Основна маса будівель другої половини ХІХ – початку ХХ століття зведена в панівному тоді в Австро-Угорщині стилі історизму, або ж еkleктики, якому притаманне використання елементів попередніх стилів. До історизму відносять такі напрями, як неоготичний та неороманський стилі, неокласицизм, необарокко, неоренесанс, неоорієнталізм тощо. У деяких випадках мають місце не чисті стильові інтерпретації, а їх суміш.

Фасади історизму декоровані барельєфами, горельєфами та декоративно-ужитковими елементами грецького і римського ордерів: капітелями, трикутними фронтонами, рельєфними карнизами. Кольори декору та тиньку фасадів часто контрастні – білі елементи оздоблення на рожевих, блакитних, охристих поверхнях. Така домінуюча одноповерхова забудова історичного ареалу міста свого часу добре прочитувалася і масово почала щезати з 70-х років минулого століття, коли Ужгород у зв'язку з радянською індустріалізацією почав активно розбудовуватися і змінюватися архітектурно. [73]

Стару частину міста, особливо за останні тридцять років, продовжували знищувати, тільки за окремими вцілілими будинками австро-угорського часу можемо уявити його бувше архітектурне обличчя. Одним із прикладів подібної забудови є житловий будиночок, що залишився на Собранецькій, 13.

Належить до типової одноповерхової житлової забудови кінця ХІХ століття – періоду панування історизму, або ж еkleктики.

По ширині фасаду під карнизом проходить смуга рапорту, який склада-



ється з рослинного орнаменту та динамічно трактованих юнацьких напівфігур.

По вертикалі фасад почленований пілястрами з орнаментованими капітелями, в центрі яких закомпоновані вусаті маскарони. Широкі пілястри декоровані вертикальними орнаментальними смугами рослинного характеру, які завершуються знизу рибками.

Вікна прикрашені сандриками з вазами у розірваних фронтонах. Внизу під вікнами – орнаментовані теракотові вставки з морськими грифонами.

Цілком ймовірно, що скульптурне декоративне обрамлення могло бути виконане з червеницької глини на Унгарському заводі порцеляни й кераміки, який працював у місті в кінці XIX століття. Подібне трактування фасадів збереглося на деяких будинках кварталу так званого Нового міста на лівому березі Ужа – теперішній площі Петефі та її околиць.

Як виняток, фасад будинку дбайливо відновлений і є прикрасою вулиці. Причетна до цього родина Андреї Павук – художниці, члена ЗОНСХУ, викладачки Закарпатської академії мистецтв, яка проживає в будинку та є ініціатором його фахової реставрації.

### **Житловий будинок**

*Духновича, 23 – 25*

Теперішня вулиця Духновича, на якій розташований так званий «будинок Фінцицького», у XVII столітті, називалася Вовняною і згадувалася серед десяти вулиць, існуючих на той час. Свою назву отримала від знаменитих вовняних ярмарків, які традиційно проводилися у цій частині міста.

Пам'ятка місцевого значення доби історизму зведена на межі XIX – XX

століть у формі літери «П», з довгим внутрішнім двором, традиційна в архітектурному плані, проте вирізняється багато декорованим необароковим фасадом. Вікна будинку об'єднані єдиним карнизом з використанням рослинної ліпнини, а вузькі пілястри між вікнами завершені орнаментованими кронштейнами.

Пишне рослинне обрамування з картушами утворює своєрідну декоративну смугу над вікнами. Внизу вікон її підтримує пояс необарокової пластики з горельєфами – чудовими маскаронами у вигляді жіночих голівок. Є припущення, що маскарони створив відомий скульптор того часу – Янош Петрідес.

До Першої світової війни тут проживав колишній мер Ужгорода, знаний юрист, культурний та громадський діяч, Міхай Фінцицький. За його головування починається модернізація Ужгорода (каналізація, водопровід, електро- і телефонофікація, впорядкування тротуарів і дорожнього покриття).

Фінцицький ще студентом займався перекладом російської літератури, видав двотомник «Російські оповідання», першим в угорській літературі переклав «Тараса Бульбу» Миколи Гоголя. У 1870 році у виданні Товариства Кішфолуді (угорське літературне товариство, яке займалося, окрім угорської, й популяризацією фольклору та літератури неугорських народів) опублікував 349 українських народних пісень під назвою «Народні пісні угро-русів». Цінними є і 40 русинських народних казок, записаних ним у 60 – 70-х роках XIX століття. На початку XX століття видав три томи своїх знаменитих «Звітів мера», в яких не тільки подав детальний звіт про тодішній стан міста, але й зібрав величезний архівний матеріал про Ужгород в минулому. [69]

Пам'ятка перебуває у занедбаному стані, до війни місто планувало почати великі реставраційні роботи, що з ним буде надалі – покаже час. [71]

## **Житловий будинок**

Один з найважливіших будинків історичної житлової забудови міста. Зведений на межі ХІХ – ХХ століть у стилі історизму. Колись це була розкішна будівля, фасад якої оздоблений клінкерною цеглою та декорований цінним скульптурним обрамленням, авторство якого приписується Яношу Петрідесу. Відомий талановитий скульптор з фаховим досвідом працював на фабриці Жолнаї у Печі, де виготовлявся знаменитий Угорський фарфор. Запрошений до Унгвара батьками міста з метою допомогти розвинути керамічне й порцелянове виробництво, оскільки навколишні землі були багаті на потрібну сировину. В 1883 році була заснована керамічна школа, а через п'ять років – Унгварський завод порцеляни й кераміки.

Керамічна школа була закладом, у якому на високому рівні викладали професійні керамісти та скульптори. Учні школи багато допомагали заводу, розробляли для нього нові форми, проводили експерименти з матеріалами, температурами, кольорами, глазур'ю тощо.

Підприємство, одним із творців якого був Петрідес, швидко розвивалось, вийшло на ринки Франції та Італії. З дубриницького каоліну виготовляли чудовий порцеляновий посуд, розписаний вручну. З червеницької глини робили кахлі для печей та камінів, садові скульптури, скульптури для фонтанів, декоративні садові вази, теракотове та майолікове оздоблення будинків (у тому числі й маскарони), статуетки угорських державних діячів і поетів тощо.

Окрім оздоблення для будинків, Петрідес виконав для міста й об'ємну скульптуру, зокрема – пам'ятник Яну Непомуцькому на початку 1890-х років, скульптури Ісуса Христа та Діви Марії Лурдської для римо-католицького костелу св. Георгія у 1893 році. Йому приписується скульптура Богородиці у сквері дівочої семінарії (відновлена мукачівським скульптором Петром Матлом у 2016 році), був автором втраченої на сьогодні скульптури Ісуса Христа,

що стояла у парку єпископської резиденції (за одними даними, встановили її у 1893 році, за іншими – у 1905-му). [73]

На користь того, що скульптурне обрамлення будинку на Другетів 65 виготовлене Яношем Петрідесом, свідчить високий фаховий рівень виконання.

Архітектура фасаду є строго симетричною, що підтверджується порталом зліва, який є вхідною частиною в будинок та ідентичним порталом справа із здвоєними вікнами житлової частини. Розірвані фронтони над порталами декоровані необароковими картушами.

Обрамлення інших п'ятьох вікон змінюється через раз строгими трикутними сандриками та карнизами з пишними рослинно-фруктовими гірляндами. Дуги циркульних вікон й порталу прикрашені замковими каменями із традиційними голівками чоловічих та жіночих маскаронів. Родзинка будинку – три медальйони з індивідуалізованим трактуванням профільних портретів у специфічному рицарському вбранні, очевидно, мають причетність до перших власників будинку. На жаль, дослідження на цю тему відсутні.

На сьогодні пам'ятка знаходиться у приватних руках і доведена власником до загрозливого стану руйнації.

## ВИСНОВКИ

На основі аналізу літературних джерел, конкретних авторів та їх ілюстрацій можемо зазначити важливість проведення дослідження в цьому напрямку, оскільки окреслена тема у формі ілюстрації ще не була предметом комплексного вивчення. Проробивши дану роботу отримуємо характеристики та класифікацію архітектурної ілюстрації за способом її застосування, стилістичними особливостями та технічними способами виконання від початку ХХ століття. Проведене дослідження спонукає до наступних висновків.

- 1) збір матеріалу для дослідження;
- 2) проаналізувати джерельну базу;
- 3) знайти та проаналізувати між собою вже існуючі аналоги;
- 4) провести порівняльну характеристику зразків;
- 5) дослідити місце архітектурних зображень в ілюстрації;

Ілюстрація - це візуальний елемент, який має на меті пояснити та передати певний продукт, концепцію чи ідею. Вона привертає увагу глядача і може бути надзвичайно інформативною. Хороша ілюстрація повинна вміти розповісти або доповнити історію, а також показати емоції та настрої, покладаючись на образи, форми та кольори.

Сучасна художня архітектурна ілюстрація охоплює широкий спектр візуальних стилів починаючи від мінімалістичного виконання, закінчуючи 3-D візуалізацією, а також поєднанням 2-D та 3-D елементів. Серед великої різноманітності стилів та технік виконання найбільш популярними є

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. A Brief History of Architectural Drawings // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.bluentcad.com/blog/a-brief-history-of-architectural-drawings/>
2. Amazing Building Adventures! / Martin Filler // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://www.nybooks.com/online/2015/11/05/amazing-adventures-architecture-comics/?lp\\_txn\\_id=1408030](https://www.nybooks.com/online/2015/11/05/amazing-adventures-architecture-comics/?lp_txn_id=1408030)
3. Architecture - The Visual Essence of Storytelling // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.re-thinkingthefuture.com/fresh-perspectives/a4887-architecture-the-visual-essence-of-storytelling/>
4. Architecture & comics // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.floornature.com/design-trends/strongarchitecture-comics-strongbr-16359/>
5. Architecture is the Protagonist in These Intricate Illustrations // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.archdaily.com/771408/architecture-is-the-protagonist-in-these-intricate-illustrations>
6. Architecture Transcends Time in New Architectural Illustrations by Xinran Ma // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.archdaily.com/908574/a-transcendence-of-time-through-architectural-illustrations-by-xinran-ma>
7. Artist Creates Architectural Drawings That Look Like They're Illuminated With Real Lights / Margherita Cole // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://mymodernmet.com/nikita-busyakov-building-drawings/>

8. Batman: Gotham by Gaslight // [Електронний ресурс]. Електронні дані.  
— Режим доступу:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Batman:\\_Gotham\\_by\\_Gaslight](https://en.wikipedia.org/wiki/Batman:_Gotham_by_Gaslight)
9. Behance page of Cruschiform // [Електронний ресурс]. Електронні дані.  
— Режим доступу: <https://www.behance.net/cruschiform>
10. Carlo Stanga // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу:  
[https://www.carlostanga.com/en\\_EN/189/italian\\_illustrator\\_carlo\\_stanga\\_biography](https://www.carlostanga.com/en_EN/189/italian_illustrator_carlo_stanga_biography)
11. Charles Henri Joseph Leickert // [Електронний ресурс]. Електронні дані.  
— Режим доступу: <https://www.artrenewal.org/artists/charles-henri-joseph-leickert/846>
12. Charles Leickert // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://en.wikipedia.org/wiki/Charles\\_Leickert](https://en.wikipedia.org/wiki/Charles_Leickert)
13. Cruschiform – “CABINS” by TASCHEN // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.pocko.com/cruschiform-cabins-taschen/>
14. Cruschiform // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://agentpekka.com/artist/cruschiform/>
15. Drawing and reality // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://medium.com/@owenhopkins/drawing-and-reality-ed31fd37c180>
16. Explore the Potential of the Human Figure in Architectural Representation // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу:  
<https://www.archdaily.com/912454/explore-the-potential-of-the-human-figure-in-architectural-representation>
17. Exploring the use of illustration in 21st century advertising // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://>

[https://www.academia.edu/11333422/EXPLORING\\_THE\\_USE\\_OF\\_ILLUSTRATION\\_IN\\_21ST\\_CENTURY\\_ADVERTISING](https://www.academia.edu/11333422/EXPLORING_THE_USE_OF_ILLUSTRATION_IN_21ST_CENTURY_ADVERTISING)

18. Federico Babina // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://federicobabina.com/about-me>
19. Federico babina illustrates the dreamlike circus world // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.designboom.com/art/federico-babina-illustrations-architecture-circus-show-02-16-2022/>
20. From Aquatint to Photogravure: Architectural Illustration in the 19th Century // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://digitalrepository.trincoll.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1011&context=exhibitions>
21. From Backdrop to Spotlight: The Significance of Architecture in Video Game Design // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.archdaily.com/938307/from-backdrop-to-spotlight-the-significance-of-architecture-in-video-game-design>
22. From Stone Carvings to CAD: How Architecture Drawing Has Evolved Over the Years // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.arch2o.com/from-stone-carvings-to-cad-how-architecture-drawing-has-evolved-over-the-years/>
23. Hobbs, Isaac H., and son. Hobbs's architecture: containing designs and ground plans for villas, cottages and other edifices, both suburban and rural, adapted to the United States. With rules for criticism, and introduction / — Видавництво Philadelphia, J.B. Lippincott & Co., 1876.
24. How Architectural Elements Help Storytelling in Cinema // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.archdaily.com/980825/how-architectural-elements-help-storytelling-in-cinema>



25. Hungaricana // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу:  
<https://gallery.hungaricana.hu/hu/search/results/?list=eyJxdWVyeSI6ICJURUxUFUFVMRVM9KFVuZ3ZcdTAwZTFyKSJ9&page=31>
26. I am London // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://www.carlostanga.com/en\\_EN/book/646/I+AM+LONDON](https://www.carlostanga.com/en_EN/book/646/I+AM+LONDON)
27. I am Milan // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://www.carlostanga.com/en\\_EN/book/556/I+AM+MILAN](https://www.carlostanga.com/en_EN/book/556/I+AM+MILAN)
28. I am New York // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://www.carlostanga.com/en\\_EN/book/652/I+AM+NEW+YORK](https://www.carlostanga.com/en_EN/book/652/I+AM+NEW+YORK)
29. Illustration: Architecture // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.illustrationx.com/styles/architecture>
30. Lacroux, J; Détain, C. Constructions en briques; la brique ordinaire au point de vue décoratif / — Видавництво Ducher, 1878.
31. Marie-laure cruschi // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.thesturgeons.com/people-artist-marie-laure-cruschi>
32. Mélanie van der Hoorn Bricks & Ballons. Architecture in Comic-Strip Form 2012 // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:M0u2neB7Z8gJ:www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/download/284/240/&cd=2&hl=ru&ct=clnk&gl=ua>
33. Merriam-Webster Dictionary // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/illustration>
34. Origins of Architectural Drawing // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://www.academia.edu/5430618/Origins\\_of\\_Architectural\\_Drawing](https://www.academia.edu/5430618/Origins_of_Architectural_Drawing)

35. Role of Illustration in Advertising // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.ijcrt.org/papers/IJCRT1802393.pdf>
36. Storytelling Through Architecture / Claire Nicole Wallace // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://trace.tennessee.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=2129&context=utk\\_chanhonoproj](https://trace.tennessee.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=2129&context=utk_chanhonoproj)
37. Technical architecture // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.illustrationhistory.org/genres/technical-architecture>
38. The Evolution of Architectural Visualization // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.vanguardstudio.com/blog/the-evolution-of-architectural-visualization>
39. The Evolution of Visual Representation in Architecture (and How It Will Continue to Change) // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.archdaily.com/942862/the-evolution-of-visual-representation-in-architecture-and-how-it-will-continue-to-change>
40. The Graphic Novel as Architectural Narrative: Berlin and Aya // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.archdaily.com/976226/the-graphic-novel-as-architectural-narrative-berlin-and-aya>
41. The Importance of Illustrations in Design // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.ocreations.com/importance-of-illustrations-in-design/>
42. The Importance of Line in Art / Myra Naito // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://myranaito.medium.com/the-importance-of-line-in-art-24d4e75a8eba>
43. The top 8 illustration styles // [Електронний ресурс]. Електронні дані. —

- Режим доступу: <https://www.imaginarycloud.com/blog/illustration-styles/>
44. These Fantastical Architectural Illustrations Are Made Using Autocad // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.archdaily.com/787926/1989-architectural-space-through-illustration>
45. Thomas W. Schaller The art of architectural drawing / — Видавництво Van Nostrand Reinhold, 1997
46. What do you think is the importance of illustration in the design industry? // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.quora.com/What-do-you-think-is-the-importance-of-illustration-in-the-design-industry>
47. What is the importance of illustration? // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.quora.com/What-is-the-importance-of-illustration>
48. Which Came First, the Drawing or the Building? Understanding the World's First Architectural Processes // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.archdaily.com/939070/which-came-first-the-drawing-or-the-building-understanding-the-worlds-first-architectural-processes>
49. Why Illustration is more important than ever // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.digitalartsonline.co.uk/features/illustration/why-illustration-is-more-important-now-than-ever/>
50. Willem Koekkoek // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://en.wikipedia.org/wiki/Willem\\_Koekkoek](https://en.wikipedia.org/wiki/Willem_Koekkoek)
51. Willem koekkoek произведения // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.wikiart.org/ru/willem-koekkoek>

52. ZANA HADID // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://www.carlostanga.com/en\\_EN/book/1788/ZANA+HADID](https://www.carlostanga.com/en_EN/book/1788/ZANA+HADID)
53. Архітектурна спадщина Ужгорода: альбом-каталог / — Видавництво Олександри Гаркуші, 2018.
54. Бедзир Павло Юрійович // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Бедзир\\_Павло\\_Юрійович](https://uk.wikipedia.org/wiki/Бедзир_Павло_Юрійович)
55. Бескид Антон Григорович // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Бескид\\_Антон\\_Григорович](https://uk.wikipedia.org/wiki/Бескид_Антон_Григорович)
56. Бокшай Йосип Йосипович // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Бокшай\\_Йосип\\_Йосипович](https://uk.wikipedia.org/wiki/Бокшай_Йосип_Йосипович)
57. Борис Жулканич, Людвиг Філіп, Людмила Сахарова Ужгородський некрополь Кальварія. Відкрита книга пам'яті / — Видавництво ТОВ РІК-У, 2022.
58. Бращайко Михайло Михайлович // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Бращайко\\_Михайло\\_Михайлович](https://uk.wikipedia.org/wiki/Бращайко_Михайло_Михайлович)
59. Бращайко Юлій Михайлович // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Бращайко\\_Юлій\\_Михайлович](https://uk.wikipedia.org/wiki/Бращайко_Юлій_Михайлович)
60. Глюк Гаврило Мартинович // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Глюк\\_Гаврило\\_Мартинович](https://uk.wikipedia.org/wiki/Глюк_Гаврило_Мартинович)
61. Джованні Баттіста Піранезі // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Джованні\\_Баттіста\\_Піранезі](https://uk.wikipedia.org/wiki/Джованні_Баттіста_Піранезі)
62. Дивовижний склеп родини Теленді на ужгородській Кальварії // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу:

- <https://pershij.com.ua/divovizhniy-sklep-rodini-telendi-na-uzh/>
63. Ерделі Адальберт Михайлович // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Ерделі\\_Адальберт\\_Михайлович](https://uk.wikipedia.org/wiki/Ерделі_Адальберт_Михайлович)
64. Задор Дезидерій Євгенович // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.biblioteka.uz.ua/zak/show.php?showFull=78>
65. Йосип Кобаль Ужгород відомий та невідомий / — Видавництво Світ, 2008.
66. Кальварія: Жива пам'ять про місто мертвих // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://zakarpattia.net.ua/Zmi/92035-Kalvaria-ZHyva-pam%E2%80%99iat-pro-misto-mertvykh>
67. Коцка Андрій Андрійович // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Коцка\\_Андрій\\_Андрійович](https://uk.wikipedia.org/wiki/Коцка_Андрій_Андрійович)
68. Лаудон Іштван // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.biblioteka.uz.ua/zak/show.php?showFull=59>
69. Людвиг Філіп Ungvár-Užhorod-Ужгород. Рідне місто моє / — Видавництво РІК-У, 2021.
70. Манайло Федір Федорович // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Манайло\\_Федір\\_Федорович](https://uk.wikipedia.org/wiki/Манайло_Федір_Федорович)
71. На будинок Фінцицького чекає велика реставрація // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://uzhgorod.net.ua/news/144782>
72. Новак Андрій // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://www.biblioteka.uz.ua/zak/show.php?showFull=113>

73. Олег Олашин, Ліна Дегтярьова Архітектура Ужгорода. Австро-угорська доба / — Видавництво Карпатська вежа, 2019.
74. Олександр Волошин Ужгород у старовинній листівці / — Видавництво ТзОВ «Спектраль», 2003.
75. Потушняк Михайло Федорович // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Потушняк\\_Михайло\\_Федорович](https://uk.wikipedia.org/wiki/Потушняк_Михайло_Федорович)
76. Приходько В'ячеслав Опанасович // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Приходько\\_В%27ячеслав\\_Опанасович](https://uk.wikipedia.org/wiki/Приходько_В%27ячеслав_Опанасович)
77. Семан Ференц Іванович // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Семан\\_Ференц\\_Іванович](https://uk.wikipedia.org/wiki/Семан_Ференц_Іванович)
78. Склеп на Кальварии. Нижній // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://lost-uzhgorod.pp.ua/place/lower-crypt/>
79. Скунець Петро Миколайович // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Скунець\\_Петро\\_Миколайович](https://uk.wikipedia.org/wiki/Скунець_Петро_Миколайович)
80. Флоріан Заплетал Міста і села Закарпаття / — Видавництво Олександри Гаркуші, 2016.
81. Фрэнк Ллойд Райт // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://thesketchline.com/frenk-lloyd-rajt/>
82. Як одна з найдавніших каплиць Ужгорода стала лабораторією космічних досліджень // [Електронний ресурс]. Електронні дані. — Режим доступу: <https://uzhgorod.net.ua/news/162604>