

Формирование интенсивности эмоционального воздействия, захватывающего зрителя и увлекающего его в мир иллюзий и образов, – основная цель любого художественного произведения. Состояние погружения (иммерсивность) рассматривается как одна из основных характеристик современного архитектурного пространства. Основными задачами настоящей статьи стало определение иммерсивности архитектурного пространства и выявление инструментов, с помощью которых обеспечивается включение и погружение посетителей городских парков в ландшафтное, символическое, природное и культурно-историческое окружение.

Ключевые слова: иммерсивность; амбианс; парки; иммерсивные практики; архитектурное пространство; иллюзорная реальность./

Forming the intensity of emotional impact that captures the viewer's attention and draws them into the world of illusions and images is the main goal of any artistic work. The state of immersion (immersivity) is considered as one of the main characteristics of modern architectural space. The main objectives of this article are to define the immersivity of architectural space and to identify the tools that are used to ensure the inclusion and immersion of urban park visitors into the landscape, symbolic, natural and cultural-historical environment.

Keywords: immersivity; ambiance; parks; immersive practices; architectural space; illusory reality.

Иммерсивные практики в пространстве современного парка / Immersive practices in the space of a contemporary park

Городские пространства в настоящее время вызывают большой интерес со стороны теоретиков и практиков урбанизма. Исследователи отмечают глубинные изменения в осознании необходимости преобразования городской среды и важности использования новых способов ее формирования [1–3]. Поиск новых подходов в организации экстерьерного окружения человека осуществляется параллельно с изменением качества городского пространства архитектурными и ландшафтными средствами и сопровождается появлением инновационных практик. Так, например, получившая развитие в последнее десятилетие «адаптивная архитектура» направлена на создание интерактивной городской среды и поиск прототипов архитектурных пространств со свойствами, близкими характеристикам живых систем [4, с. 38].

Изучение трансформации подходов к проектированию и функционированию городских пространств актуализирует интерес к паркам и другим озелененным пространствам города, так как они обеспечивают взаимосвязь между природой и урбанизированной городской средой. Значительный иммерсивный потенциал парков может использоваться для изучения функций цифрового прототипирования, виртуальных сред с элементами интерактивного проектирования. Данная практика уже получила применение в создании «умных парков», а также крупнейших тематических парков мира, как, например, Фантазияленд (Phantasieland) в Брюле (Германия), где иммерсивность достигается путем внедрения цифровых технологий и воссоздания аутентичного архитектурно-ландшафтного окружения. Многообразие красочных и реалистичных пейзажей поддерживается звуками, запахами, тактильными ощущениями в каждом из семи воссозданных миров Фантазияленда (рис. 1).

В отличие от относительно статичной архитектуры сложившихся городских ансамблей, парки являются местами пластичной архитектурной среды с изменяющимся языком формообразования, разнообразной палитрой средств, обеспечивающих функциональный смысл и эстетический эффект парковых пространств [5].

Гибкость и полисенсорность парковых пространств указывают, по нашему мнению, на значительный потенциал иммерсивности, не задействованный в полной

мере до настоящего времени. Кроме того, накопленный опыт проектирования крупнейших тематических парков позволяет предположить, что практики погружения в архитектурную атмосферу, используемые для привлечения туристических потоков, следует выявить, изучить и интегрировать в проектирование городских озелененных пространств.

Рассмотрение иммерсивных характеристик спроектированных пространств предполагает в первую очередь разработку понятийного аппарата, особенно в связи с тем, что понятие иммерсивности в междисциплинарном дискурсе не имеет концептуализации в сфере архитектуры и является предметом научных дискуссий [6]. Основные задачи статьи – определение иммерсивности архитектурного пространства и выявление инструментов, с помощью которых обеспечивается включение и погружение посетителей городских парков в ландшафтное, символическое, природное, культурно-историческое окружение.

Иммерсивность – широкое понятие, означающее процесс или состояние ментального и телесного погружения [7, с. 36] в реальное или виртуальное пространство и глубокое эмоциональное переживание. Термин «иммерсивность» фигурирует во многих академических работах и в зависимости от контекста может быть определен как состояние субъекта или набор свойств объектов, которые способствуют возникновению подобного состояния [6]. В общем виде можно разграничить два подхода, первый из которых используется в психологических исследованиях, а второй, которого мы придерживаемся, описывает качество объектов (модель Вольфа), взаимодействующих определенным образом и создающих эффект погружения. В обоих случаях термин, происходящий от латинского *immergo*, переводится как «погружение» и буквально означает «захватывающий опыт иной реальности, отличной от привычного окружения».

Пространственные характеристики иммерсивности характеризуются интенсивным чувственным опытом от нахождения в среде как реальных, так и вымышленных событий и персонажей. Описанное свойство виртуальной реальности широко используется в компьютерных играх, а также в театре, изобразительном искусстве, образо-

текст

Ольга Воличенко
Российский университет
дружбы народов
им. П. Лумумбы (Москва);
Национальный
исследовательский
Московский
государственный
строительный университет
Татьяна Цурик
Юго-Западный
государственный
университет (Курск)

text

Olga Volichenko
RUDN University (Moscow);
National Research Moscow
State University of Civil
Engineering
Tatiana Tsurik
South-West State University
(Kursk)



> Рис 1. Тематический парк «Мексика» в Фантазияленде. Брюле (Германия)

вании и характеризует создаваемое пространство этих сред. Близким по значению термином, описывающим эстетический опыт от пребывания в окружении, контекст которого захватывает и направляет эмоции, формирует суждения, стал термин «амбьянс» [3, с. 88]. Амбьянс и иммерсивность возникают в результате деятельности большого количества специалистов в области организации пространства. Различия между ними, по нашему мнению, заключаются в интенсивности ощущений, однако разнообразие различных форм взаимодействий может превратить амбьянс из окружения, создающего атмосферу, в интенсивное переживание.

Категория иммерсивности получила наибольшее распространение в дизайне и искусстве в последние десятилетия, несмотря на то что погружение зрителя в атмосферу произведений всегда было одной из основных задач художников и архитекторов. Открытие линейной перспективы в эпоху Возрождения породило новые пространственные отношения между зрителем и произведением искусства, вызывающие значительный эмоциональный отклик. Картины, подобные «Идеальному городу» (рис. 2), создавали пространственные иллюзии, расширяя пределы физической реальности зрителя, вовлекая его в мир воображаемых городов. Подобные композиции не что иное, как виртуальные изображения,

v Рис. 2. Лучане Форане (Мелоццо де Фарли). Идеальный город Урбино. XV век

воплощающие новые архитектурные формы городской среды. Эпоха барокко, в свою очередь, формировала мнимые парадоксальные квазипространства, которым была присуща причудливая вычурность, броская театральность и пафосность – «трансформация телесности в бестелесность, реальности в иллюзорность» [8, с. 3].

Статичность трехмерного пространства живописи и архитектуры была преодолена через несколько столетий кинематографом, в котором реалистичность изображения подкреплялась движением камеры, а эффект погружения усилился благодаря использованию звука, повышающего полисенсорность восприятия. В настоящее время первенство архитектуры в концептуализации и проектировании иммерсивной среды оспаривается кинематографическим погружением, демонстрирующим полную вовлеченность в вымышленное пространство или деятельность (рис. 3).

Иммерсивность театрального пространства проявляется прежде всего в разрушении барьеров между артистами и зрителями. Известные авангардные режиссеры (В. И. Немирович-Данченко, В. Э. Мейерхольд, Б. Брехт и др.) начиная с XX века проводили эксперименты со сценическим пространством, стремясь увеличить интенсивность эмоционального воздействия, моделируя условия погружения зрителя в мир художественных фантазий. «Пространство сцены строится как машина для произ-





водства эмоций и мыслей» [9, с. 121]. В настоящее время получил распространение иммерсивный театр, создающий осязаемую, чувственную среду, ориентированную на личный, индивидуальный опыт аудитории. Большое внимание в нем обращено на пространство (реальное и виртуальное) и дизайн (декорацій и окружающей среды). Зрители погружаются в хорошо продуманное интерактивное пространство, они становятся частью истории, взаимодействуя с окружением и актерами (рис. 4).

Новые технологии современной цифровой среды обладают еще большим суггестивным потенциалом в создании иллюзорной реальности, которая соответствует отмечаемому усилению внутренней направленности современному индивиду на интенсификацию ощущений.

В отношении ландшафтного контекста мы предполагаем наличие характеристик и средств, воздействие которых способствует возникновению эффекта погружения и вызывает значительный эмоциональный отклик. Парки развлечений (например, в Кони-Айленде в Нью-Йорке), ставшие популярными в начале XX века, дарили ощущение пребывания в необычном и фантастическом месте, избавляя горожан от жизненных трудностей и городской обыденности. Позже средством ухода от реальности стали тематические парки, в которых иллюзорное и воображаемое превращалось в инструмент, обеспечивающий посетителям душевный подъем и оптимизм. Диснейленд, черпающий вдохновение из фильмов и идей павильонов всемирных выставок, стремился создать безопасное пространство для наслаждения досугом и культурой. За тематическими фасадами архитектуры Диснея скрывается скрытая история, ожидающая прочтения. Пространство становится текстом для рассказа истории, используя для этого возможности архитектуры (рис. 5). Американский историк Норман Кляйн описывает сценарные пространства Диснейленда как «лабиринты счастливого заключения»: «Нам нравится теряться в истории шока и удивления, в безопасности и уверенности, с открытием и открытием в конце: мы весело дезориентируемся» [10, с. 57].

Современная социокультурная ситуация, характеризующаяся переходом от общества «потребления» к обществу «впечатления» [11, с. 76], демонстрирует изменение



^ Рис. 3. Ландшафт Пандоры в научно-фантастическом фильме Джеймса Кэмерона «Аватар» 2009 года

когнитивных и поведенческих установках человека, которые способствуют распространению иммерсивных практик. В обществе потребления поведение и мышление большинства основывалось на символизме материальных объектов, владение которыми наделяло индивида определенным статусом, или, по словам Ж. Бодрийера, определялось «виртуальной целостностью всех вещей и сообщений, составляющих отныне более или менее связанный дискурс» [12, с. 213]. В обществе впечатлений (experience society) в результате изменения ценностных ориентаций человека основной акцент смещается с приобретения и потребления товаров на получение индивидуальных эмоций и опыта. Феномен архитектурного пространства приобретает новые оттенки трактовки, служа источником аффективного восприятия (рис. 6). Так, например, 16-этажное сооружение Vessel в районе Хадсон-Ярдс в Нью-Йорке стало точкой притяжения огромного количества туристов. Автор проекта

v Рис. 5. Схема Диснейленда. 1970





> Рис. 6. Сооружение Vessel в районе Нью-Йорка Хадсон-Ярдс. 2019

Т. Хизервик высказал пожелание, чтобы, поднявшись по 2500 ступеням, посетители чувствовали себя как в тренажерном зале в джунглях, а достигнув верхней площадки сооружения, получали захватывающий эстетический опыт от открывающегося вида на реку Гудзон.

Еще одним фактором, обусловившим актуальность разработки иммерсивных практик, послужил антропологический поворот, сопровождаемый интересом к повседневности, вниманием к эмоциям и потребностям человека [3, с. 86]. Практические области, такие как городской туризм или благоустройство городской среды, направлены в связи с этим на насыщение пространства арт-объектами, памятниками архитектуры, создающими эмоциональный настрой и погружение в среду. В сфере городского планирования внимание к запросам различных групп населения позволяет капитализировать вложения в развитие городских общественных пространств, поэтому иммерсивные практики становятся одним из приоритетных направлений урбанистики.

v Рис. 7. Башня времени в Нанкине (Китай). Архитектор Чжу Сюди. 2019



Эмпирический сдвиг затронул не только прикладные аспекты урбанистики, но и пространственные искусства, вызвав к жизни появление перформанса, интертейминга и др. Покинув площадки музеев, инсталляции стали появляться на городских площадях и в парках, оказывая непосредственное воздействие на чувства и эмоции горожан. Например, масштабная пространственная структура «Башня времени» в Нанкине является частью кросс-медийного проекта и претендует на раскрытие понимания времени с точки зрения китайской философской мысли. Инсталляция образована движущимися дисками и поднимающимися экранами, а максимальный иммерсивный эффект достигается за счет дневной градации светотени и демонстрации видео в темное время суток (рис. 7). Видеоинсталляция объединила в одном пространстве создателей и зрителей, которые становятся участниками, прикасаясь к деталям художественного произведения, рассматривая и постигая смысл транслируемых изображений.

Вовлеченность посетителей в пространство парков осуществляется через взаимодействие с архитектурными объектами, включенными в природное окружение. Так, например, «Обсерватория тропического леса Бенчакиитти» в Бангкоке – это не только архитектурный манифест, призывающий к сохранению тропических лесов (рис. 8). В описании проекта указано, что среди задач архитектурной композиции, наряду с возможностью проведения мероприятий, медитаций и занятий йогой, возможное воздействие – «ошеломляющее впечатление». Оно достигается использованием в конструкции смарт-панелей, незаметных днем в зеленом окружении парка и светящихся ночью. Таким образом, использование в проектировании непосредственного опыта переживания посетителей позволяет сделать парки выразительными и востребованными архитектурными пространствами.

Для объяснения взаимодействия между пространственным дизайном и формированием вовлеченности посетителей некоторые исследователи предлагают заимствовать теоретические положения символического интеракционизма, которые позволяют связать понятия «иммерсивность» и «архитектурное пространство». По мнению Э. Кабанаса, исследовавшего вовлеченность



< Рис. 8. Обсерватория в тропическом лесу Бенчакитти. Бангкок (Тайланд). Архитектурная студия HAS design and research. 2022

посетителей в тематических парках, взаимодействие между эмоциями и пространством концептуализируются как «потенциальные и интерактивные», т. е. подразумевают заинтересованность и активность посетителей в сочетании с пространственным дизайном [13, с. 86].

Тематика нашего исследования не затрагивает специфики механизмов возникновения эмоциональных реакций посетителей, поэтому, придерживаясь междисциплинарного подхода в понимании иммерсивности как способа символического взаимодействия между индивидом и пространством парка, мы проиллюстрируем современные практики примерами создания иммерсивных пространств тематических парков. Архитектурное пространство дифференцируется посредством выделения его из окружающего ландшафта, поэтому первоначальное ограждение от других городских пространств или создание физических границ парка служит гарантией возникновения альтернативного места с особыми условиями и атмосферой. Отделение пространства парка от внешнего мира настраивает на то, что здесь устанавливаются свои правила. Приемы создания собственного пространства многочисленны: это искусственно созданный, отличный от местного ландшафт, разнообразная застройка и озеленение, закрывающие городское окружение, разноразмерность внутренних площадок, а иногда и спуск по лестницам или туннелям, благодаря чему «погружение» становится буквальным. Например, в Алтон-Тауэрс (Alton Towers) в Стаффордшире посетители могут исследовать мрачные подвалы замка или, спускаясь в шахту, попасть в «Подземелье Немезиды» (Nemesis Sub-Terra), а зона «Берлин» в парке Фантазияленд находится на пониженном рельефе, и посетителям необходимо преодолеть два лестничных пролета, чтобы оказаться в старом Берлине (рис. 9).

Важным способом вовлечения гостей парка становится использование сюжетных историй и героев, укорененных в общественном сознании, задействование мест вымышленного или реального мира, которое позволяет достичь синергии с индивидуальным воображением и создать захватывающую атмосферу. Таким образом физические границы дополняются символическими. Эффект усиливается, если пространство имеет четко выраженные

темы. Например, парк «Волшебный мир Гарри Поттера» (Wizarding World of Harry Potter) в Орlando можно определить как пространственную адаптацию и расширение повествовательного мира Гарри Поттера в среду тематического парка [14], где представлены известные локации: Хогвардский экспресс, Косая аллея, волшебная деревня Хогсмид и др. (рис. 10). Следуя первоисточнику или сюжету (книги, фильма), пространство приобретает собственные медийные особенности и качества. В них можно играть, воплощать в жизнь фантазии, задействовать воображение на время посещения парка.

Для ощущения полноты физического присутствия в парках используется детализация отдельных фрагментов пространства, что способствует созданию аутентичности среды и создает условия для формирования личного опыта, погружения в нарратив, достижения резонанса с собственным внутренним миром. Максимальное сходство с пространственным прототипом достигается также привлечением музыки, звуков, запахов, «оживляющих» планировку и средовые объекты. Полисенсорное воздействие позволяет преобразовать физическое пространство парков в драматическое, которое помогает сформулировать и структурировать опыт. В московском парке «Остров мечты» тематизация внутреннего пространства определена названиями европейских столиц (Лондон, Барселона, Париж), что задавало архитектурно-дизайнерские ориентиры. Следование образцам, воссоздающим специфику городской среды конкретных городов, требовало от проектировщиков и дизайнеров буквального воспроизведения деталей. Отсутствие ощущения подлинности отдельных малых архитектурных форм, покрытий, фасадов нивелировало усилия по созданию тематического пространства и привело к ощущению искусственности (рис. 11), что подтверждает наш тезис о важности проработки всех фрагментов архитектурно-ландшафтной среды для достижения эффекта иммерсивности.

Средовое воздействие парков не ограничивается созданием архитектурного и ландшафтного окружения. Для активации эмоционального погружения посетителей аутентичность пространства создается вовлечением персонала в создание игровой атмосферы, поддержание сценарных решений и мифологии парка через дизайн ко-



> Рис. 9. Тематический парк «Берлин» в Фантазияленде. Брюле (Германия)

стюмов, реквизита, представления сюжетов, воспроизводящих убедительность физического окружения. Эффект подлинности усиливается, если место формирует дополнительные впечатления через обыгрывание границ между фантазией и реальностью [14]. «Присваивание пространства» посетителями осуществляется через встречу со знакомыми персонажами и сюжетами. Обращение к посетителям может быть расценено как перформанс, предназначенный персонально для каждого из них, что усиливает ощущение реализма происходящего.

Таким образом, иммерсивность архитектурного пространства парка – это процесс формирования контекста, обладающего следующими характеристиками:

- материальное и символическое отделение территории парка от городской среды;
- повествовательность – сюжетное разворачивание и прочтение истории как основная форма общения, метод познания мира;
- задействование мест и персонажей вымышленного мира, встроенных в культурную матрицу и поэтому близких для большинства посетителей парка;

> Рис. 10. Тематический парк «Волшебный мир Гарри Поттера». Косой переулок. Орlando (США). 2010



- адаптация к мультисенсорному восприятию для полного физического присутствия в парковом пространстве;
- реалистичность и аутентичность парковой среды для расширения иммерсивного воздействия;
- интерактивность пространства парка, создающая возможность участвовать в играх, состязаниях, экскурсиях (в том числе с использованием цифровых приложений), обучающих программах.

В соответствие с основными практиками, направленными на достижения эффекта погружения, в парках могут быть использованы следующие инструменты иммерсивности:

- создание нарративов, повествований, вовлекающих телесно при помощи создания соответствующего окружения (другими словами, тематизация пространства);
- моделирование объектов, имеющих максимальное сходство с пространственным прототипом, известным посетителям;
- использование различных каналов взаимодействия, обеспечивающих комбинацию ландшафтного дизайна, скульптуры, музыки, перформанса, цифровых медиа в мультисенсорной среде;
- детализация и проработанность отдельных фрагментов организации пространства парка;
- организация постановок, сцен и перформансов, соответствующих парковой тематике, в том числе с применением компьютерных технологий, 3D-туров, VR-очков и др.;
- ограничение действия реального мира, проектирование пространств, материально и социально отличающихся от повседневности, насыщенных событиями и богатым природным окружением.

Литература

1. Дембич, Н., Зырина, М., Фаткуллина, А. Театрализация и реновации городских территорий // Проект Байкал. – 2021. – № 67. – С. 146–149. – DOI: 10.51461/projectbaikal.67.1769
2. Воличенко, О., Цурик, Т. Визуальная навигация и пешеходные пространства // Проект Байкал. – 2023. – № 76. – С. 66–72. – DOI: 10.51461/issn.2309-3072/76.2148
3. Шишова, Е. С. Атмосфера городских пространств: от метафоры к языку описания. Журнал социологии и социальной антропологии. – 2018. – № 21(4). – С. 85–103. – DOI: 10.31119/jssa.2018.21.4.4



< Рис. 11. Улица Лондона в парке «Остров мечты» в Москве. 2020

4. Gorbet, R., Memarian, M., Chan, M., Beesley, Ph., Kulić, D. Evolving Systems within Immersive Architectural Environments: New Research by the Living Architecture Systems Group // *Next Generation Building*. – 2015. – № 2 (1). – P. 31–56. – DOI:10.7480/ngb.2.1.1509
5. Нефедов, В. Современный подход к парковой архитектуре и парк Вилландри // *Форма*. – 2009. – URL: <http://surl.li/rjcsq> (дата обращения: 21.02.2024).
6. Freitag, F., Molter, C., Mücke, L. K., Rapp, H., Schlarb, D. B., Sommerlad, E., Spahr, C., Zerhoch, D. Immersivity: An Interdisciplinary Approach to Spaces of Immersion. // *Ambiances*. – 2020. – URL: <http://journals.openedition.org/ambiances/3233> (дата обращения: 21.02.2024).
7. Полева, Н. С. К проблеме иммерсивности реальных и виртуальных пространств // *Новые психологические исследования*. – 2023. – № 3. – С. 30–53. – DOI: 10.51217/npsyresearch_2023_03_03_02
8. Volichenko, O., Imankulov, J. Quasi-architecture as a reality of modern times // *International Scientific and Practical Symposium «The Future of the Construction Industry: Challenges and Development Prospects» (FCI-2023)*. Moscow, Russia, September 18–22, 2023. – 2023. – Vol. 457. – P. 1–9. – DOI: 10.1051/e3sconf/202345703013
9. Хамза, М. Ш., Аль-Наури, Д. Г. Театр как место экспериментов с пространством // *Проект Байкал*. – 2023. – № 77. – С. 120–127. – DOI: 10.51461/issn.2309-3072/77.2202
10. Klein, N. *The Vatican to Vegas: The History of Special Effects*. – New York: New Press, 2004. – 320 p.
11. Ильина, Ю. А. Диалектика потребительского мышления: от «общества потребления» к «обществу переживаний» // *Вестник ВГУ. Сер. Философия*. – 2023. – № 1. – С. 75–78.
12. Бодрийяр, Ж. *Система вещей*. – Москва : Рипол-Классик, 2022. – 256 с.
13. Cabanas, E. Experiencing designs and designing experiences: Emotions and theme parks from a symbolic interactionist perspective // *Journal of Destination Marketing & Management*. – 2020. – Vol. 16. – DOI: 10.1016/j.jdmm.2018.12.004
14. Waysdorf, A., Reijnders, S. Immersion, authenticity and the theme park as social space: Experiencing the Wizarding World of Harry Potter. *International Journal of Cultural Studies*. – 2018 – № 21(2). – P. 173–188. – DOI: 10.1177/1367877916674751

References

Baudrillard, J. (2022). *The system of objects*. Moscow: Ripol-Classic.
 Cabanas, E. (2020). Experiencing designs and designing experiences: Emotions and theme parks from a symbolic interactionist perspective.

- Journal of Destination Marketing & Management*, 16. - DOI: 10.1016/j.jdmm.2018.12.004.
- Dembich, N., Zyrina, M., & Fatkullina, A. (2021). Theatralization and renovation of urban territories. *Project Baikal*, 18(67), 146-149. DOI: 10.51461/projectbaikal.67.1769.
- Freitag, F., Molter, C., Mücke, L. K., Rapp, H., Schlarb, D. B., Sommerlad, E., Spahr, C., & Zerhoch, D. (2020). Immersivity: An Interdisciplinary Approach to Spaces of Immersion. *Ambiances*. Retrieved February 21, 2024, from <http://journals.openedition.org/ambiances/3233>
- Gorbet, R., Memarian, M., Chan, M., Beesley, Ph., & Kulić, D. (2015). Evolving Systems within Immersive Architectural Environments: New Research by the Living Architecture Systems Group. *Next Generation Building*, 2(1), 31-56. DOI:10.7480/ngb.2.1.1509.
- Hamza, M. S., & Al-Naouri, D. G. (2023). Theatre as a place of experimentation with space. *Project Baikal*, 20(77), 120-127. DOI: 10.51461/issn.2309-3072/77.2202.
- Ilyina, Yu. A. (2023). Consumer thinking dialectics: from “consumer society” to “society of experiences”. *Proceedings of VSU. Series: Philosophy*, 1, 75-78.
- Klein, N. (2004). *The Vatican to Vegas: The History of Special Effects*. New York: New Press.
- Nefedov, V. (2009). Modern approach to park architecture and Villandy Park. *Forma*. Retrieved February 21, 2024, from <http://surl.li/rjcsq>
- Poleva, N. S. (2023). On the problem of immersiveness of real and virtual spaces. *New Psychological Research*, 3, 30-53. DOI: 10.51217/npsyresearch_2023_03_03_02.
- Shishova, E. S. (2018). The atmosphere of urban spaces: From metaphor to description language. *Journal of Sociology and Social Anthropology*, 21(4), 85-103. DOI: 10.31119/jssa.2018.21.4.4.
- Volichenko, O., & Imankulov, J. (2023, September 18-22). Quasi-architecture as a reality of modern times. *International Scientific and Practical Symposium “The Future of the Construction Industry: Challenges and Development Prospects” (FCI-2023)* (Vol. 457, pp. 1-9). DOI: 10.1051/e3sconf/202345703013.
- Volichenko, O., & Tsurik, T. (2023). Visual navigation and pedestrian spaces. *Project Baikal*, 20(76), 66-72. DOI: 10.51461/issn.2309-3072/76.2148.
- Waysdorf, A., & Reijnders, S. (2018). Immersion, authenticity and the theme park as social space: Experiencing the Wizarding World of Harry Potter. *International Journal of Cultural Studies*, 21(2), 173-188. DOI: 10.1177/1367877916674751.