

Крім організації транспортного руху на площах, потрібно організувати рух пішоходів, тобто створити умови для безпечного та зручного пересування. Міські площі треба підлаштувати під маломобільних груп населення. Суттєву роль грає дизайн середовища, який змушує людей повертатися в те середовище знову і знову.

Отже, щоб організувати рух на площах з перевагами для пішоходів, в першу чергу потрібно розвантажити простір від авто, для цього можна використати підземний простір, а також створити комфортні умови для руху та перебування пішоходів. Пішходизація площі допоможе повернути їй первинну функцію соціального магніту.

Решетар М.М.

студент,

Ужгородський національний університет

ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ РЕКРЕАЦІЙНОЇ АРХІТЕКТУРИ

В історії архітектури розрізняють «стару», «нову» і «сучасну архітектуру». «Стара» архітектура являє собою архітектуру епохи рабовласницького ладу й феодалізму. У рабовласницьку епоху виникли архітектурні стилі древнього світу (Древній Єгипет, Древня Греція й Древній Рим). В епоху феодалізму розрізняють архітектуру середньовіччя й нового часу. У середньовічній архітектурі одержали розвиток візантійський, романський і готичний стилі. Архітектура нового часу створила свої архітектурні стилі: Ренесанс (Відродження), бароко, рококо. Архітектурний класицизм увінчався стилем ампір.

У кожен епоху з'являлися будинки й споруди, у яких характерний для неї стиль проявлявся особливо яскраво. Такий будинок ставав пам'ятником архітектури певного стилю.

Рекреаційна архітектура знайшла своє вираження в тріаді: праця – відпочинок – перебування, проголошеної французьким архітектором Ле Корбюз'є. Нерозривність цих функцій відбилася у взаємопроникненні архітектурних середовищ відпочинку, праці й побуту.

Розвиток архітектурного середовища відпочинку на різних історичних етапах визначався рекреаційними потребами людини. Рекреаційні потреби людини приймали різні форми протягом всієї історії розвитку людства.

Первинним середовищем відпочинку було житло; суспільні будинки й споруди формувалися залежно від розвитку громадського життя людей. Місто, пригород, регіон, країна, світ визначали просторове середовище відпочинку людства.

Архітектурне середовище відпочинку древнього світу – епоха зародження зодчества Древнього Єгипту, Древньої Греції й Древнього Рима. Архітектура древнього світу сформувала уявлення про основні типи споруд – від рядових житлових будинків до монументальних суспільних споруд і комплексів;

створила художньо-конструктивну систему ордерів, визначила декоративність архітектурних витворів; заклала основу містобудування.

Архітектура відпочинку Древнього Єгипту. Існуючі в древньому світі соціальні відносини визначали філософію, мистецтво, архітектуру й характер відпочинку. Архітектура Древнього Єгипту виражала існуючу ідеологію єгипетської релігії, влади фараонів і жрецтва. Єгипетське суспільство розглядало земне життя тимчасовим існуванням, на відміну від загробного світу, тому культова архітектура створювалася з більш міцного матеріалу, ніж житлові будинки й палаци. Потреба у відпочинку знаходила вираження в організації комфортних умов при плануванні палаців і житлових будинків: наявність внутрішніх двориків, оточених галереями, що захищали від сонця. У палацах були й двори-сади. Житлові будинки включали велику кількість кімнат, побутових приміщень. Навколо житлових будинків розташовувалися господарські будівлі, невеликі штучні водойми, від яких вели доріжки до саду й альтанок.

Архітектура відпочинку Древньої Греції. У грецькому суспільстві велике значення надавалося змаганням у спорті, поезії, музиці, театральному мистецтву, що одержало вираження в створенні різноманітних форм відпочинку. Просторове середовище відпочинку в Древній Греції представлені архітектурою будинків і споруджень для спорту (гимнасії – для спортивних і навчальних занять музикою, літературою; палестри – для гімнастичних вправ: стадіони, іподроми); для духовного розвитку (бібліотеки; лесхи – будинку для зборів, бесід; стої – галереї-портики для відпочинку, прогулянок, бесід; театри; подвір'я – катагогії – для приїжджих) і державні пандокеї – подвір'я для прийому на нічліг.

Характерним елементом житлового будинку був внутрішній двір, навколо якого групувалися житлові приміщення. Житлові будинки поєднувалися в квартали, що розділяються тісними вулицями. Пізніше дома стали оточувати садами й парками, ізолюючи від будинків бідних громадян.

Архітектура відпочинку Древнього Рима. Архітектура відпочинку Древньої Греції вплинула на архітектуру Древнього Рима, що відрізнялася куди більшою грандіозністю будинків і комплексів відпочинку: стадіон перетворився в амфітеатр; гимнасій – у терми; житло – у міське й замиське; агора – у форум. Амфітеатри, форуми, терми, які були новими типами будинків, відрізнялися функціональністю, багатотисячною одноразовою місткістю й відповідали гаслу Древнього Рима: «Хліба й видовищ». Найбільш характерним комплексом відпочинку для Древнього Рима були терми.

Архітектурне середовище середньовіччя (XI-XIV ст.) визначалися спільністю ідеологічної основи феодальних відносин християнської релігії. Епоха нового часу (XV-XIX ст.) характеризується зародженням нових соціальних відносин у надрах феодалізму, що сформували нові архітектурні форми відпочинку.

Архітектура Сходу, продовживши свій розвиток у Візантії, вплинула на архітектуру Вірменії, Грузії, Древньої Русі. У цей період характерна перевага в зодчестві культових будівель. У візантійському храмі людину оточує центрична купольна композиція, пов'язана з найдавнішою традицією житлового будинку, де посередині містилося вогнище, навколо якого збиралася родина. Центральне

місце в культовому будинку займає амвон – кафедра, навколо якої розгортається релігійна дія, що символізує історію світу й людини.

Архітектура середньовічної Західної Європи V-XV ст. типологічно й стилістично (романський стиль XI XII ст., готичний стиль XIII XV ст.) змінювалася залежно від соціально-політичного й культурно-історичного розвитку суспільства. У житті середньовічного суспільства як і раніше велику роль грала церква, визначаючи філософію, науку, літературу й мистецтво. У романську епоху ці функції перейшли до монастирів. При будівництві монастирів з'явилися перші спроби раціонально організувати простір, розділяючи його на зони. Важливу роль у цьому зіграв розвиток масового паломництва. У монастирях для цієї мети служили будинки для прийому мандрівників, які розділялися на чоловічу й жіночу частини й мали окрему трапезну.

Список використаних джерел:

1. Полянский А.Т. Архитектура комплексов отдыха. – М.: Стройиздат, 1988. – 127 с.

Санченко У.О.

студентка,

Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури

ЗАСОБИ АКАДЕМІЧНОГО ЖИВОПISУ ТА РИСУНКУ В ЦИФРОВИХ РОБОТАХ СУЧАСНИХ ІЛЮСТРАТОРІВ

У сучасному світі комп'ютерні технології застосовуються у всіх сферах життя. Нагальна потреба підготовки фахівців з ілюстрації художніх творів сучасними цифровими методами вимагає дослідження зв'язку між академічними засобами виконання художніх робіт і сучасними комп'ютерними технологіями створення та обробки цифрових зображень.

Проблема навчання ілюстраторів сучасним комп'ютерним технологіям та інструментам «цифрового мистецтва» є тим більш актуальною, так як зараз практично усі видавництва художньої літератури та типографії використовують саме цифрові формати та цифрове обладнання для підготовки видання до друку.

Аналіз публікацій засвідчує, що проблема зв'язку між академічними засобами художньої творчості і сучасними комп'ютерними технологіями недостатньо досліджена. Можна виділити дві групи публікацій, що стосуються заявленої теми: навчання засобам академічного мистецтва та навчання комп'ютерній графіці. Так роботи Н.Н. Ростовцева [1] та В. Сухенка [2] присвячені навчанню художників навчальному рисунку як основі для всіх видів образотворчих мистецтв. Праці А. Анорічева-Єрьомка[3], В. Костина та В. Юматова [4] досліджують основні засади академічного живопису. Комп'ютерній графіці присвячено багато публікацій, які здебільшого описують функціонал та інструментарій того чи іншого популярного програмного продукту, не розглядаючи при цьому яким чином цей функціонал може стати у