

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІСОТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ**

Навчально-науковий інститут деревообробних технологій і дизайну

Кафедра дизайну

Пояснювальна записка

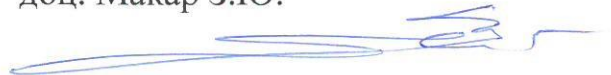
до кваліфікаційної роботи бакалавра на тему:

**Дизайн освітлення інтер'єру для
науково-фантастичного фільму «Resident Evil»**

Interior Lighting Design for the Sci-fi film «Resident Evil»

Виконав: студ. групи Дз-41
напряму 022 «Дизайн»
Довганич В.О.

Керівник: канд. пед. наук,
доц. Макар З.Ю.



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІСОТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ

Навчально-науковий інститут деревообробних технологій і дизайну

Кафедра дизайну
Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)
Спеціальність 022 «Дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ

В.о. завідувача кафедри
професор Володимир ПРУСАК

 2026 р.

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Довганича Віталія Александрівна

(здобувача освіти)

1. Тема роботи: Дизайн освітлення інтер'єру для
науково-фантастичного фільму "Resident Evil"

Керівник кваліфікаційної роботи Макар Зеновій Юліанович

2. Термін подання здобувачем роботи 19 червня 2026 р.

3. Вихідні дані до проєкту: методика проєктування дизайн-об'єкту; художньо-образні аспекти формотворення дизайн-об'єктів; екологічність дизайн-розробки.

4. Зміст пояснювальної записки (розділи, які потрібно розробити):

Вступ

1. Обґрунтування теми кваліфікаційної роботи
2. Передпроектний пошук, характеристика аналогів
3. Характеристика дизайнерської розробки
- 3.1. Функціонально-ергономічні характеристики
- 3.2. Конструктивно-технологічні критерії
- 3.3. Морфологія та художньо-образне рішення

Висновки

Список використаних джерел

Додатки

Відгук керівника роботи

Примітка. Обсяг пояснювальної записки – до 20 сторінок. Пояснювальна записка містить титульний лист, завдання та основний текст, який перевіряється на наявність академічного плагіату. Пояснювальна записка подається в ЕК в друкованому переплетеному вигляді, та електронним файлом, який підписується (Прізвище_ІЗ-Бак_2025).

5. Перелік графічного матеріалу:

5.1. Загальні вигляди виробів в ортогональних проєкціях з габаритними та функціональними розмірами (М 1:5; 1:10).

5.2. Перспективні зображення окремих виробів чи комплекту.

5.3. Варіанти компоувальних рішень, ергономічні схеми, елементи декоративного оздоблення, фурнітура тощо (за необхідністю).

Примітка. Графічний матеріал подається на аркушах (банері) формату 1200×800, не менше 2-х аркушів. Зміст і обсяг графічної частини згідно рекомендованого переліку затверджується керівником. Окрім роздрукованого банера, подається в ЕК електронним файлом, який підписується (Прізвище_Б-Бак_2025).

6. Робота над моделлю запроєктованого дизайн-об'єкта:

6.1. Виконання макету, моделі чи експериментального взірця.

6.1.1. Дотримання відповідних масштабів макету, моделі 1:5; 1:2,5; 1:2; експериментального взірця – 1:1.

6.1.2. При виготовленні макету можлива імітація натуральних матеріалів.

6.1.3. Виготовлення моделі експериментального взірця має відповідати матеріалам, закладеним проєктом.

6.2. Виконання віртуального об'єкту (3D-моделі) з використанням спеціалізованого програмного забезпечення.

6.2.1. При моделюванні об'єкту можна використовувати довільні програми для тривимірного проєктування.

6.2.2. Результатом має бути створення 3D-об'єкту та презентаційного відео ролика віртуального середовища максимально наближеного до реального (з освітленням, матеріалами та текстурами).

Примітка. 6.1 або 6.2 виконуються на вибір здобувача за погодженням з керівником роботи. «6.2» обрано як альтернативне виконання роботи в матеріалі, у зв'язку з ситуацією, що склалася внаслідок військового стану. В ЕК подається електронним файлом, який підписується (Прізвище_М-Бак_2026).

7. Дата видачі завдання 26.01.2026 р.

Керівник кваліфікаційної роботи _____

(підпис)

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	2	3	4
1	Передпроектний пошук	26.01-13.02.2026 р.	
2	Дизайн-розробка	16.02-22.05.2026 р.	
3	Виготовлення проєкту	25.05-19.06.2026 р.	
4	Виготовлення макету в матеріалі чи комп'ютерної 3D-моделі	02.06-15.06.2026 р.	
5	Написання та затвердження пояснювальної записки	08.06-17.06.2026 р.	
6	Захист кваліфікаційної роботи	23.06-30.06.2026 р.	

Здобувач освіти _____

(підпис)

Керівник кваліфікаційної роботи _____

(підпис)

АНОТАЦІЯ

В підсумку проведеної роботи виконано банер 1200*1600 , на якому ми можемо побачити проєкції рекреаційних зон , основні перспективи , вигляди, подання ідеї у відповідному середовищі .

Обсяг пояснювальної записки- 29 сторінок, сюди входить аналіз та передпроектний пошук , технічний опис дипломної роботи , загальні функціональні розміри . Все це описує процес створення декоративного простору для зйомок .

Виконано макет , в масштабі 1:30 , де ми можемо уважно розглянути ідею у просторі , симуляція освітлення та глянцевої (дзеркальної) підлоги .

Макет виконано за допомогою 3d-моделювання в програмі SkechUP та використання 3d-принтеру .

ABSTRACT

As a result of the work, a 1200*1600 banner was made, on which we can see projections of recreational areas, main perspectives, views, presentation of the idea in the appropriate environment.

The volume of the explanatory note is 29 pages, this includes analysis and pre-project search, technical description of the thesis, general functional dimensions. All this describes the process of creating a decorative space for filming.

A layout was made, in a scale of 1:30, where we can carefully consider the idea in space, simulation of lighting and glossy (mirror) floor.

The model was made using 3D modeling in the SkechUP program and using a 3D printer.

ЗМІСТ

Вступ.....	5
1.Обґрунтування теми дипломної роботи.....	6
2.Передпроектний пошук	7
3.1.Характеристика дизайнерської розробки	10
3.2.Функціональні характеристики.....	15
3.3.Морфологія та художньо-образне рішення.....	20
4.Висновки.....	28
5.Список використаної літератури.....	29

ВСТУП

Уявіть глядача, який сидить перед екраном. Його зосередження не тільки на поглядах акторів, а й по всій сцені простору довкола них. На перший погляд ззовні — старий маєток в готичному стилі, в середині — очікування та реальність кардинально відрізняються. Між тим, що залишилося з минулого та сучасною стерильністю та лаконічним стилем. В цьому моменті архітектура перестає бути тільки фоном. Вона стає на рівні з головним антагоністом у цьому кадрі. В просторі довкола головного героя.

Кіноіндустрія, як мистецтво, завжди давала акцент до візуального сприйняття, що вже давно виходить за межі сценарію. З активним розвитком кіно та в жанрі біо-триллера глядачі почали бажати ще більше, став вибагливіше. Він прагне не тільки спостерігати на небезпеку. Тепер потрібно, щоб глядач зміг відчувти небезпеку фізично, заставляти відчувти кожен раз холодний погляд за спиною, який змушує обернутися. Саме тому дизайн коридору вигаданої корпорації — Umbrella створюється за принципом злиття готичного та новітнього. Це не тільки приміщення, це також і інструмент у фільмі для психологічного впливу.

Тут старовинні арки та колони перетворюються на деталі сучасного обладнання, а вирізані деталі замінюються на виступаючі червоні дроти. Старий підвал замінюється на сучасний науковий коридор лабораторії. Також використовується ефект «вертиго», досягнутий завдяки грі світла та дзеркальної поверхні. Специфічне холодне, мертво світло створює ілюзію вільного падіння у прірву. Це дозволяє оператору розмістити найбільш цікаві глядачу ракурси, що підсилюють відчуття неминучості.

ОБГРУНТУВАННЯ ТЕМИ ДИПЛОМНОЇ РОБОТИ

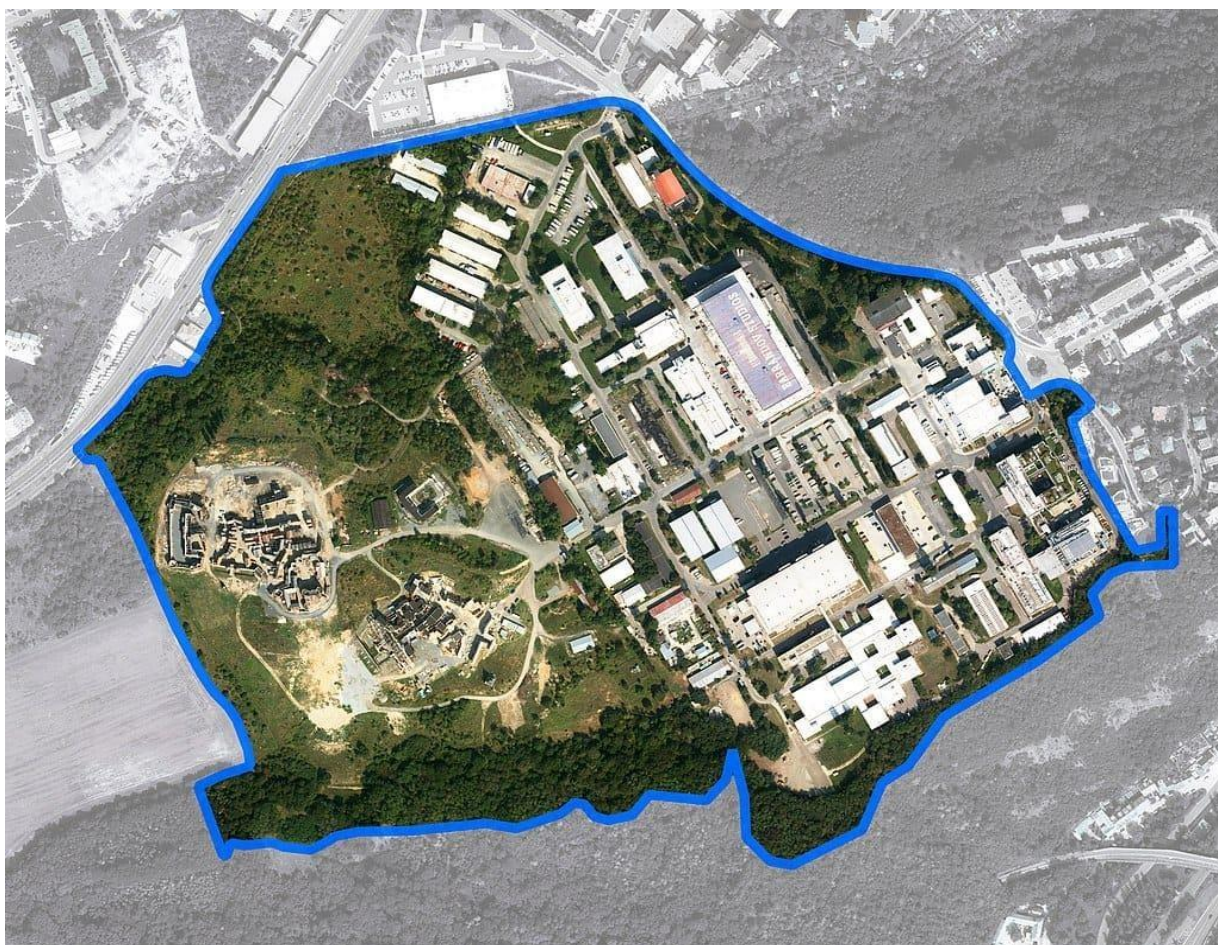
Вибір теми дипломної роботи спонукався тим, де я працюю та трансформацією в усій індустрії візуального контенту, де архітектура стає повноцінним інструментом. Проєкт «Інтер'єр для науково-фантастичного фільму «Resident Evil» спрямований на перспективу мого майбутнього розвитку в творчій професії та скорегований для мого розвитку розуміння у формуванні емоційного та смислового контенту в кіноіндустрії .

Ключовими чинниками актуальності вважаю розвиток візуальної естетики . Замість уже повністю вивчених глядачем образів у футуризмі , проєкт пропонує нову цікаву концепцію — злиття двох різних світів . Наприклад заміна класичних елементів (арок, канелюр) через використання сучасних матеріалів . Психоемоційний вплив на середовище: Робота використовує різні методи маніпуляції зі сприйняттям глядача .

Через уже згаданий ефект «вертиго» та холодного освітлення коридор стає також активним учасником цього горрор-нарративу, створюючи відчуття дезорієнтації та тривожного стану. Проєкт об'єднує в собі інтеграцію сучасних технологій та художніх традицій. Наприклад нові методи 3Dпрототипування (3Dмакет-1:20 ,фізичний макет -1:30), що відповідає сучасним методам та стандартам кіновиробництва , концепт-арт мусить бути технічно придатним до виробництва та фізичної реалізації . Архітектурний брендинг полягав у тому, щоб додати в структуру інтер'єру деякі характерні деталі корпорації «Umbrella». колір наприклад палітра — білий та червоний — основні кольори цього бренду , а також логотипи на дверях у вигляді червоно-білої парасольки у вигляді зображення , що також нагадує хрест . Мета роботи — розробити технічно вивірену локацію , яка підходить відповідно до поставлених вимог.

ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ ПОШУК

На етапі передпроектного дослідження було проаналізовано дані, які взяті як з попередніх фільмів та серіалів, а також з відеоігор за мотивами лору Resedent. Перебуваючи деякий час у місті зйомок — Празі, я, коригуючись порадами, надихнувся старовинною частиною культури цього міста. Прага — ідеальна локація для таких зйомок. Відреставрована архітектура підходить для такого типу кіно.



Карта кіностудії Barandow

Не випадково саме в Празі розміщена найбільша кіностудія Barandow, якою вважається Європейський Голлівуд. Працюючи на цій студії мені надали доступ до комунікації з декораторами, які збирають арки, колони та різні декоративні елементи вже більше 10-ти років. Також було надано інформацію, достатню для проєктування саме цього коридору Umbrella.



Фото з закритою територією зйомок.

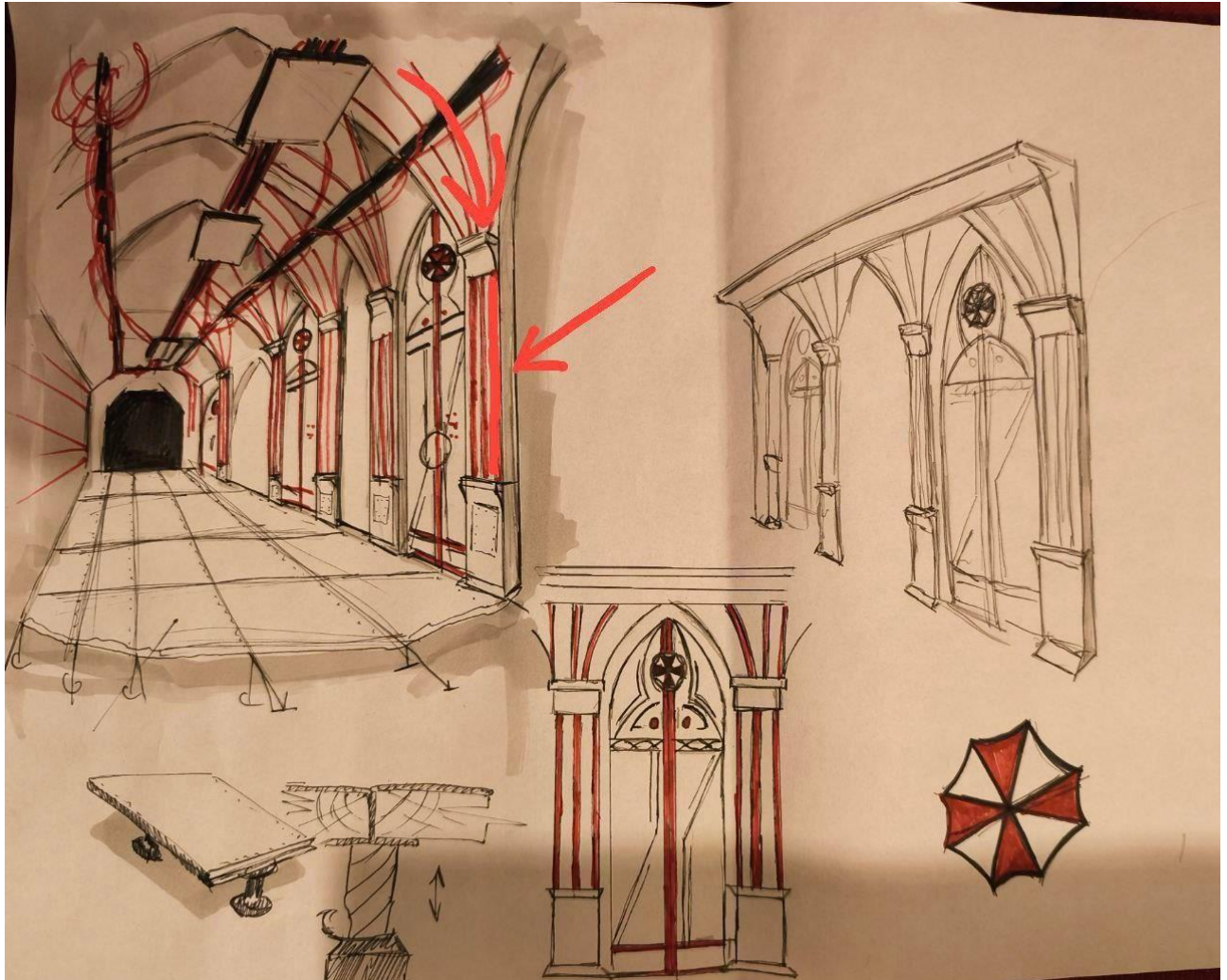
Для допомоги з вірцями мені дали можливість побувати в цілих декоративних стародавніх містечках та деяких внутрішніх ангарах (ательєрах).





3.1 ХАРАКТЕРИСТИКА ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ РОБОТИ

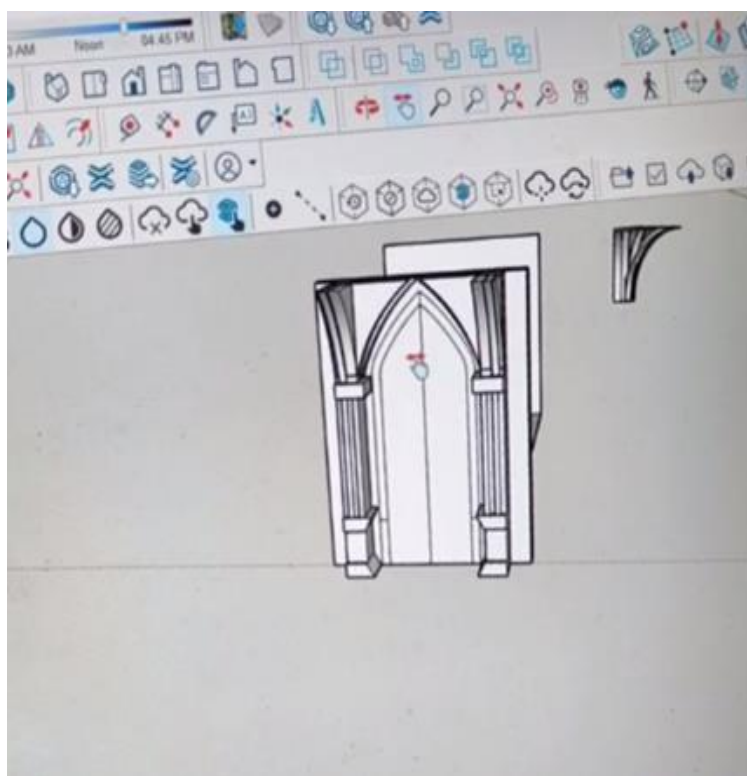
Процес створення запропонованої коридорної локації пройшов велику кількість правок та масштабних вирішень . Цей процес містив у собі декілька



основних етапів: вивчення аналогів , наданих декораторами , вивчення типу фільму та потреб , що саме має відчувати глядач під час майбутнього перегляду фільму , заміри арок та стародавніх дверей на студії для прикладу , ескізування , формування творчого вигляду записом у програмі SketchUP .

Початковий етап передбачав підгін усіх розмірів під стандартні готові арки та деталі студії , на які вже надають стилізовані деталі дизайнера (в основному пінопласт та гіпс). В підсумку було створено базу форм , які підходять для подальшої швидкої реалізації в житті .

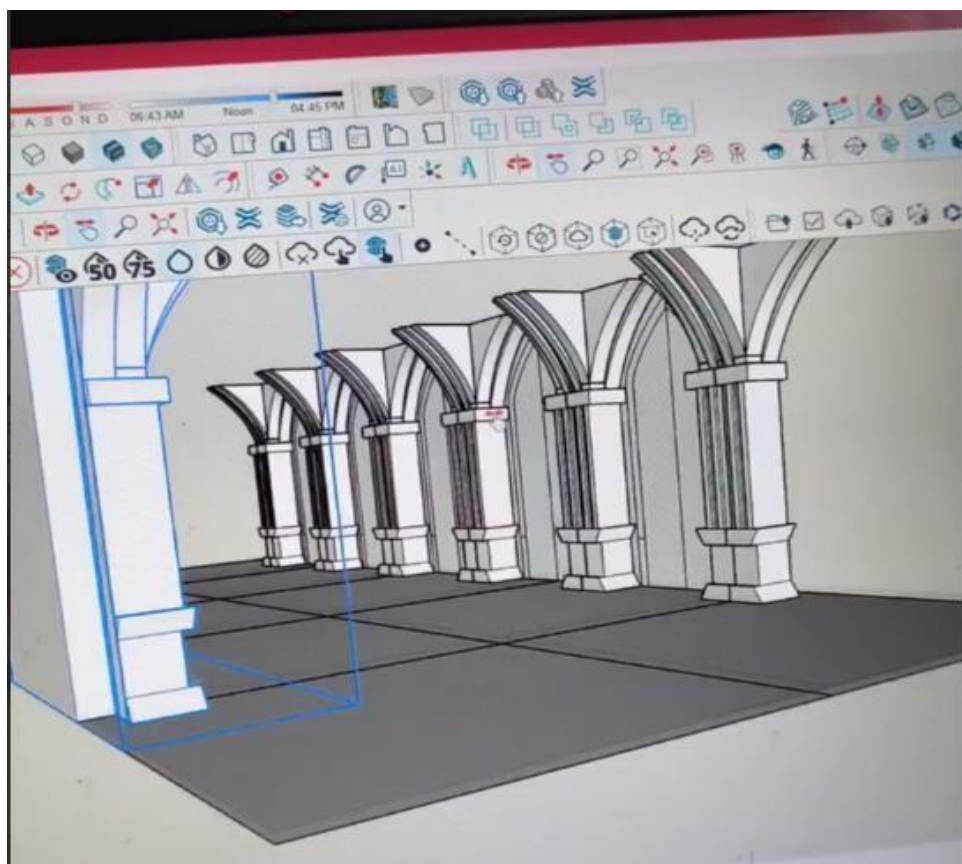
Етап моделювання:



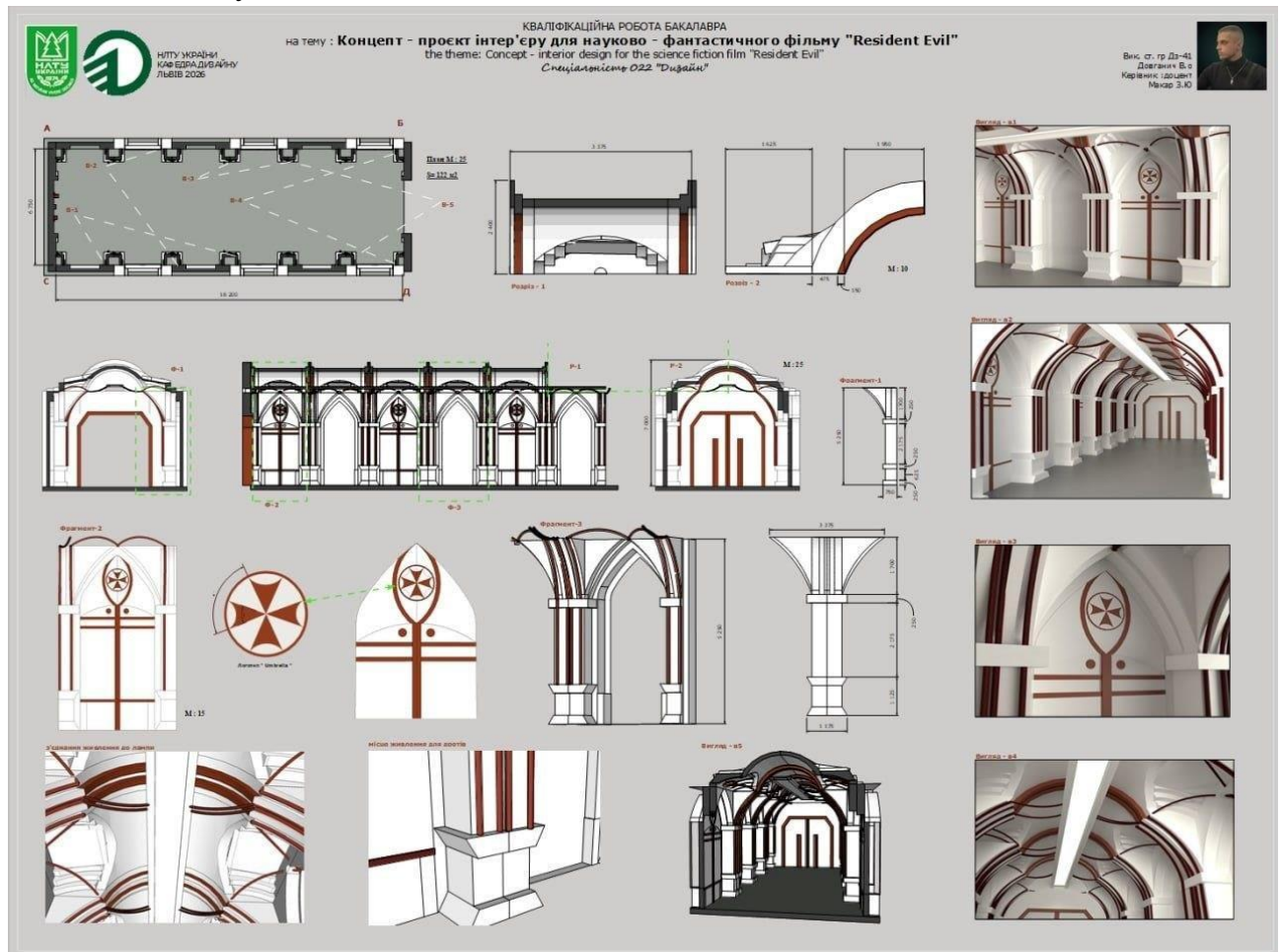
Після узгодження остаточного ескізу, з використанням програми SketchUP, було виконано моделі в 3D просторі. У виконанні процесу було вирішено виконати коридор за допомогою модульного збору секцій (від колони до наступної колони). Це дозволяє зібрати сам коридор

в окремому приміщенні, декількома командами, які згодом дозволяють легко перенести за рахунок легкої ваги матеріалів, корпуси до основного ательєру та швидко зібрати повну конструкцію.

Етап моделювання проекту



Етап ескізування



Загалом весь проєкт (основні розміри , план та кінцевий вигляд) виконано на банері (1200 на 1600мм).

Безпосередньо на банері ми можемо побачити:

- 1.План
- 2.Розгортки
- 3.Вирізані окремі деталі
- 4.Вигляди простору у зібраному стані

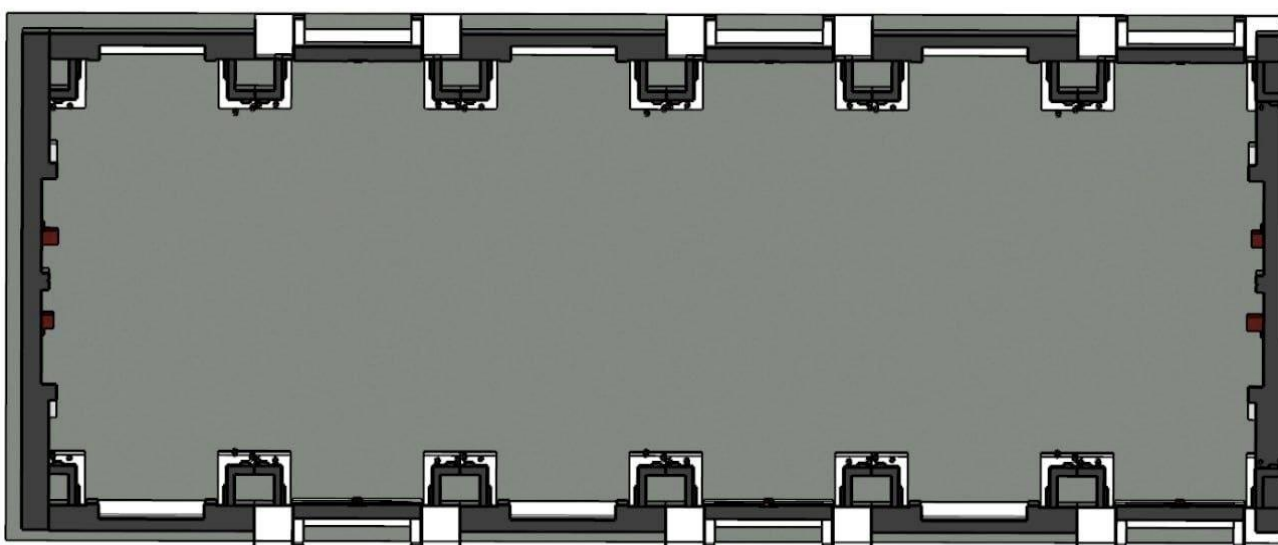
Вигляд зібраного макету в масштабі 1:30 , виконаного на 3d-принтері .



Візуалізація проекту:



План



ФУНКЦІОНАЛЬНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ

У процесі вивчення місця розміщення та функціональних потреб (в теорії) декорацій , була поставлене завдання : зона основної камери (ближній лівий кут на висоті очей середньостатистичної людини — 172см), зона додаткової камери для ближнього фокусу (навпроти входу в одну з бокових дверей).

Також не забуваємо, що основна мета кадрів з цього коридору ; відчуття ніби хтось стоїть позаду вас та пригнічена атмосфера перед входом в головний зал лабораторії .

Основні запитання :

- 1) Чи буде людина відчувати на собі чужий погляд?
- 2) Чи захоче вона пройти в кінець коридору , тільки щоб не бути тут ? 3) Чи відчує вона ,проходячи по коридорі ,відчуття відсутності землі під ногами?

1. В основному цей ефект здійснюється за рахунок сукупності багатьох факторів. Зосереджуючись на дизайні, можна відмітити таке рішення: Спостерігаючи перед собою безкінечну кількість колон та дверей можна рефлекторно бажати обернутися назад , щоб дізнатися : як далеко я від початку? Також при русі вперед , за допомогою об'ємного випираючого яскраво-червоного дроту довкола, глядач відволікається на них , як на акцентованих лініях. Оглядається за кожний кут колон , щоб переконатися в тому , що там нічого немає .

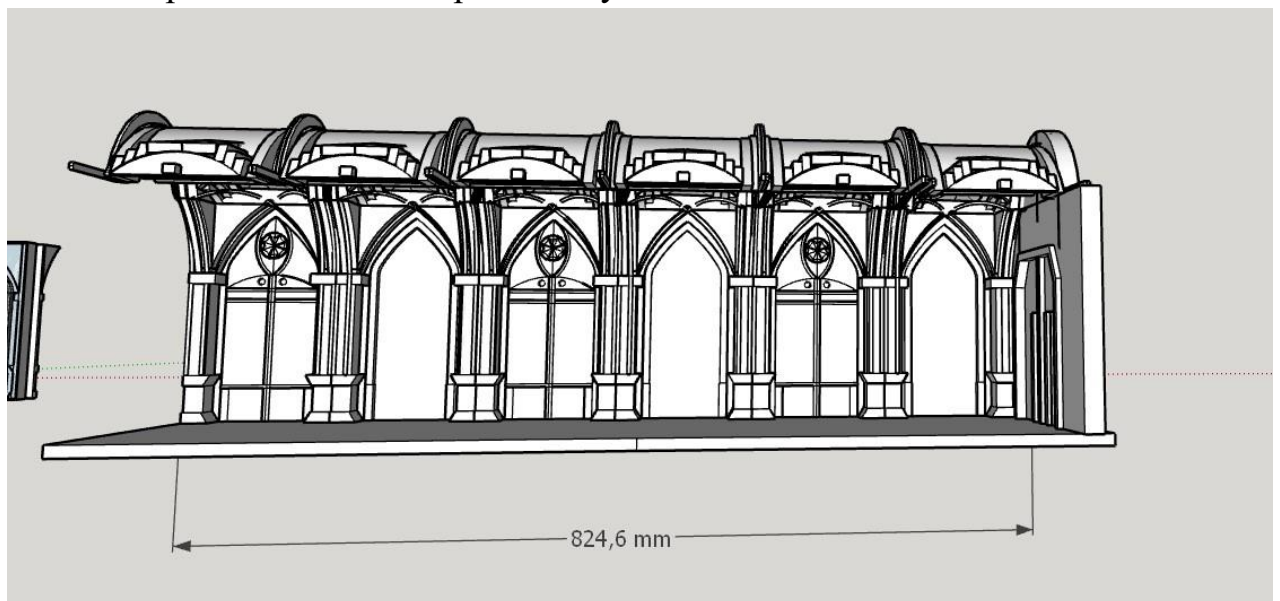
2. Виконуючи вимоги до першого запитання ми водночас відповідаємо і на друге . Також завдяки холодному неоновому освітленню та білим стінам глядач відчуває себе некомфортно в цьому середовищі . Освітлення та стіни підсвідомо нагадують глядачу коридор лікарні , де він в кінцевому підсумку переживав некомфортні моменти життя. Психологічно людина запам'ятовує на підсвідомому рівні негативні емоції сильніше, ніж позитивні до прикладу коридору стоматолога.

3. Завдяки ефекту дзеркальної підлоги і без того довгий коридор стає візуально вищим. Людина на початку відчуває ефект масштабної дезорієнтації.

Загальні габаритні розміри в зборі

- 1.ширина (крайні зовнішні точки) 319мм (6380мм)
- 2.висота (крайні зовнішні точки) 280мм(5600мм)
- 3.глибина (від входу до виходу за двері) 825мм (16500мм)
- 4.ширина (від дверей до дверей) 270мм (5400мм)
- 5.ширина від краю колони до колони 210мм (4200мм)
- 6.ширина (від внутрішніх крайніх точок) 128мм (2560мм)

Розміри стінного та дверних модулів



- 1.висота 210мм (4200мм)
- 2.ширина 134.5 (2700мм)
- 3.висота дверного вирізу (арки) 200мм (4000мм)
- 4.ширина дверей (арки) 85мм (1700мм)
- 5.ширина однієї двері 42мм (840мм)
- 6.ширина пів колони 17.7мм (354мм)
- 7.ширина нижньої фаски колони 23.7 (475мм)

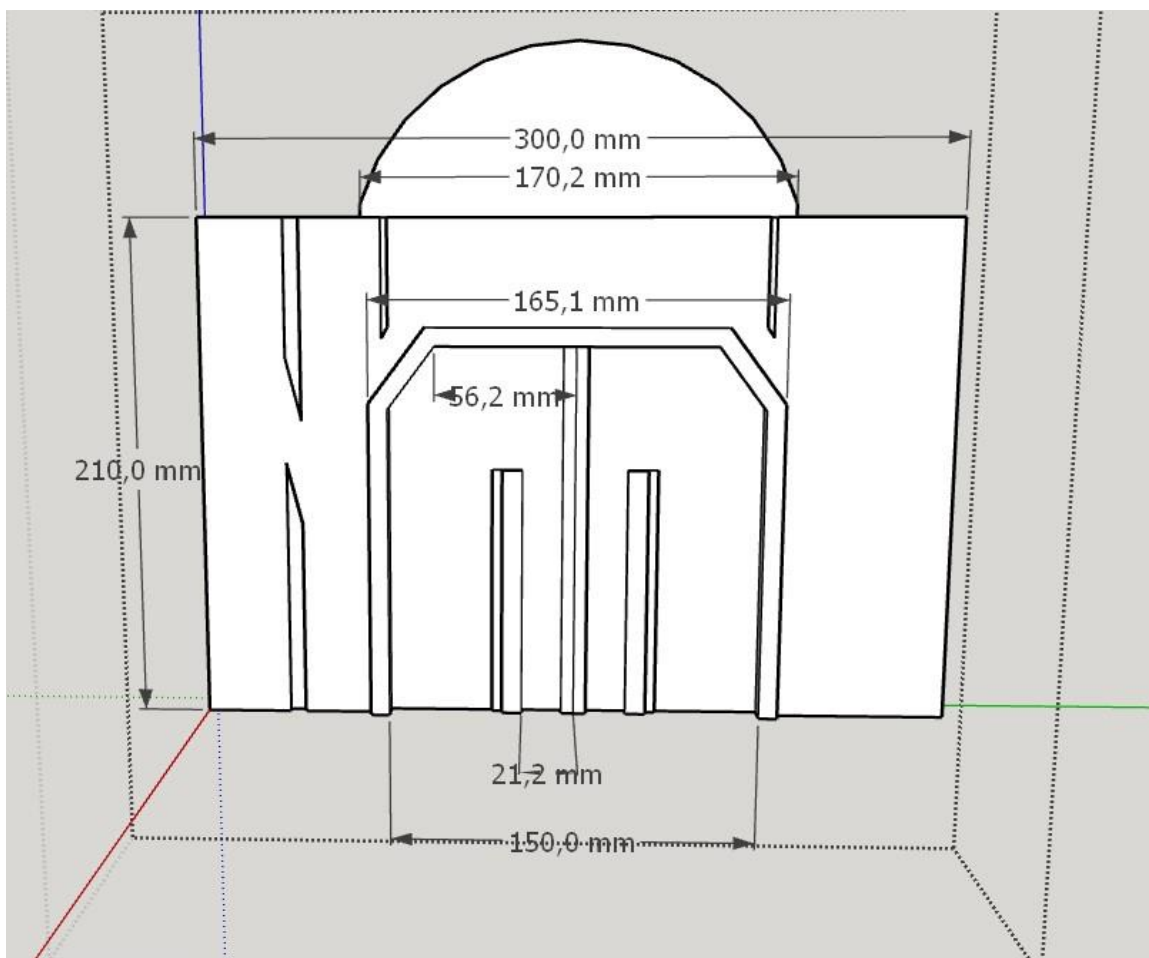
- 8. висота між нижніми фасками 25мм (500мм)
- 9. глибина колони 25мм (500мм)
- 10. Центральна міжфаскова зона колони (висота) 87,5 мм (1750 мм)
- 11. ширина верхніх декоративних деталей колони 12 мм (240 мм)

Розміри верхніх декоративних деталей колон

- 1. крайня фаска 44,9 мм (898 мм)
- 2. центральна фаска 49.9мм (998мм) 3) фаска над дверима 49.9(998мм)
- 3. фаска над дверима крайня (44.9мм) (898мм)
- 4. зазор між наддверними фасками 9.2мм (184мм)

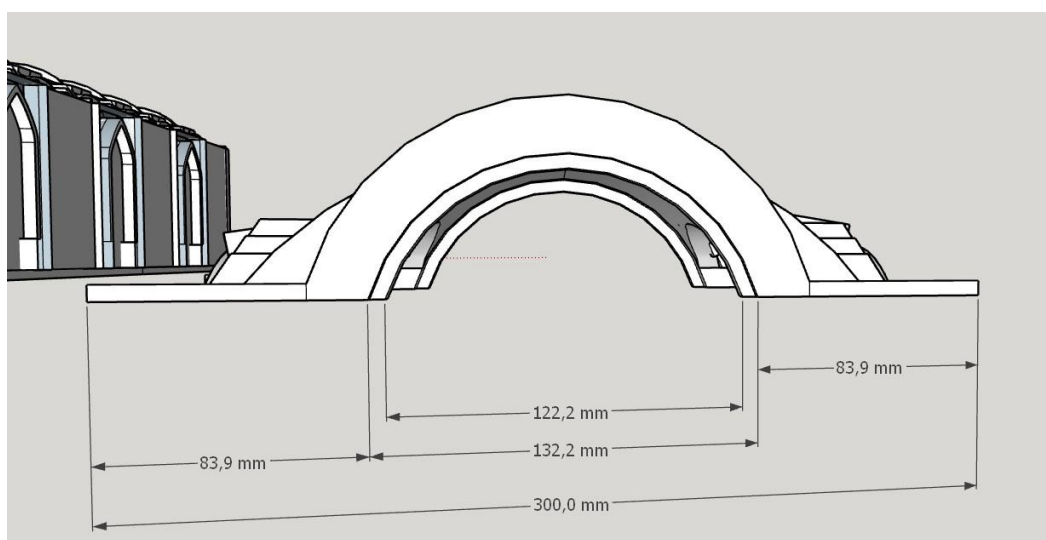
Деталь даху

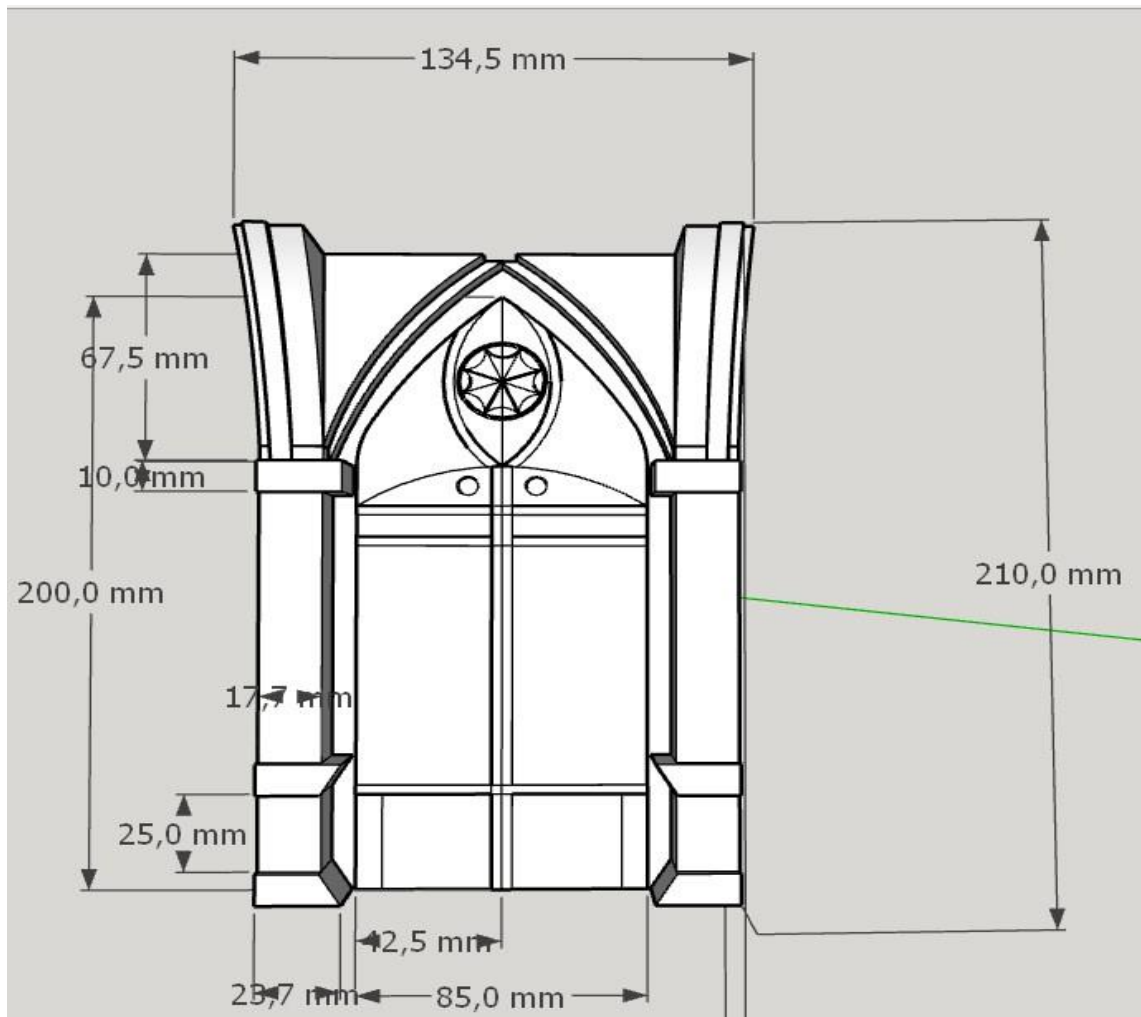
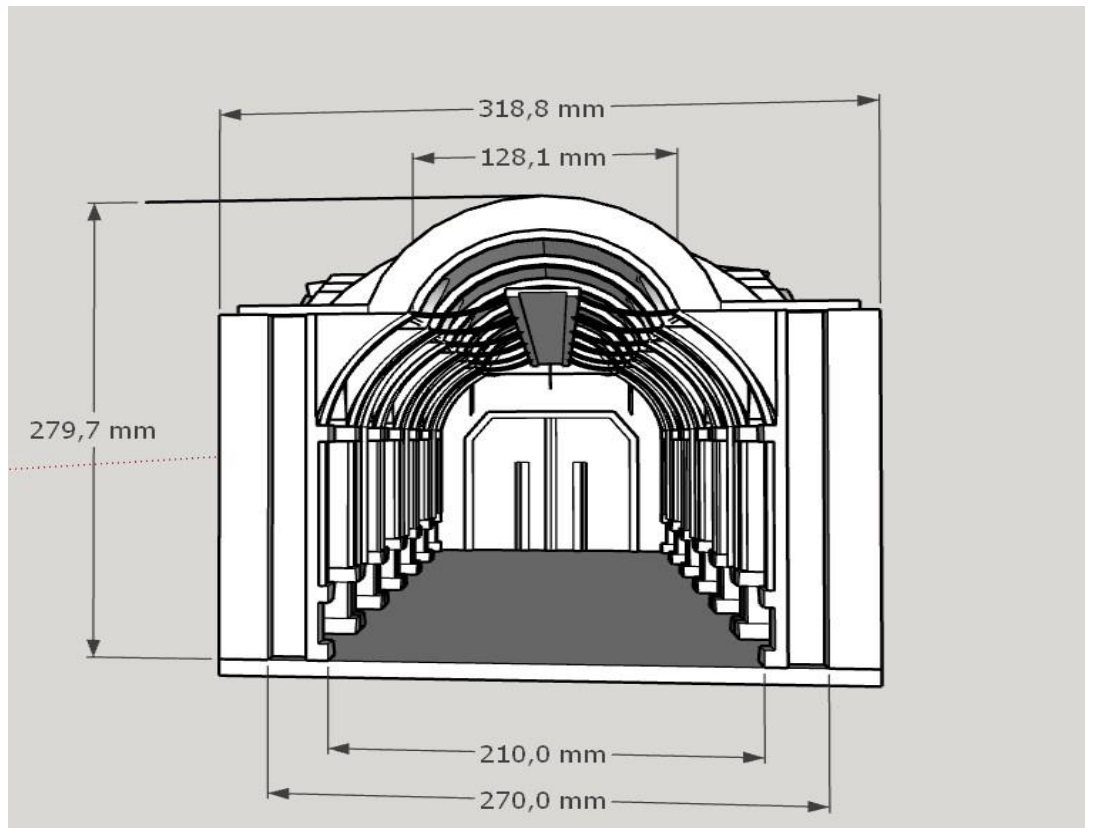
- 1. зовнішні габарити 300мм (6000мм)
- 2. відстань між протилежними зовнішніми фасками 122.2мм (2444мм)
- 3. відстань над фасками даху:
52.7мм(1054мм)/68.1мм(1362мм)/99мм(1980мм)



Деталь заглушеної модульної стінки

1. висота 280мм (5600мм)
2. ширина 300мм (6000мм)
3. ширина дверей 150мм (3000мм)
4. ширина дверного отвору 165.1мм (3302мм)





МОРФОЛОГІЯ ТА ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНЕ РІШЕННЯ

Морфологія

Від традиції до функціоналізму

Дизайн ідея проєкту ґрунтується на переосмисленні всіх канонів готичного стилю. Після чого він був трансформований через стиль кібернетики. В азах морфології стоїть не пряма стилістика , а переробка основних принципів готики — вертикальності та її адаптації до сучасних вимог . Традиційна ідея готики містить своє втілення крізь такі дизайнерські прийоми:

1. Трансформація опорних структур

Переходимо від масивності до лінійності . Замість того , щоб будувати суцільні стіни , які було б важко виконати та переробити для різних кадрів , проєктом передбачено модульні каркаси , які будуть обшиті легкими матеріалами такі як гіпс , пінопласт та різні пористі або зовсім пусті об'ємні маси . Це значно облегшує не тільки збір на місці, а й забезпечує процес через можливість виконання різних модулів усіма групами декораторів. Реінтерпретація склепінь . Арки втрачають свою роль у конструкції натомість перетворюються на ребра жорсткості. У нашому проєкті вони забезпечують роль каркаса для різних типів комунікацій з модулями.

2. Надання естетичного вигляду технічним вузлам

Одним із головних елементів аналізу проєкту є переосмислення ордерної системи. Класичний декор (канелюри) переосмислюють та замінюють на функціональні елементи . Замість них вирішено додати червоні кабелі , які повторюють форму колон та дверей . Вони стають своєрідною червоною рамою білого тла (стіна, дверей , колон) . Також вони надають ту ж саму об'ємну форму, як і класичні канелюри. Використовуючи акцентний червоний та стерильний білий та граючи на контрасті , що характерно для стилістики High-Tech, ми чітко розмежовуємо форми .

3. Модульність

Об'єкт спроектований таким чином, щоб можна було створити кожний модуль паралельно з іншим. Це більш стисло вже згадувалося раніше . Крім

того, в одному з важливих факторів, які застосовуються на виробництві декорацій для фільмів — це швидкість, а також можливість швидко виготовити цю деталь чи модуль повторно, ми вирішуємо цю проблему простим способом — модульними каркасами. Допустимо, завдяки тому, що кожна деталь може виконуватись паралельно з іншою, ми бачимо таку тривалість. Одна група декораторів виконує модуль 1 (стіна з дверима), а інша — може в цьому ж періоді виконувати модуль 2 (стіна без дверей). Після чого вони можуть передавати модулі для збору в всю конструкцію в ательєрі, паралельно вони вже можуть приступити до модуля 3 (дах) або ж дублювати попередні модулі, після чого всі модулі будуть підлаштовані під підготовчі каркаси та трафарети. Завдяки цьому вони також можуть уникнути головної проблеми- можливості випередження конкурентами. Вони виготовляють ці модулі в закритих окремих приміщеннях. Це дозволяє мінімізувати викрадання розмірів, які трапляються в основному, коли вони працюють в основному ательєрі. Також завдяки швидкості виготовлення конкурент не досягне успіху швидше. Завдяки цьому їхні старання вкінці повністю винагороджуються.

4. Світло, як інструмент організації простору

Дизайн світла в проєкті виконує також важливу роль, що підкреслює все середовище. Центральна лінійна світлова форма спрямовує рух погляду глядача в глибину коридору.

Стосовно психологічного сприйняття: Відбиття світла від білих матових стін та колон створює відчуття стерильності, яке характерне для футуристичної лабораторії. Світловий потік «розмиває» межі стелі, реалізуючи концепцію «небесного світла» в техногенній інтерпретації.

5. Концепція організму в дизайні

У завершальній формі об'єкт синтезує біомеханічні структури, де коридор уподібнюється до анатомії: Опорний каркас — сприймається, як скелетна основа за рахунок білого кольору та форми. Дроти комунікації- за рахунок червоного кольору імітують кровоносну систему. Оболонка (арки) виконує роль, як захисний екзоскелет.

2) Концептуальне рішення «Техногенна Готика»

Концепція проекту формується на основі стилістичного напрямку «Техногенна готика».

Цей напрямок стає як злиття класичних канонів архітектури та футуризму. Художній задум бере фокус на трансформацію елементів середньовіччя в сучасний час високих технологій, де релігійні ідеї поступають логіці наукового прогресу. В основі композиції простору вкладено антитезу двох історичних типів. На відміну від класичної готики коридор лабораторії —Umbrellall формує герметичну технологічну рослину, яка фокусує увагу на антропогенному (змінному) середовищі. На заміну традиційній готичній вертикалі, яка призначена в зборах як інструмент, який ніби зменшував масштаб людини перед божественним, в цьому проекті використовується як спосіб підкреслити корпоративну домінантність. Це відбувається за рахунок масштабності конструкцій, які підкреслюють технології над індивідуальністю.

Стерильність як вид естетики.

Залишити рахунок від текстури, що трапляється в природі та хаотичних формах на використанні порядку та перфекціонізму, показує простір як храм науки. Також стерильність в баченні дизайну підкреслює бачення духовної чистоти та дисципліни людини. Аналізуючи, як знімалися попередні фільми, також стало відомо про те, що в ательєрах після кожного дубля працювали спеціальні групи прибиральників, які відчищали підлогу до дзеркального відображення.

2.2 Кольорово-фактурне рішення та його психологічний вплив

Кольорова палітра цього об'єкта виконується як власний код, що має виконати вказівну мету.

Переважа клінічного білого (RAL9003). Цей колір відповідно до назви в основному використовується при декораціях кольорів клінік та лабораторій. Він є основою для того, щоб досягти ефекту, при якому відсутні глибокі тіні та візуальна прозорість мають під собою пояснення абсолютного контролю лабораторного середовища.

Акцентний червоний. Виглядає , як акцентування у всій комунікаційній системі. Також створює аналогію з кровоносною системою живого організму.

Високий контраст між цими кольорами та додатковим холодним білим світлом підтримує постійний стан глядача, коли він не може адаптуватися та розслабитися та перебуває в постійному напруженні.

2.3 Світлове проектування

Зачіпивши тему світла , також можу сказати , що в проєкті воно діє також важливу роль , як самостійний елемент , що генерує просторове сприйняття. Спектр освітлення 5000K-6500K це імітація інтенсивного денного світла , але воно запусcene м'яким природним походженням. Це крім викривленого кольору природних відтінків, об'єднавши людину та технічний ландшафт. Завдяки центральній лінійній лампі, яка ділить коридор на дві частини, які повністю симетричні, що характерно для перфекціонізму. Також ця лінія ніби стрілка задає певний векторний рух у глибині коридору та задає хід погляду глядача в течії сюжету в цій сцені. Через взаємодію світла з білими глянцевиими поверхнями глядач не відчуває підсвідомо відчуває себе , як тимчасовий суб'єкт у просторі механізмів та нескінчених дверей.

2.4 Символізм

Характерні риси корпорації «Umbrella» в поєднанні з архітектурними формами створюють їхню ідеалізацію бренду не тільки у внутрішньому світі серії Resident , а й у нашому світі. Логотип, інтегрований у круглий отвір (композиційний аналог гоцької «рози»), завершує формування архітектурного тотального контролю. Кожен вузол об'єкта — від відкритих кабельних трас до стилізованих арок — працює на візуалізацію міфу про досконалість та непохитність технологічного майбутнього.

Отже, вдалий синтез готики та технологій майбутнього є відповіддю в проєкті на запит, який їм потрібний. А саме створення середовища , яке перетворює природний страх людини перед невідомим в один із руйнівних способів продовження бажання глядача пройти далі по коридору та відповідно й за сценарієм кіно.

3)Просторова метафора . Дезорієнтація

На попередніх етапах проектування акцентуються на морфології та аналізі кольору, як спосіб витворення, цей розділ відповідає вам, щоб розповісти взаємодію глядача з простором зі сторони психології.

Ефект втрати опори

Ми отримуємо цей ефект за рахунок розміщення дзеркальної підлоги. Вона дає зовсім інше сприйняття всього простору. Завдяки підлозі весь коридор виглядає для глядача довшим і вищим, ніж він є насправді. Через дублювання модулів у площині дзеркальної підлоги створюється ілюзія замкнутого простору.

Нівелювання горизонту

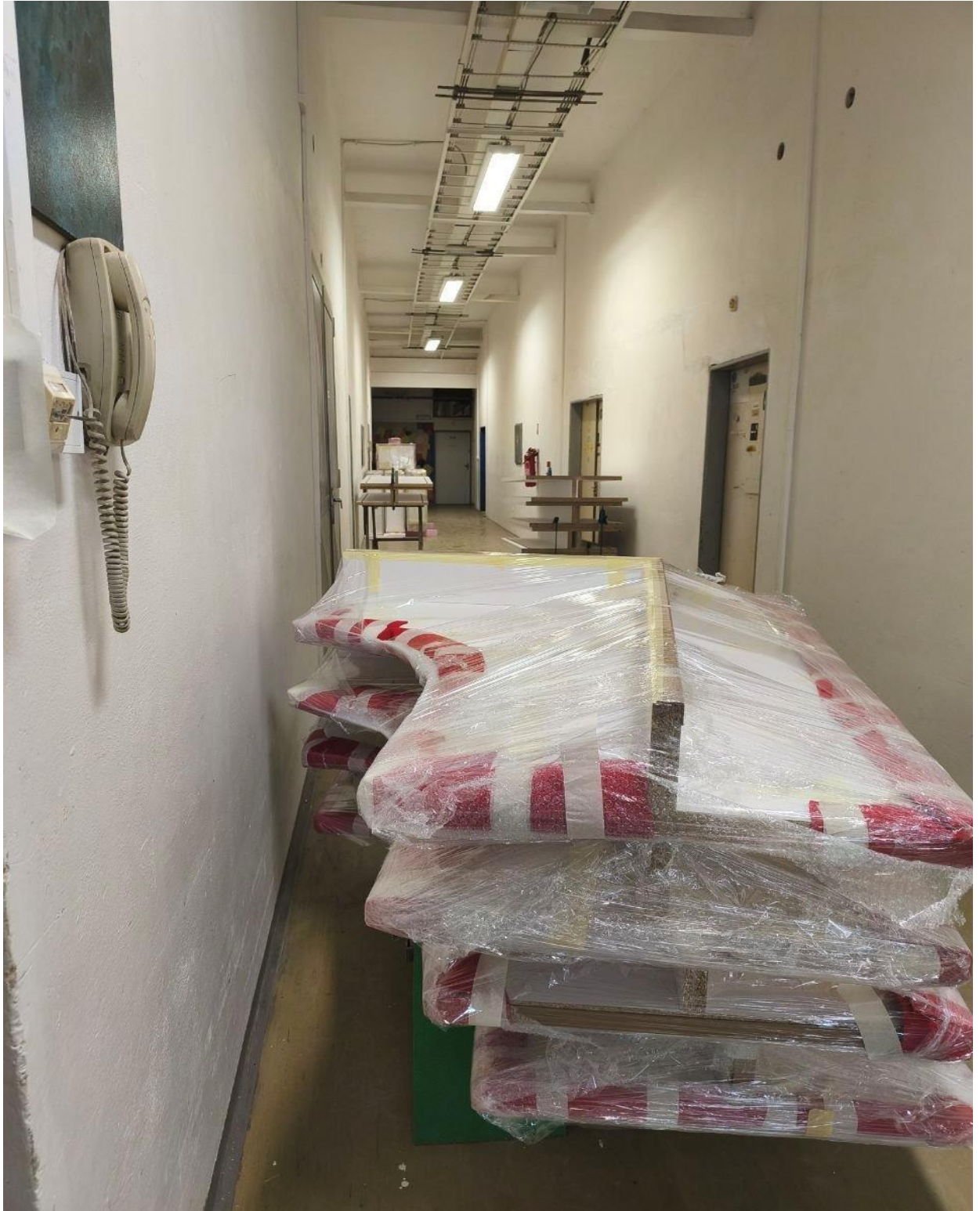
Відсутність у глядача стійкої візуальної точки опори створює для нього когнітивний дисонанс. Також це виступає своєю метафорою та порівнянням сучасного стану цивілізації- де всі всюди поспішають і ніколи не встигають . Поспішають у розвиток технологій , до яких людство ще не виросло та не може бути прийнято . Зникнення чіткої межі між реальним об'єктом і його рефлексією відсилає до концепції симулякра (за Ж. Бодріаром). В інтер'єрі копія стає тотожним оригіналом, що підкреслює ілюзорність сприйняття. З погляду етичності простір та його дезорієнтація може пов'язуватися з корпоративною дезорієнтацією . Коли межі реальності розмиті . Усі поняття етики стоять такими ж відносними , як підлога та стеля в нашому коридорі .

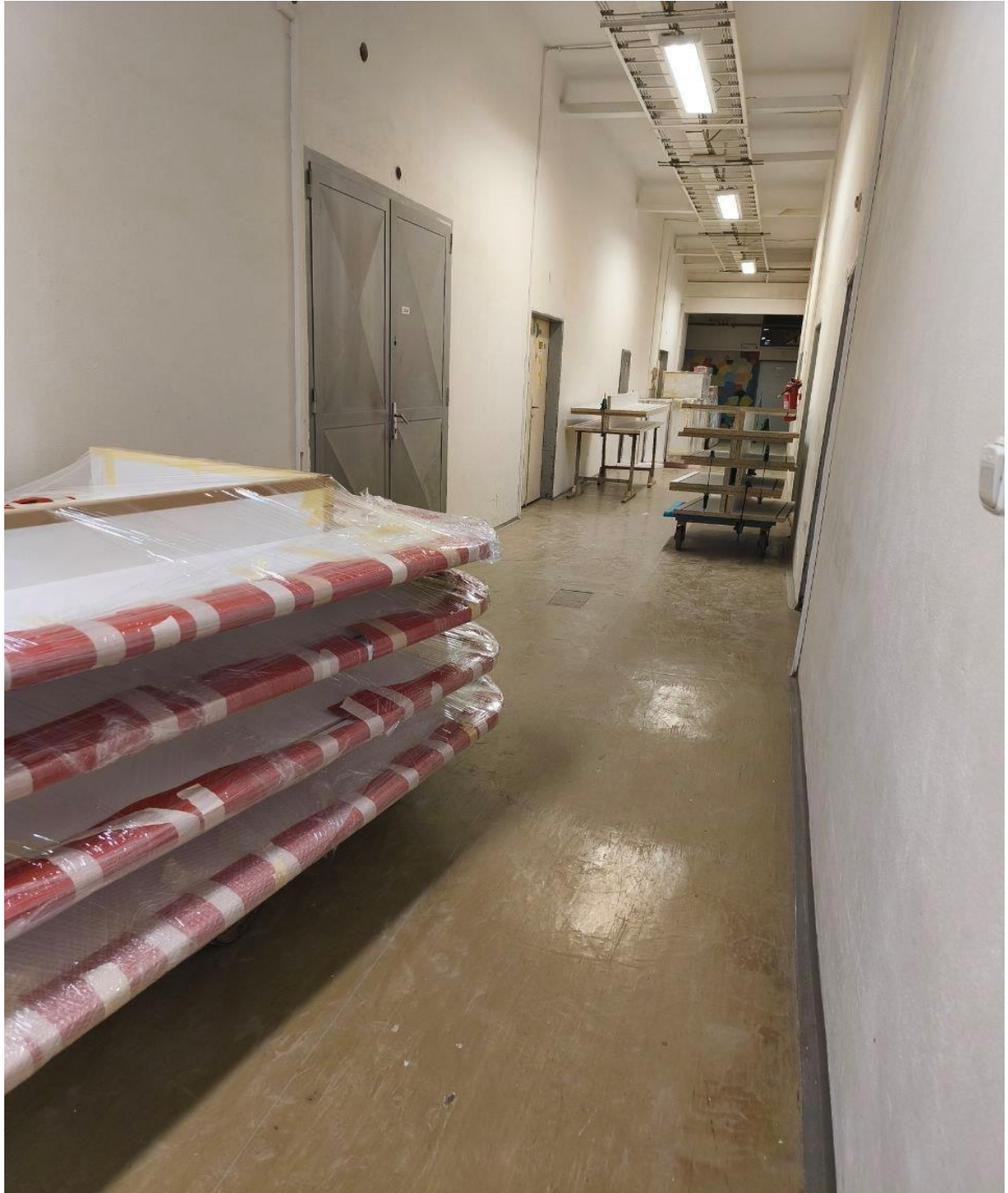
Ефект нагляду

За рахунок використання всіх вищеперерахованих пунктів ,глядач відчуває великий спектр емоцій. Одна з них — відчуття ніби хтось стоїть і спостерігає за тобою позаду . Кожен з нас коли бачить попереду себе пустоту холодного коридору і в самому кінці — двері захоче обернутися назад . Кожен — проходячи з персонажем цей коридор де є багато колон , за якими невідомість , захоче повернутися назад .Використання нескінченної перспективи є прямою алюзією на архітектурну утопію «Вавилонської вежі» цифрової епохи. Прагнення до домінування через біотехнології відображатися у безкінечній повторюваності модулів. Циклічність модулів .Нескінченний коридор символізує закриту логіку техногенних помилок. Кожен наступний

крок є лише повторенням попереднього блоку, що візуалізує ідею стагнації під виглядом еволюційного руху. Завдяки поєднанню ідеальних ліній, глянцевиx білих стін та дзеркальної підлоги дизайн підкреслює те, що технології сучасності досить часто мають ідеальний вигляд, проте це не показує їхню ефективність та правильність. Спостерігаючи такий простір, глядач мимоволі і сам відчуває себе в ній. Біле, холодне, центральне світло фокусує увагу глядача на головному герої. Це дозволяє знайти схожість у персонажі з собою. Наприклад, коли ти зациклений на одному кольорі, то мимоволі мозок пропускає інші. Проєкт трансформує архітектурну морфологію та просторову філософію. У даному контексті виступає не просто стилістичним прийомом, а візуальним прикладом сучасності. Від деконструкції готичної арки до створення дзеркальних оптичних пасток — кожен елемент працює на реалізацію єдиної концептуальної мети: продемонструвати, як технологічна досконалість, залишена гуманістичного та етичного стержня, перетворюється на холодну безодню, в якій рівняється особистість.

На зображеннях ми спостерігаємо виконання даного проєкту вживу для зйомок фільму. На момент захисту дипломної роботи декоратори почали виконувати ідею дипломної роботи вживу . Також можна зазначити , що цей проєкт буде першим в зовсім новому ателері , побудованому цього сезону .





ВИСНОВКИ

У виконанні процесу дипломного проєкту було здійснено комплексний синтез класичної архітектурної традиції та актуальних вимог сценографії сучасного кінематографа. Творче переосмислення архітектурного ландшафту Праги — від характерних стрільчастих вертикалей до монументальної величності готичних соборів — у синергії з досвідом кінодекорування, дозволило сформувати автономне зовнішнє середовище, що відповідає специфічним запитам жанру технологічного горору.

Результати проєктування та науково-творчі підсумки:

Формування інноваційної стильової парадигми: Реалізовано концепт «архітектури-машини», де принципи готичного вертикалізму інтерпретовано крізь призму промислового функціоналізму. Традиційна система декору замінена інженерними вузлами та лінійними світловими структурами, що дозволило створити образ «живого механізму» — середовища, що функціонує як єдиний технологічний організм.

Дизайн як інструмент психологічного впливу: Завдяки впровадженню жорсткої контрастної палітри (білий спектр у поєднанні з артеріальним червоним) та використанню холодного освітлення (5000K–6500K), простір трансформовано в зону «клінічної тривоги». Кольорові акценти в даному контексті забезпечують роль семіотичних маркерів біологічної загрози та високої енергетичної напруги.

Створення ефекту просторової інверсії та «вертиго»: інтеграція дзеркальних поверхонь у горизонтальні площини підлоги забезпечила ефект повної дезорієнтації суб'єкта. Сформована ілюзія нескінченної вертикалі стає видимою метафорою втрати етичного контролю та екзистенційної пастки, що є фундаментальним складником атмосфери обраного жанру.

Практична та експлуатаційна значимість: Спроектowana локація є універсальним інструментом для кіновиробничих потреб. Завдяки модульній структурі, продуманій світловій геометрії та високій видимості виразності кожного ракурсу, об'єкт забезпечує естетичну самодостатність кадру, мінімізуючи потребу в додаткових декоративних засобах.

Дане проектне рішення доводить, що архітектура майбутнього в дизайні кіносередовища базується не на історичному досвіді, а на його радикальній трансформації. Використання сакральних форм для техногенного змісту дозволяє створити багат шаровий художній образ, що відповідає викликам сучасної візуальної культури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. <https://www.barrandov.cz/>
2. <https://www.barrandov.cz/ateliery-a-zazemi>
3. <https://www.instagram.com/millajovovich/>



НАТУ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ
АРХІТЕКТУРИ
Львів 2025

на тему : **Концепт - проєкт інтер'єру для науково - фантастичного фільму "Resident Evil"**
the theme: **Concept - interior design for the science fiction film "Resident Evil"**
Спеціалізація **ОДЗ "Дизайн"**

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА



Вик. ст. Ст. Ст.-41
Дроздин В.О.
Корнієнко Ярослав
Курс 3.00

