

DOI: 10.32347/2076-815x.2023.84.240-250

УДК 711.11

**Мусяєвська В.О.,**  
veronika.musiyevska@gmail.com, ORCID: 0000-0002-1214-6117,  
Національний університет «Львівська Політехніка»

## СИНТЕЗ КІНО ТА АРХІТЕКТУРИ В СЕРЕДОВИЩІ

*Висвітлюються приклади феномену синтезу двох візуальних мистецтв – кіно та архітектури. В роботі розглядаються основні приклади в таких підтемах: кіно як спосіб збільшення атракційності архітектури; архітектура в кіно – дзеркало суспільства; взаємозапозичення в кіно та архітектурі; та наведена їх класифікація.*

*Ключові слова: архітектура; кінофільм; синтез мистецтв; архітектурне середовище; кінотуризм.*

**Постановка проблеми.** Однією з головних причин появи цієї статті є потреба в глибшому і цілісному висвітленні подібної проблематики, а також взаємозв'язку і синтезу кіно та архітектури. Є велика кількість досліджень стосовно синтезу та припущень, які стосуються чогось одного: або кіно, або архітектури. Також, інколи можна знайти різні есеї чи публікації, які частково зачіпають подібну проблематику, а саме - синтез кіно та архітектури. Втім, здебільшого вони є досить точковими і обмеженими, досліджують подібні питання на прикладі лише якихось конкретних кінокартин, говорять про те, як зображують архітектуру в кіно тощо. Тим не менш, праці, які комплексно і ґрунтовно досліджують саме взаємодію між кіно та архітектурою, а також те, як вони безпосередньо впливають одне на одне - є, але їх досить мало.

Саме тому, виникла необхідність більш детально дослідити саме феномен взаємодії цих двох дисциплін з дещо іншої перспективи. Замість того, аби досліджувати те, як вони по чергово використовують одне одного у ролі інструмента, в статті досліджується чи можна розглядати кіно та архітектуру як рівні між собою візуальні мистецтва, які окрім використання, можуть також доповнювати та взаємопозичувати ідеї між собою.

Саме тому, ця стаття є одним з необхідних кроків, які допоможуть краще дослідити цю тему, а також зможе пізніше використовуватись як підґрунтя для решти більш глибинних досліджень.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Внесок у розвиток питання синтезу мистецтв можна знайти в працях О.А. Трошкіної, яка також створила програму дисципліни “Синтез візуальних видів мистецтва та архітектури”. Серед досліджених тем також є багато на тему архітектурного середовища у

фільмах та відеоігор [1-3]. Олег Рожок - синтез в культурі [5]; Трофимчук С.М., Костенко О.Я. медіа-синтез, Ачкасова, Салімон - кінотуризм, Дмитренко - синтез в літературі.

**Метою публікації** є дослідження феномену синтезу двох мистецтв – кіно та архітектури.

**Основна частина.** Синтез кіно та архітектури є яскравим прикладом поєднання двох візуальних мистецтв. Для порівняння та знаходження спільних рис, треба зрозуміти концепції слів "кіно", "архітектура". Основною подібністю між ними є візуальна складова. В обох випадках, естетичний аспект є важливою складовою та визначає фонові процеси. Про синтез даних мистецтв можна говорити в безлічі різних напрямків. Як, наприклад, вплив на атракційність середовища; створення віртуальних світів; кінотуризм; кіно як дзеркало суспільства; взаємозапозичення; технології в кіномистецтві та архітектурі, тощо. В даній роботі досліджено і проаналізовано такі підтеми:

*1. Кіно слугує натхненням та способом збільшення атракційності архітектурного об'єкта чи місця.*

Синтез кіно та архітектури проковує взаєморекламу одне одного. Іншими ж словами, він дає змогу популяризувати одну індустрію за рахунок іншої.

Так, наприклад, фанати різних масових фільмів та серіалів неодноразово вирушали в пошуках культових місць, де відбувались події, з улюблених картин. У цього явища існує навіть власний термін – *кінотуризм* [9].

У багатьох країнах світу існують місця, які стали відомими завдяки тому, що вони були зображені у популярних кінострічках. Такі місця приваблюють туристів, яким цікаво відвідати місця зйомок та особисто побачити локації, які змогли стати культовими завдяки зображенню в кіноматографі.

Фанати відвідують як самі міста, де відбувались зйомки (Нью-Йорк, Париж, Лондон тощо), так і конкретні будівлі, зображені в фільмах. Наприклад, в Парижі є таке місце, як Café des Deux Moulins (Рис. 1). Це кафе було зображено у фільмі Амелі (Рис. 2). Сьогодні воно є популярним туристичним місцем, де можна побути звичайним відвідувачем, а також відвідати місце зйомок зі знаменитого фільму [16].

Є приклади, коли після виходу фільму популярною стає не стільки архітектура, скільки саме середовище, як-от парки тощо.

Приміром, Нова Зеландія - країна, де відбувались зйомки відомої трилогії фільмів «Володар пернів»[8]. Завдяки чому, в Новій Зеландії відбувся бум туризму. Люди прагнули пройтись тими ж стежками, якими ходили головні герої кінофраншизи. Серед популярних DESTINATION можна виокремити: штучно створене місто Гоббітон, Національний парк Тонгаріро (сцени на землі

Мордору та Керітхунду), гора Руапеху (прототипом гори Ородруїн), тощо. (Рис.3,4).



Рис. 1. Кафе Café des Deux Moulins, Париж



Рис. 2. Кадр з фільму «Амелі», режисер Жан-П'єр Рене, кафе Café des Deux Moulins



Рис. 3. Місця зйомок трилогії «Володаря перснів» в Новій Зеландії



Рис. 4. Село в Новій Зеландії штучно створене для зйомок «Володаря перснів»

Якщо ж говорити про Україну, то деякі краєвиди Верховинського району Івано-Франківської області асоціюються з режисером Сергієм Параджановим та його фільмом «Тіні забутих предків»[7]. Це місце є популярною дестинацією серед туристів, а також українських митців.

Зйомки цього фільму відбувались в селі Косів, навколишніх горах, долинах та лісах. У кінострічці можна побачити багато Карпатських краєвидів, а також різних елементів традиційної культури гуцулів, що стали невід'ємною частиною самого фільму. Окрім того, у стрічці багато уваги присвячено декораціям та інтер'єрам. Оригінальний дизайн кімнат, створений Параджановим, став частиною автентики фільму та згодом став впізнаваним символом українського кіно.

Знімальна група фільму провела багато часу в цьому районі, фіксуючи місцеві краєвиди та архітектурні елементи в кадрах. Саме тут знімалися такі епізоди, як весілля головних героїв, а також деякі інші сцени фільму (Рис.5,6).

З часом, фільм «Тіні забутих предків» став класикою українського кіно та прославив Верховинський район на міжнародній арені. Багато туристів, які приїжджають в Україну, часто відвідують цей регіон.

Місцеві жителі та підприємці створили різноманітні туристичні маршрути, а також проводять екскурсії, які допомагають гостям краще пізнати історію цього регіону та насолодитись природою цієї місцевості [7].



Рис. 5,6. Хата-музей з фільму «Тіні забутих предків» у Верховині

Це один з безлічі прикладів того, як кіно може збільшувати привабливість архітектурних об'єктів та місць зйомок, популяризуючи та змінюючи цілі регіони.

Відповідним висновком є те, що кіно має змогу вплинути на атракційність архітектури на різних рівнях, починаючи з самих споруд, і завершуючи цілими системами будівель, як-от вулиця чи місто, а також цілими регіонами.

Тим не менш, це не єдина запорука успіху. Наприклад, Хата-музей, присвячена фільму не може похизуватись великим туристичним попитом, на відміну від сучасних тематичних виставок про фільм «Тіні забутих предків». Тому, щоб синтез кіно та архітектури працював, потрібно пам'ятати також про архітектуру місць, а саме: відновити те, що можливо, осучаснити це місце та збагатити його. Іншими словами, створити у цьому місці додаткові атракції, які зможуть слугувати додатковим стимулом для привернення уваги туристів, а також для підвищення рівня взаємодії з місцем. Синтез кіно та архітектури дає можливість зберегти і відновити ці місця.

2) Зображення архітектури в кінострічках. *Архітектура часто виступає як важливий елемент в кіно, який відображає настрій часу та місця, де відбувається дія.*

Архітектура може відобразити культурні та історичні особливості місця, де знімався фільм. Ба більше, архітектура може бути не лише фоном, але й активною учасницею дії, впливаючи на взаємини героїв та викликаючи певні емоції у глядачів.

Наприклад, цей вплив може існувати за умов відсутності самої архітектури чи декорацій. Режисер Ларс фон Трієр у своєму фільмі «Догвіль» зобразив життя людей в місті, але в кадрі практично відсутні декорації, а стіни намальовані крейдою (Рис.7,8). Таким чином, при повній відсутності об'єктів, режисер наголосив на людях, практично відсутні декорації ще більше підсилити



Рис. 7,8. Кадр з фільму «Догвіль»

Попри те, що це - один з небагатьох прикладів подібної гри режисера з простором, а точніше - його ігнорування, все ж важко посперечатись з тим фактом, що архітектура, або ж її відсутність, створює особливу атмосферу фільму, надаючи йому певного стилю та настрою. В цьому контексті синтез кіномистецтва та архітектури може сприяти більш повному та глибокому сприйнятті фільмів, їхньої естетики, чи сюжету.

Беззаперечно, що в усіх кінострічках, серіалах, мультфільмах тощо, завжди є фон. Більшість з нас його ігнорує, хоча насправді саме він відіграє дуже важливу роль в усіх цих візуальних творах, додаючи їм глибини та допомагаючи виокремити важливі елементи, на які повинен звернути увагу глядач. Врешті речт, він легітимізує реальність, в якій відбуваються події, надаючи їй фізичного простору, відображаючи певні закони, завдяки яким існує ця реальність. В багатьох сучасних фільмах саме місто виступає простором, де відбуваються події та живуть герої.

Також, одне й те саме місто можна зобразити по різному, що, знову ж таки, напряду впливає на героїв та провокує певні реакції та емоції глядачів. Наприклад, Нью-Йорк у фільмі Вуді Аллена «Манхеттен» постає романтичним і надихаючим, в той час як у фільмі «Таксист» Мартіна Скорсезе - постає сірим та похмурим.

Прикладом, коли можна побачити настрої та течії в суспільстві, а також їх відображення чи переосмислення у кіно є фільм «Шоу Трумана», режисера Пітера Віра. Фільм розповідає про героя, на ім'я Трумен (що з англійської означає справжній), який живе в нереальному світі, але він єдиний про це не

знає. Місто, в якому відбуваються події у фільмі - штучне і виконує роль декорацій для шоу; люди - актори, які лише грають ролі звичайних людей; до того ж, все, що відбувається, насправді - телешоу. Герой, в процесі життя в цьому “справжньому” місті, починає з часом усвідомлювати, що щось не так (допис) і шукає пояснення усьому, що відбувається. Фільм закінчується втечею головного героя з оточуючого його телесвіту.

Зйомки відбувались в справжньому місті Сісайд, штат Флорида. Воно було побудоване наприкінці 1970-1980х років як приклад «Нового урбанізму». Дана концепція з'явилась наприкінці 1980х і її метою було повернутись до невеликих, пішохідних міст. Саме місто Сісайд було першим, де були реалізовані основні ідеї: невеликі квартали малоповерхової забудови, де все можна обійти пішки (Рис.9,10).



Рис. 9. Фото з міста Сісайд, Флорида



Рис. 10. Кадр з фільму «Шоу Трумана», режисер Пітер Вір

До проектування були долучені такі відомі архітектори, як Альдо Россі. Цей приклад «ідеального міста» ідеально підходить для «ідеального» героя. В той період в суспільстві відбувались зміни і зароджувалось нове бачення того, яким має бути місто. На прикладі цього фільму можна побачити, що місто не може бути ідеальним та повністю контрольованим, а навпаки має бути хаотичним, конфліктним і навіть в чомусь небезпечним.

Цей приклад вдало показує як в кінофільмі, завдяки архітектурі, середовищі можна передати те, що відбувається в суспільстві. Завдяки кіно висміяти, переосмислити або підкреслити ці події. До речі, після виходу фільму - місто прославилось і вартість житла значно виросла. Це ще раз доводить про можливість використання синтезу в цілях збільшення атракційності середовища і в подальшому можна використовувати в рекламних, маркетингових цілях.

*Архітектура в кіно: виступає в ролі фонового простору, у якому відбуваються події; в ролі активного учасника; в ролі дзеркала суспільства, коли можна побачити настрої, події того часу.*

3. *Синтез кіномистецтва та архітектури проковує взаємозапозичення.* Факти запозичення візуальних ідей з кіно в архітектурі є поширеним явищем, яке, втім, дуже важко прослідкувати та довести. Проблема полягає у масовості і присутності кіно усюди. Оператори, сценаристи, режисери та решта дотичних до зйомки людей запозичують архітектурні форми, прийоми та елементи з реальності і, видозмінюючи їх, творять нові. Ба більше, реалістичністю споруд нерідко нехтують на користь їхньої візуальності. Тим не менш, саме ці переосмислення і переробки старого вкупі з популярністю і масовістю кіно створюють нові візуальні наративи, допомагаючи дизайнерам та архітекторам (не)свідомо формувати і втілювати побачене на екрані марево у реальність. Втім, це (не)свідоме запозичення дуже важко прослідкувати через величезну кількість обставин, деталей та особливостей, про це запозичення можна лише здогадуватись.

**Висновки.** В роботі розглянуто феномен синтезу двох мистецтв: кіно та архітектури. Зокрема, увагу було приділено таким явищам, як: вплив кіно на збільшення атракційності архітектурного середовища, а також відображення архітектури в кіно та взаємовплив кіномистецтва та архітектури.

Встановлено, що архітектура в кіно може не лише виступати в ролі фонового простору, де відбуваються події, але й може бути активним учасником в кінострічці. Ба більше, синтез кіно та архітектури дуже часто може виступати своєрідним дзеркалом суспільства, не просто відображуючи правдоподібну реальність, але й піднімаючи запитання та переосмислюючи певні настрої та наративи, які побутували в суспільстві в певні часи.

Окрім того, в роботі розкрито можливий вплив кіно на збільшення атракційності архітектурного середовища, простору чи місцевості. Зокрема, це продемонстровано на прикладі феномену кінотуризму. Іншими словами, певні локації чи будівлі, використані як декорації та фон в культових і популярних стрічках, як-от трилогія “Володар Перснів”, самі з часом перетворюються в атракції, підвищуючи інтерес туристів до цих місць. Загалом, в статті показано різні форми взаємовпливу кіно та архітектури, а також можливі ролі архітектури в кінострічках.

Наостанок, варто також додати й інші можливі форми взаємодії, які, втім, не були дослідженні саме в цій статті. Кіно, так само, як і фотографія, дають змогу зберегти первинний або ж певний інший стан будівель та архітектурних пам'яток, тим самим створюючи копію відображення цих об'єктів. В майбутньому, це дає змогу відновити історичний вигляд цих будівель, або ж цілих районів, ба навіть міст. Так, наприклад, сталось з центром міста Варшава, який був практично знищений під час Другої світової війни. Втім, завдяки фотознімкам, уривкам відео, а також планам будівель, які збереглись, полякам

вдалось дуже точно відновити довоєнний вигляд міста. Це - не лише яскравий приклад взаємодії кіно та архітектури, але й важливий досвід, який знадобиться Україні під час повоєнної відбудови.

### Список джерел

1. Трошкіна О.А. Синтез візуальних видів мистецтва: архітектура, фотографія, кіноматограф / О.А. Трошкіна // *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. - 2016. - Вип. 43(1). - С. 325-331. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Spam\\_2016\\_43%281%29\\_48](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Spam_2016_43%281%29_48)
2. Трошкіна О.А. Роль архітектурного середовища у кінофільмах та відеоіграх / О.А. Трошкіна, А.О. Наконечна // *Проблеми розвитку міського середовища*.: Наук.-техн. зб.– К.: НАУ, 2019. – Вип.2 (23) – С. 201-219.
3. Трошкіна О.А. Кінематографічний принцип монтажу в побудові сценарію сприйняття архітектурного середовища / О.А. Трошкіна // *Проблеми розвитку міського середовища*: Зб. нах. пр.. – К. :«ЦП «Компринт», 2016. – Вип.2(16). – С. 194–204
4. Проблеми синтезу мистецтв у художній культурі: Зб. статей за результат. ІХ Міжвуз. наук.-практ. студ. конф., 19-20 листопада 2015 р. / М-во культури України, Дніпропетровська консерваторія ім. М. Глінки. – Дніпропетровськ : Ліра, 2016. – 176 с.
5. Рожок О. Синтез мистецтв у просторі сучасної художньої культури / О. Рожок // *Київське музикознавство*. - 2014. - Вип. 48. - С. 16-25. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/kmuz\\_2014\\_48\\_4](http://nbuv.gov.ua/UJRN/kmuz_2014_48_4).
6. Razdan R. The Truman Show, The New Urbanism Movement, And The Lessons For Large Metros [Електронний ресурс] / Rahul Razdan // *Forbes*. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.forbes.com/sites/rahulrazdan/2020/02/04/the-truman-show-the-new-urbanism-movement-and-the-lessons-for-large-metros/?sh=322fd93748b6>.
7. «Тіні забутих предків»: цікаві факти про зйомки, заборону дітям до 16 і трембіти у літаку [Електронний ресурс] / журнал "Українки" – Режим доступу до ресурсу: <https://ukrainky.com.ua/tini-zabutyh-predkiv-czikavi-fakty-pro-znimannya-spravzhnyu-nazvu-i-zaboronu-dityam-do-16/>.
8. Акришора Л. Де знімали культове кіно: подорож стежками улюблених героїв [Електронний ресурс] / Лідія Акришора. – 2011. – Режим доступу до ресурсу: <https://travel.tochka.net/ua/6832-gde-snimali-kultovoe-kino-puteshestvie-po-tropinkam-lyubimykh-geroev/>.
9. Машкіна В. Кінотуризм - інноваційний напрямок розвиток культурно-пізнавального туризму / В. Машкіна, С. Салімон. // *Науковий вісник Херсонського державного університету*.. – 2018. – №8. – С. С.263–269..
10. Штомпка П. Визуальная социология. Фотография как метод исследования: учебник/ пер. с польск. Н.В. Морозовой, авт. вступ. ст. Н.Е. Покровский. – М.: Логос, 2007. – 168 с.
11. Токарев А. Использование средств киноискусства в архитектурном проектировании: диссертация ... кандидата архитектуры: 18.00.01 / Токарев Александр Сергеевич; [Место защиты: Ур. гос. архитектур.-худож. акад.].- Екатеринбург, 2007.– 117 с.
12. Dalle Vacche A. Cinema and Painting: How Art Is Used in Film / Angela Dalle Vacche., 1997. – 243 с.
13. Baratto R. How Architecture Speaks Through Cinema [Електронний ресурс] / Romullo Baratto // *ArchDaily*. – 2022. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.archdaily.com/872754/how-architecture-speaks-through-cinema>.
14. Rama T. How Architecture Speaks Through Film [Електронний ресурс] / Tida Rama. – 2022. – Режим доступу до ресурсу: [https://www.researchgate.net/publication/352995117\\_How\\_Architecture\\_Speaks\\_Through\\_Film](https://www.researchgate.net/publication/352995117_How_Architecture_Speaks_Through_Film).



15. Dietmar E. Froehlich. The Chameleon Effect. Architecture's Role in Film / Dietmar E. Froehlich., 2018. – 320 с.
16. Strong H. Amélie – the most stylish film ever made? [Електронний ресурс] / Hannah Strong // BBC. – 2021. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.bbc.com/culture/article/20210916-amlie-the-most-stylish-film-ever-made>.

postgraduate student **Veronika Musiyevska**,  
Department of architectural design,  
Lviv National University.

## **SYNTHESIS OF CINEMA AND ARCHITECTURE IN THE ENVIRONMENT.**

The article highlights examples of the phenomenon of the synthesis of two visual arts - cinema and architecture. The work considers the main examples in the following subtopics: cinema as a way of increasing the attractiveness of architecture; architecture in cinema as a mirror of society; mutual borrowing in cinema and architecture; and their classification is given.

One of the main reasons for the appearance of this article is the need for deeper and holistic coverage of such issues, as well as the relationship and synthesis of cinema and architecture. There is a large amount of research on synthesis and assumptions that apply to one thing: either cinema or architecture. Also, sometimes you can find various essays or publications that partially touch on similar issues, namely, the synthesis of cinema and architecture. However, for the most part, they are rather specific and limited, they explore similar issues using the example of only some specific films, talk about how architecture is depicted in films, etc. Nevertheless, there are works that comprehensively and thoroughly investigate exactly the interaction between cinema and architecture, as well as how they directly influence each other, but they are quite a few.

That is why it became necessary to investigate in more detail the phenomenon of the interaction of these two disciplines from a slightly different perspective. Instead of exploring how they alternately use each other as tools, the article explores whether cinema and architecture can be considered equal visual arts that, in addition to being used, can also complement and mutually borrow ideas from each other.

That is why this article is one of the necessary steps that will help to better research this topic, and can later be used as a basis for the rest of more in-depth research.

The paper examines the phenomenon of the synthesis of two arts: cinema and architecture. In particular, attention was paid to such phenomena as: the influence of cinema on increasing the attractiveness of the architectural environment, as well as

the reflection of architecture in cinema and the mutual influence of film art and architecture.

It has been established that architecture in cinema can not only act as a background space where events take place but can also be an active participant in the film. Moreover, the synthesis of cinema and architecture can very often act as a kind of mirror of society, not just reflecting a believable reality, but also raising questions and rethinking certain moods and narratives that were present in society at certain times.

In addition, these findings provide additional information about the possible influence of cinema on increasing the attractiveness of the architectural environment, space, or area. In particular, this is demonstrated in the example of the phenomenon of film tourism. In other words, certain locations or buildings used as scenery and background in cult and popular films, such as Lord of the Rings trilogy, themselves become attractions over time, increasing the interest of tourists in these places. In conclusion, the article shows various forms of interaction between cinema and architecture, as well as the possible roles of architecture in films.

Keywords: architecture; film; synthesis of arts; architectural environment; film tourism.

## REFERENCES

1. Troshkina O.A. & Nakonechna A.O. (2019). Rol arkhitekturnoho seredovyscha u kinofilmakh ta videoihrah. [The role of the architectural environment in movies and video games]. Problemy rozvytku miskoho seredovyscha (Kyiv), vol.2, no. 23, pp. 201-219 {in Ukrainian}.
2. Troshkina O.A. (2016) Kinematohrafichnyi pryntsyyp montazhu v pobudovi stsenariiu spryiniattia arkhitekturnoho seredovyscha. [The cinematographic principle of montage in the construction of the scenario of perception of the architectural environment]. Problemy rozvytku miskoho seredovyscha (Kyiv), vol.2, no.16, pp 194–204 {in Ukrainian}.
3. Problemy syntezy mystetstv u khudozhnii kulturi (2015). Zb. statei za rezultat. IKh Mizhvuz. nauk.-prakt. stud. konf., 19-20 lystopada 2015 r. Dnipropetrovsk: Dnipropetrovska konservatoriia im. M. Hlinky {in Ukrainian}.
4. Rozhok O. Syntez mystetstv u prostori suchasnoi khudozhnoi kultury / O. Rozhok // Kyivske muzykoznavstvo. - 2014. - Vyp. 48. - S. 16-25. - Rezhym dostupu: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/kmuz\\_2014\\_48\\_4](http://nbuv.gov.ua/UJRN/kmuz_2014_48_4) {in Ukrainian}.
5. Rozhok O. (2014) Syntez mystetstv u prostori suchasnoi khudozhnoi kultury / O. Rozhok // Kyivske muzykoznavstvo. - 2014. - Vyp. 48. - S. 16-25. - Rezhym dostupu: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/kmuz\\_2014\\_48\\_4](http://nbuv.gov.ua/UJRN/kmuz_2014_48_4) {in Ukrainian}.

6. Razdan R. (2020). The Truman Show, The New Urbanism Movement, And The Lessons For Large Metros. Forbes. Retrieved from: <https://www.forbes.com/sites/rahulrazdan/2020/02/04/the-truman-show-the-new-urbanism-movement-and-the-lessons-for-large-metros/?sh=322fd93748b6> {in Ukrainian}.
7. «Tini zabutykh predkiv»: tsikavi fakty pro ziomky, zaboronu ditiam do 16 i trembity u litaku. Ukrainky. Retrieved from: <https://ukrainky.com.ua/tini-zabutyh-predkiv-czikavi-fakty-pro-znimannya-spravzhnyu-nazvu-i-zaboronu-dityam-do-16/> {in Ukrainian}.
8. Akryshora L. (2011) De znimaly kultove kino: podorozh stezhkamy uliublenykh heroiv. Retrieved from: <https://travel.tochka.net/ua/6832-gde-snimali-kultovoe-kino-puteshestvie-po-tropinkam-lyubimykh-geroev/> {in Ukrainian}.
9. Mashkina V. & Salimon S. (2018). Kinoturizm - innovatsiinyi napriamok rozvytok kulturno-piznavalnoho turizmu. Naukovyi visnyk Khersonskoho derzhavnoho universytetu, 8, 263–269 {in Ukrainian}.
10. Shtompka P. (2007). Vyzualnaia sotsyolohyia. Fotohrafiia kak metod yssledovaniia. Moskva.: Lohos {in Russian}.
11. Tokarev A. (2007). Yspolzovanye sredstv kynoyiskusstva v arkhytekturynom proektyrovanyy. Doctor's thesis. Ekaterynburh: Ur. hos. arkhytektur.-khudozh. akad {in Russian}.
12. Dalle Vacche A. (1997) Cinema and Painting: How Art Is Used in Film. {in English}.
13. Baratto R. (2022). How Architecture Speaks Through Cinema. ArchDaily. Retrieved from: <https://www.archdaily.com/872754/how-architecture-speaks-through-cinema>. {in English}.
14. Rama T. (2022). How Architecture Speaks Through Film. Retrieved from: [https://www.researchgate.net/publication/352995117\\_How\\_Architecture\\_Speaks\\_Through\\_Film](https://www.researchgate.net/publication/352995117_How_Architecture_Speaks_Through_Film). {in English}.
15. Dietmar E. Froehlich. (2018). The Chameleon Effect. Architectures Role in Film. {in English}.
16. Strong H. (2021) Amélie – the most stylish film ever made. BBC. Retrieved from: <https://www.bbc.com/culture/article/20210916-amlie-the-most-stylish-film-ever-made>. {in English}.