



Харківська державна
академія дизайну
і мистецтв

ФАКУЛЬТЕТ:
"ДИЗАЙН СЕРЕДОВИЩА"

КАФЕДРА:
"АРХІТЕКТУРИ"
СПЕЦІАЛЬНІСТЬ:

191 "АРХІТЕКТУРА ТА МІСТОБУДУВАННЯ"

СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ:
"АРХІТЕКТУРНО-ЛАНДШАФТНЕ СЕРЕДОВИЩЕ"

АЛЬБОМ-ПРЕЗЕНТАЦІЯ

кваліфікаційної роботи

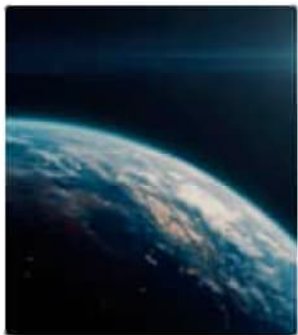
на тему: Павільйон для гри в Шьогі у парку Майдзуру, м. Тендо (префектура Ямаґата), Японія



СТУДЕНТ:
ХЕСІН Ф. В.

СТ. ГР:
АЛС-22

КЕРІВНИК:
ІЛЬЧЕНКО С. А.
КОНСУЛЬТАНТ:
СЕМЯКІН Г. В.
БОНДАРЧУК І. Г.



PAVILION ATLAS 2026

SUBMISSION PANEL IS OPEN

IDEAS COMPETITION

UIC EAWDYDJNSXN53S4W
Registration type **Student/s**

🎉 Congratulations! Your project is submitted succesfully!

🕒 Fill in a questionnaire [link](#)

⚙️ [Manage competition](#) ^

Submission deadline

123 DAYS | 23 HOURS | 40 MINUTES | 48 SECONDS

[Extended submission deadline](#) ⚙️

Team  Ukraine

⚙️ [Manage team members](#)

Filipp Khesin

 TEAM LEADER

Submission

☆ [Spotlight your project on Buildner!](#)

⚙️ [Feature on ArchDaily competition results announcement \(time to apply 176 days 00 hours 40 minutes\)](#)



 [Edit submission](#)

🕒 Submission is complete. Editing is no longer possible. [Unlock editing](#) ⚙️

Submit another project

[Request a presentation review](#) 

[Upload your second project](#) 

🕒 You can submit more than one project. [Unlock now](#)

МИНУЛЕ І МАЙБУТНЄ

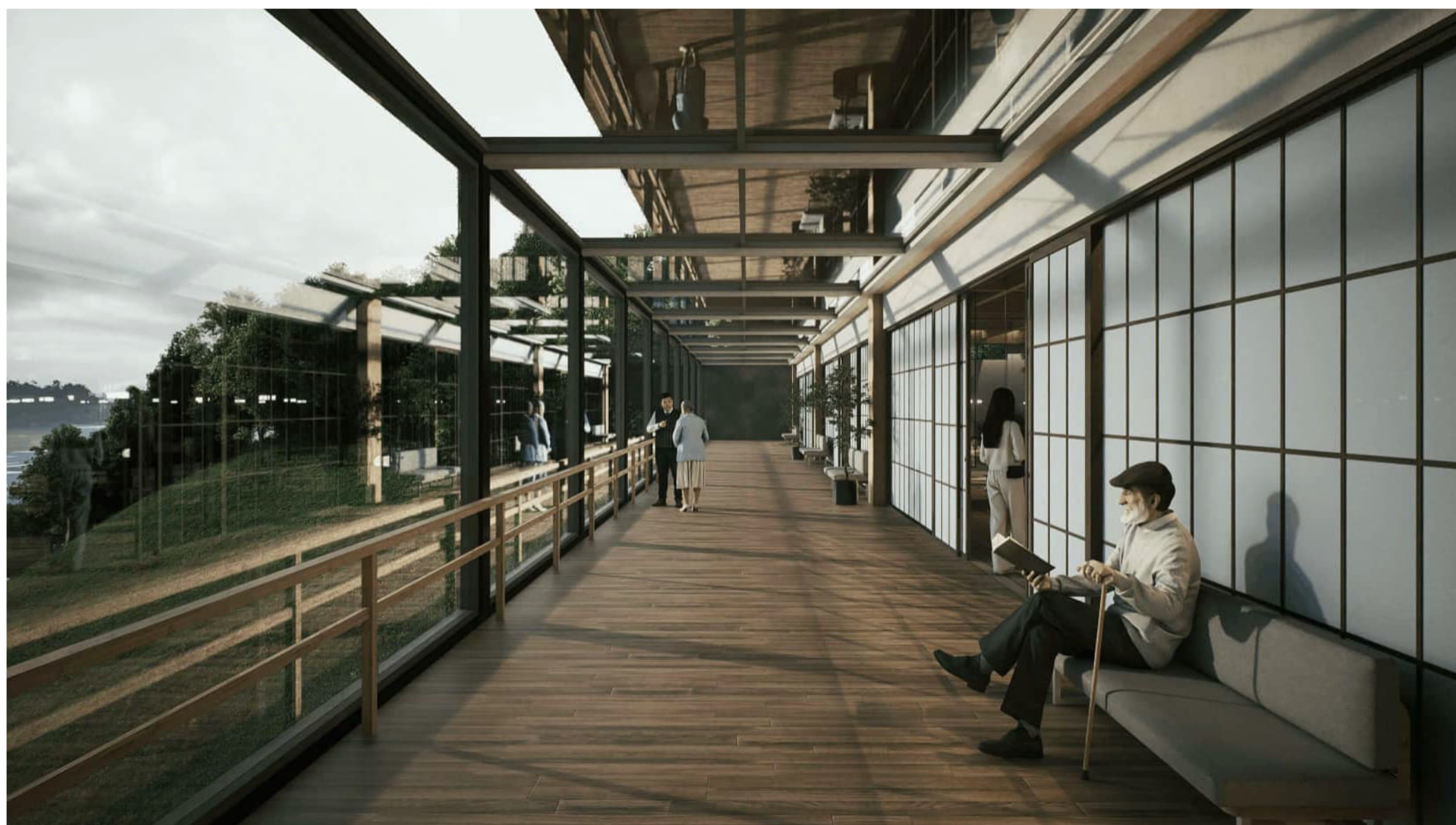


ПРОЦЕС ГРИ В ШЬОГІ



СКЛЯНИЙ АТРИУМ З РОСЛИННІСТЮ

У сучасному перенавантаженому світі архітектурні простори декомпресії стають необхідністю для глибокого психологічного перезавантаження. Створення такого ідеально контрольованого середовища є критично важливим для багатогодинних партій у шьогі. У цій грі найменший акустичний, візуальний чи температурний подразник здатен зруйнувати абсолютну концентрацію гравця та призвести до фатальної помилки.

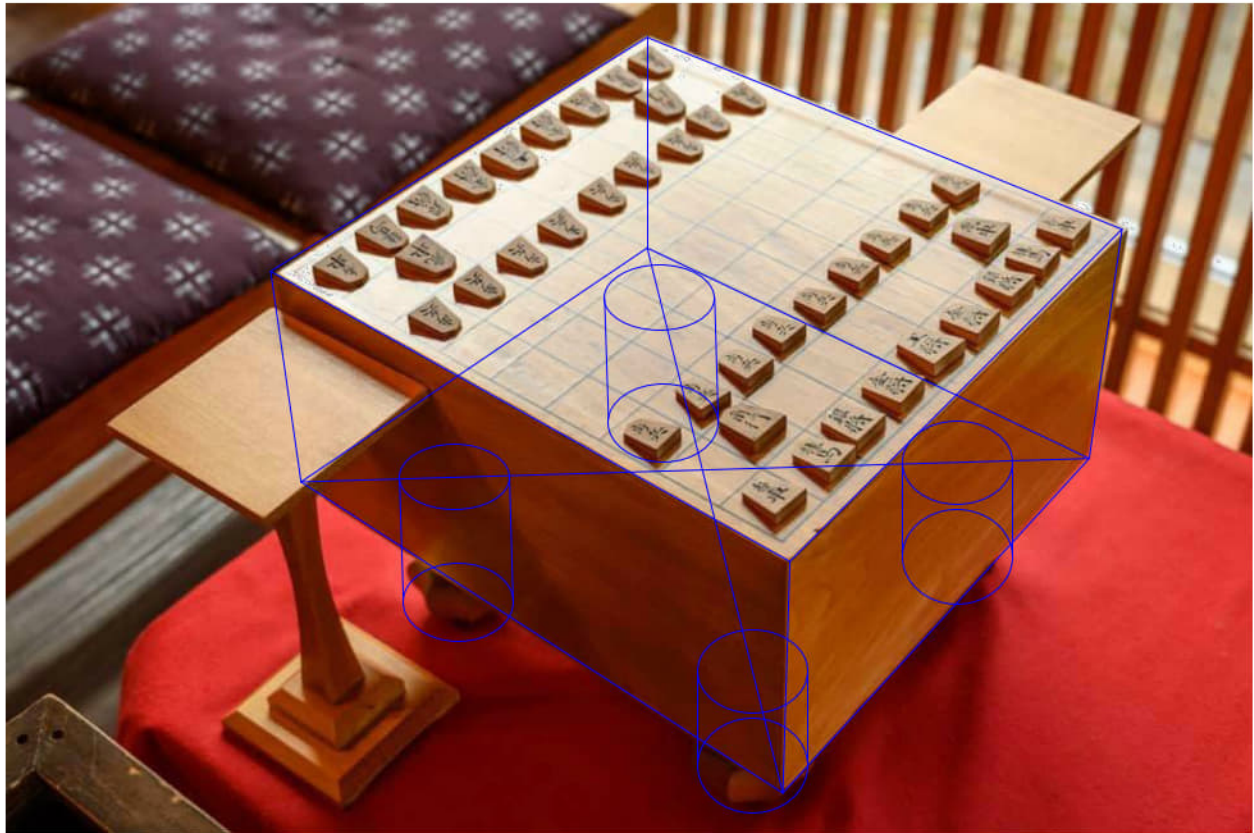


ОБХІДНА ГАЛЕРЕЯ ПАВІЛЬЙОНУ (ЕНГАВА)

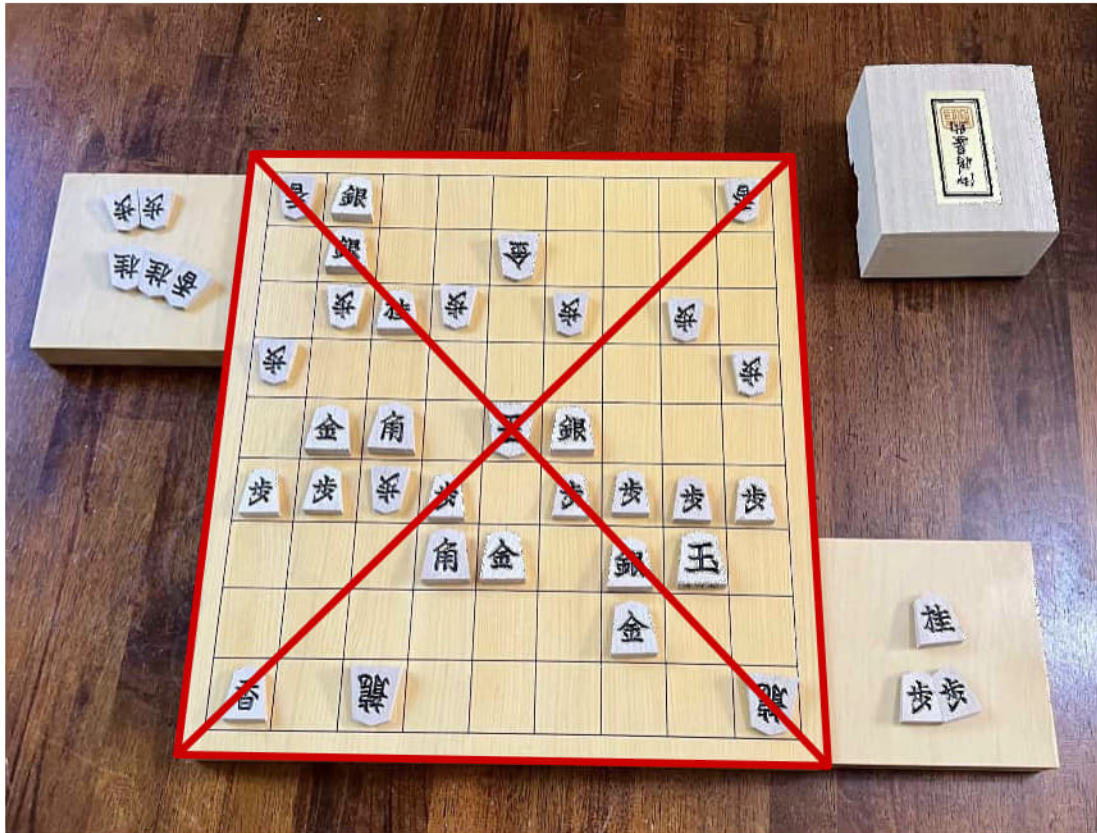


ІГРОВИЙ ЗАЛ ПАВІЛЬЙОНУ ДЛЯ ШЬОГІ

КОНЦЕПТУАЛЬНЕ РІШЕННЯ

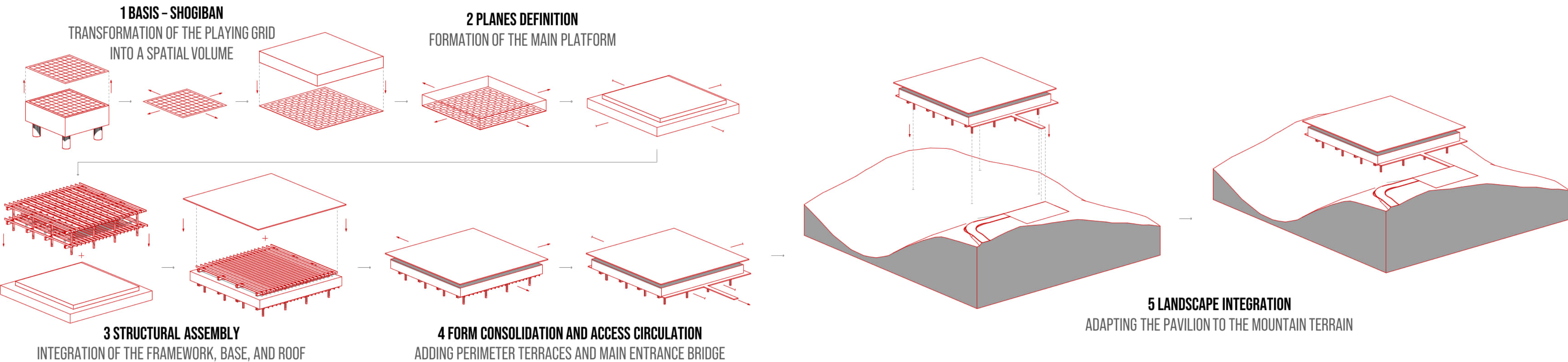


ДОШКА ДЛЯ ШЬОГІ - ШЬОГІБАН



ДОШКА ДЛЯ ШЬОГІ - ШЬОГІБАН

Походження ідеї та формотворення архітектури павільйону
Прообразом павільйону є традиційна японська дошка для гри в шьогі — шьогібан. Архітектурне формотворення переносить геометрію ігрової дошки в масштаб будівлі. Класична сітка з 81 ігрової клітинки (9x9) була пропорційно збільшена, де кожна клітинка стала базовим архітектурно-просторовим модулем. Сукупність цих модулів формує загальний прямокутний об'єм споруди, яка повністю піднята над землею завдяки системі колон, візуально імітуючи традиційний прямокутний ігровий стіл на ніжках.



Внутрішній простір жорстко підпорядкований цій ортогональній системі: кожен модуль функціонує як зона для гри, скляний міні-атріум із живим бамбуком, виставкова зона або простір для відпочинку. Проходи між модулями фізично відповідають лініям розмітки на дошці.

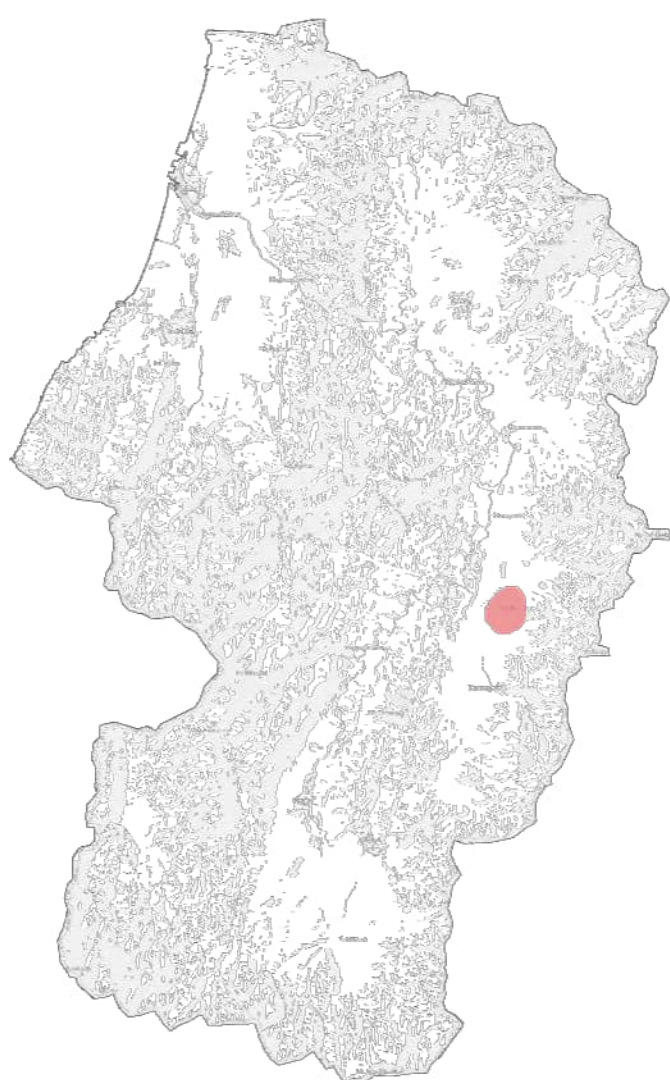
Матеріальна база проєкту — локальна деревина, архітектурний бетон, метал та панорамне скління. Загальне природне освітлення надходить через систему атріумів та панорамні вікна, світло від яких м'яко розсіюється через шьоджі - паперові перегородки. Водночас для ідеального зчитування ієрогліфів на ігрових фігурах кожне місце оснащено локальним штучним підсвічуванням, спроектованим так, щоб унеможливити утворення різких тіней на дошці.

МІСТОБУДІВНІ РІШЕННЯ - СИТУАЦІЯ

СИТУАЦІЙНИЙ ПЛАН В КОНТЕКСТІ ЯПОНІЇ



ЯПОНІЯ



ПРЕФЕКТУРА ЯМАГАТА

СИТУАЦІЙНА СХЕМА



М. ТЕНДО, ГОРА МАЙДЗУРУ

Контекст і передумови

Місто Тендо є визнаною у світі столицею традиційного ремесла Шьогі, де виготовляється понад 90% ігрових фігур Японії. Гора Майдзуру виступає композиційним та ідеологічним ядром цього культурного ареалу, адже саме на її вершині щорічно розгортається масштабне дійство «Нінген Шьогі» (людські шахи). Проєктований павільйон інтегрується у визначений макроконтест не просто як локальний архітектурний об'єкт, а як просторовий маніфест національної спадщини. Його розташування маркує важливу соціокультурну точку на карті префектури Ямагата та всієї країни, трансформуючи історичний ландшафт у живий простір інтелектуальної взаємодії.

МІСТОБУДІВНІ РІШЕННЯ - ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ

ФОТОФІКСАЦІЯ ДІЛЯНКИ



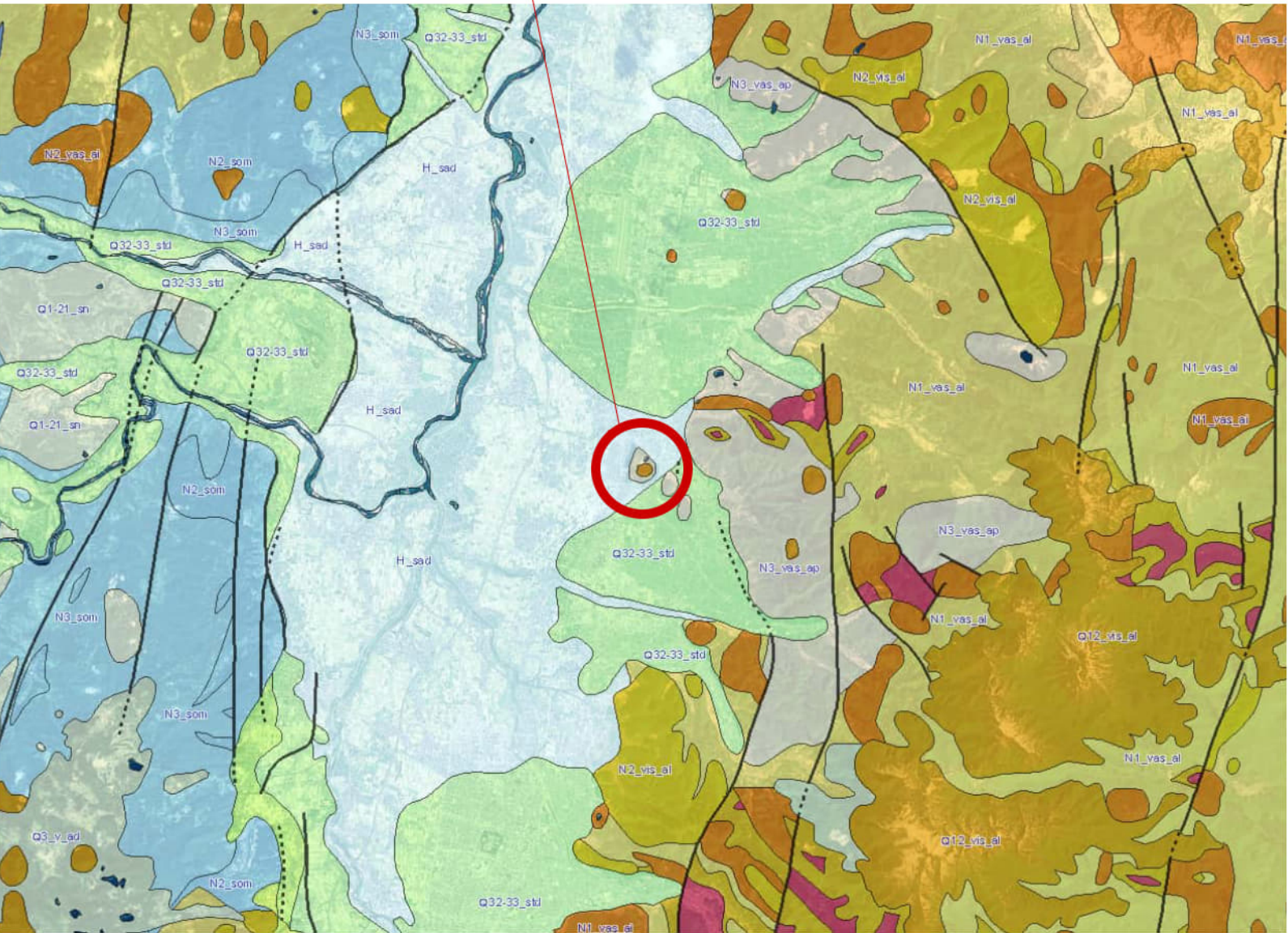
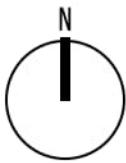
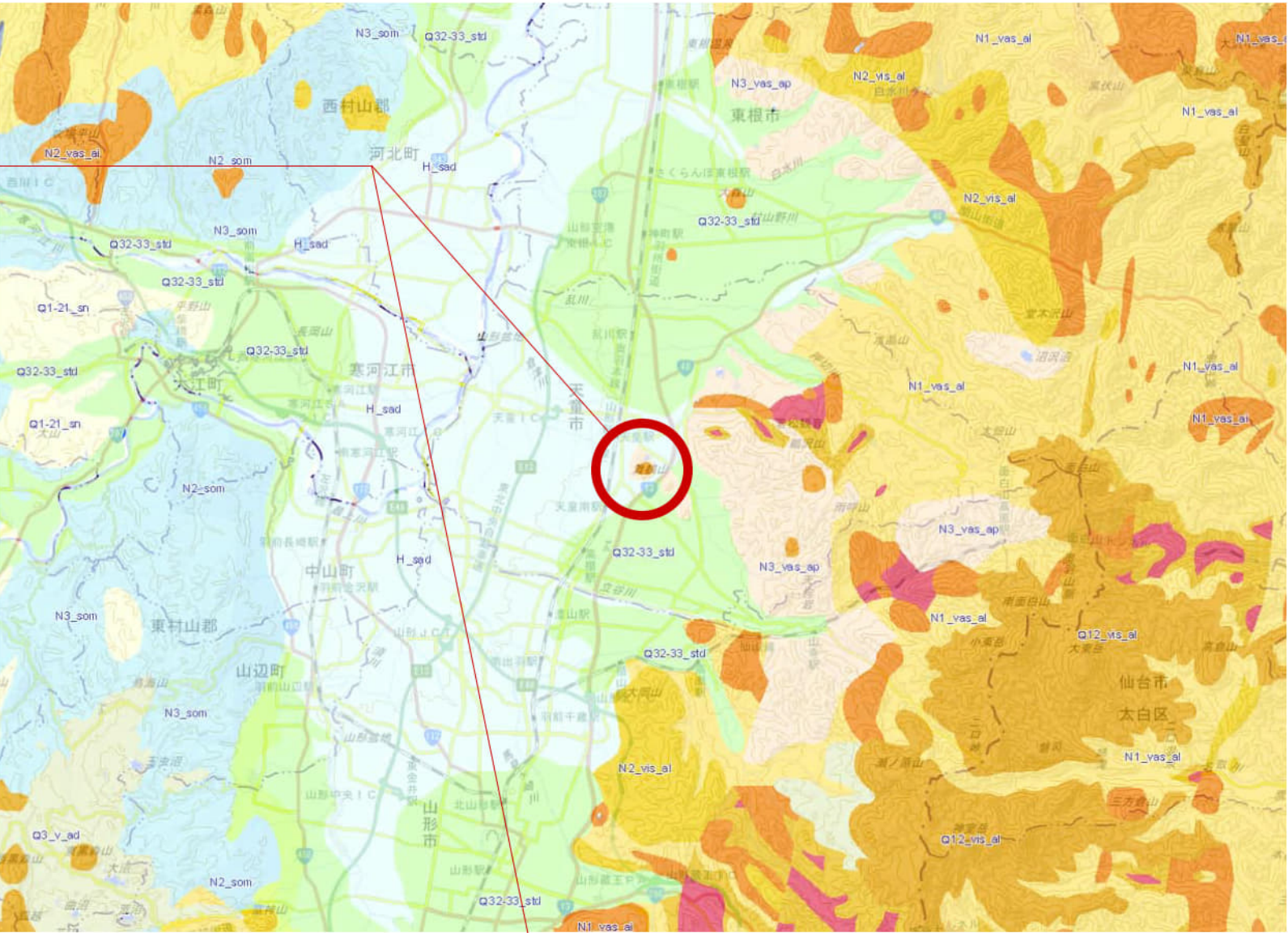
Фотофіксація та візуально-ландшафтний аналіз ділянки

Фотофіксація ділянки виявляє складний, проте інженерно освоєний рельєф гори Майдзуру. Супутникові знімки чітко фіксують наявність великої штучно створеної тераси — вирівняного майданчика, врізаного безпосередньо у схил. Це, разом із наявністю існуючої малоповерхової забудови та підпірних споруд біля підніжжя, доводить високу будівельну спроможність території. Незважаючи на стрімкий перепад висот та надзвичайно тверду магматичну геологію (інтрузивні породи), гора вже успішно використовується для реалізації будівельних проєктів та інженерних втручань. Верхня частина ділянки впритул межує зі щільним масивом автентичного лісу типу «Сатояма» — характерного для Японії ландшафту вторинного лісу, де чітко розпізнаються бамбукові гаї, широколистяні дуби та традиційні японські клени. Розміщення павільйону на існуючій терасі дозволяє раціонально використати вже підготовлений базис, суттєво зменшити обсяги дороговартісної виїмки скельного ґрунту та повністю зберегти кореневу систему й унікальну екосистему лісу вище по схилу.

ГЕОЛІТОЛОГІЧНЕ ЗОНУВАННЯ ТЕРИТОРІЇ

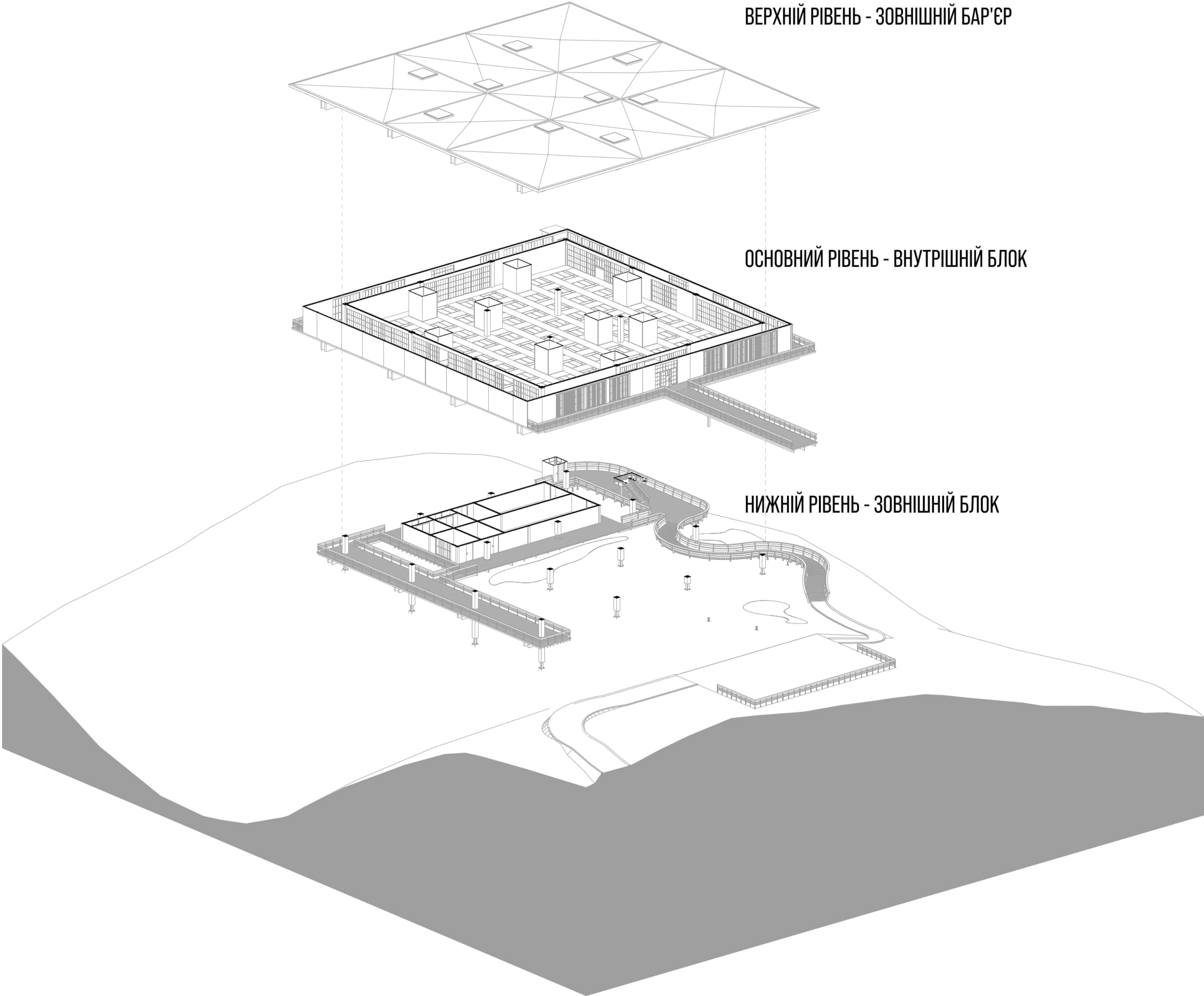
Розташування гори Майдзуру, м. Тендо

- N3_vas_ai** - Магматична порода (N3_vas_ai), висота ~215 м; Епоха формування - Кайнозойська ера (Неоген Міоцен); Скельні фації: інтрузивні породи дациту та ріоліту.
- N3_oki_ap** - Магматична порода (N3_oki_ap), висота ~150 м; Епоха формування - Кайнозойська ера (Неоген Міоцен); Скельні фації: дацит ріолітовий великомасштабний.
- H_sad** - Осадова порода (H_sad), висота ~114 м. Епоха формування - Кайнозойський четвертинний голоцен; Скельні фації: долинні рівнини, гірські улоговини, річки та відкладення прибережних рівнин.



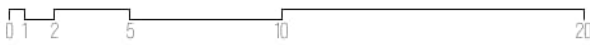
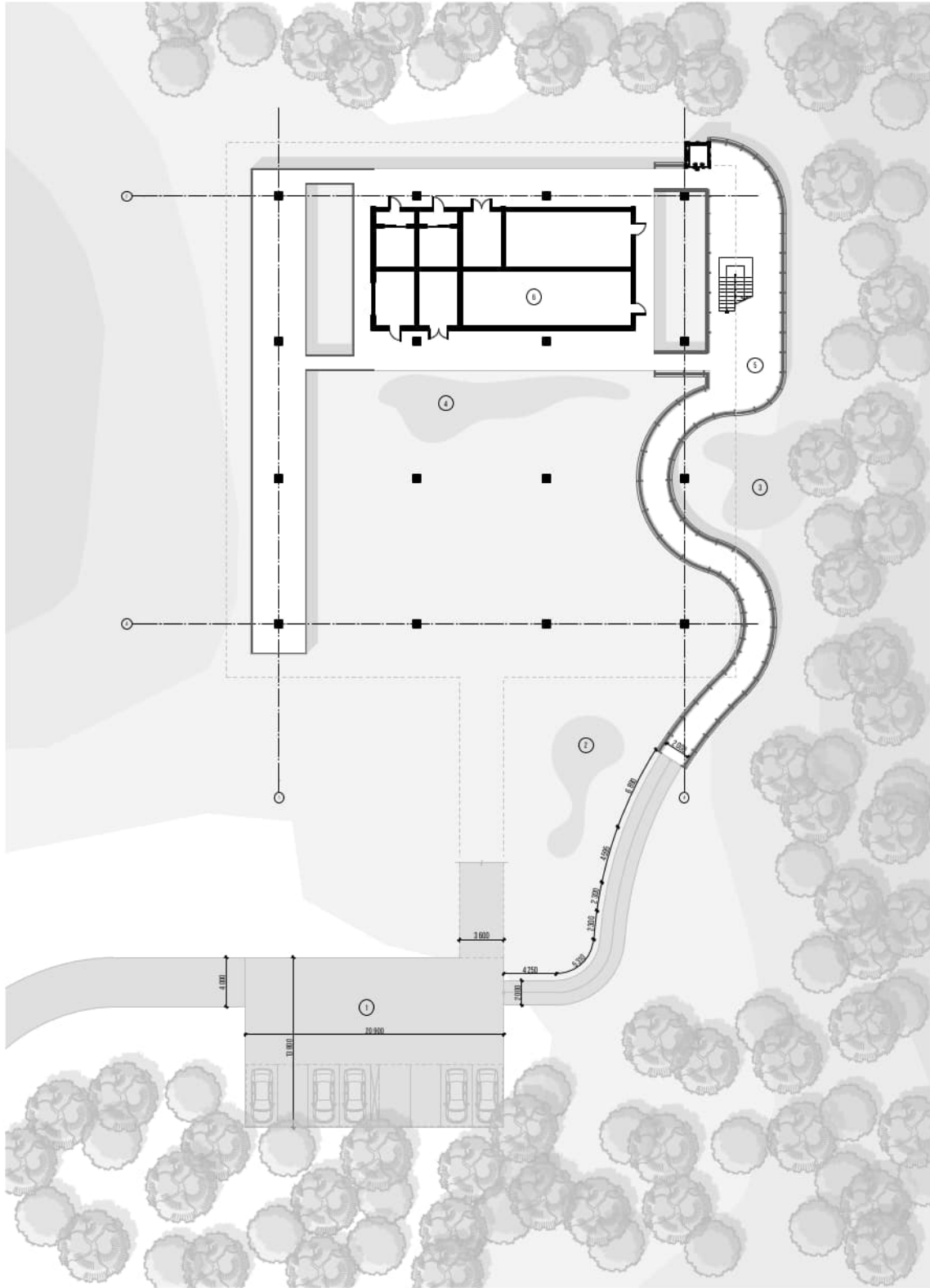
АРХІТЕКТУРНІ РІШЕННЯ - СТРУКТУРА

ВИБУХ-СХЕМА СТРУКТУРИ ПАВІЛЬЙОНУ



АРХІТЕКТУРНІ РІШЕННЯ - ДІЛЯНКА

ГЕНЕРАЛЬНИЙ ПЛАН



ЕКСПЛІКАЦІЯ ГЕНЕРАЛЬНОГО ПЛАНУ | SITE PLAN LEGEND

1 - парадний майданчик	entrance plaza	288,4
2 - сад каміння	rock garden	35,5
3 - сад каміння	rock garden	56,0
4 - сад каміння	rock garden	59,6
5 - тераса	terrace	802,7
6 - сервісний блок	service block	207,7

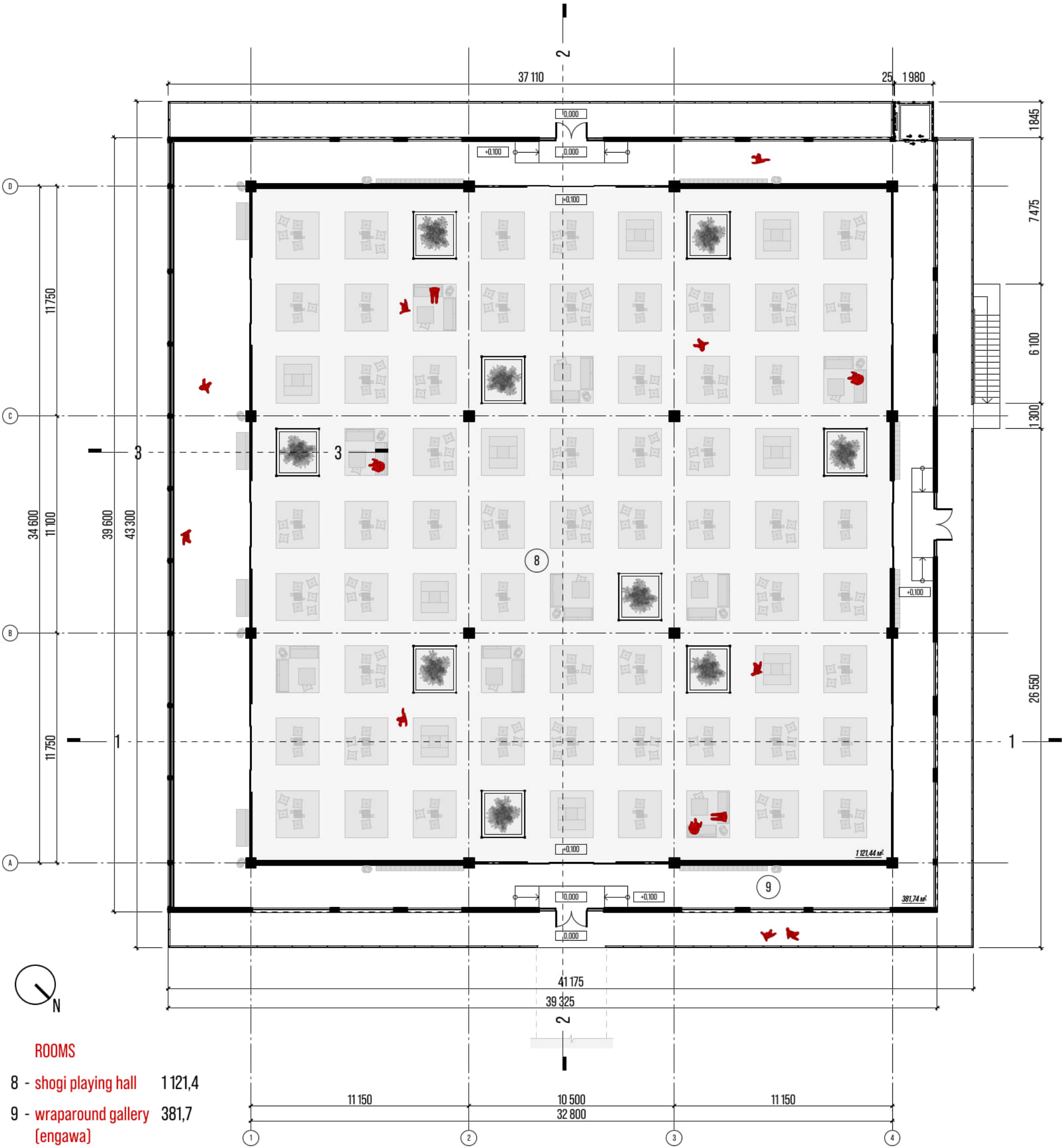


ЗАГАЛЬНИЙ ВИГЛЯД ДІЛЯНКИ

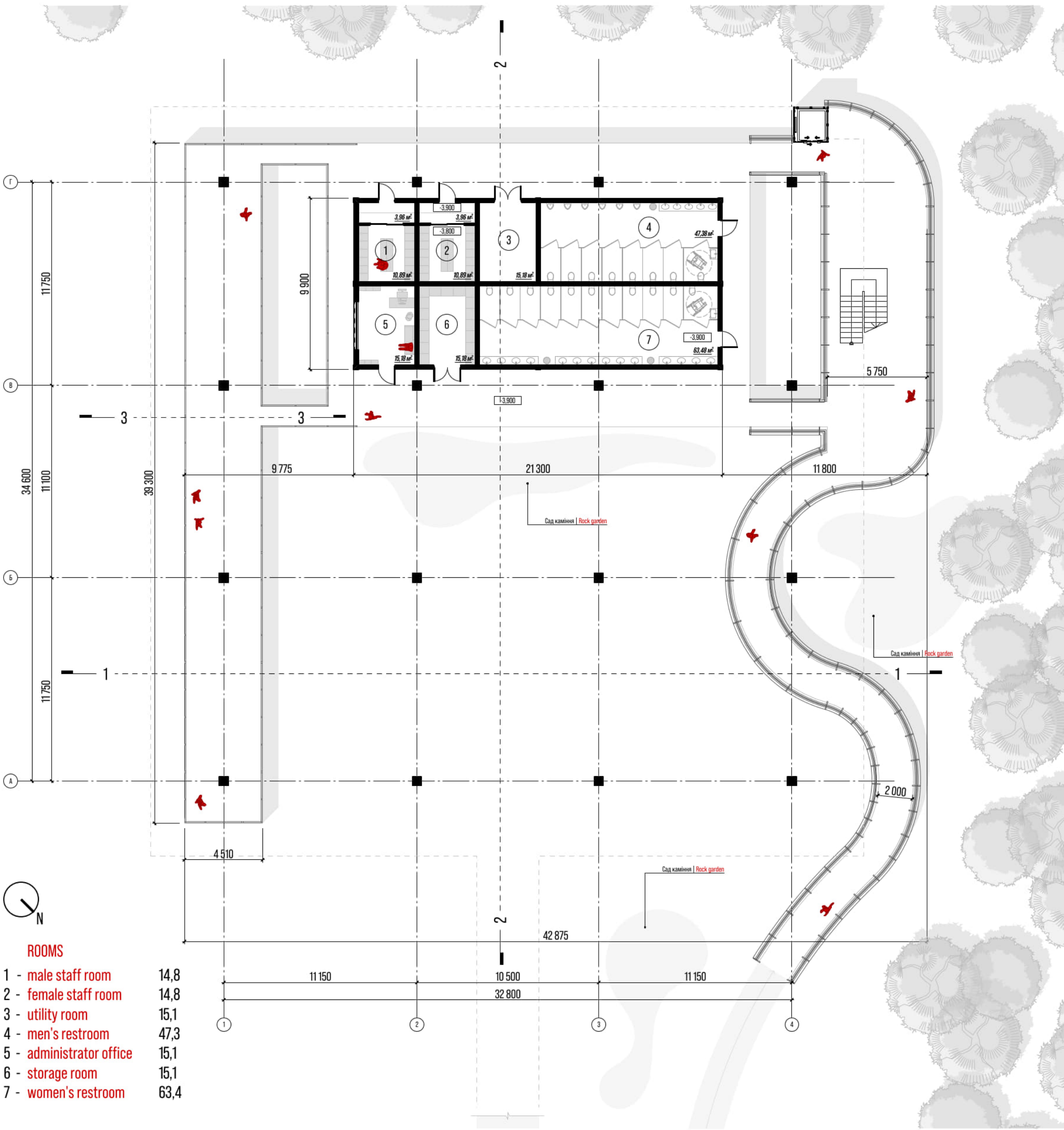


АРХІТЕКТУРНІ РІШЕННЯ - ПЛАНУВАЛЬНА СТРУКТУРА

ОСНОВНИЙ ПОВЕРХ - ІГРОВА ЗАЛА ШЬОГІ

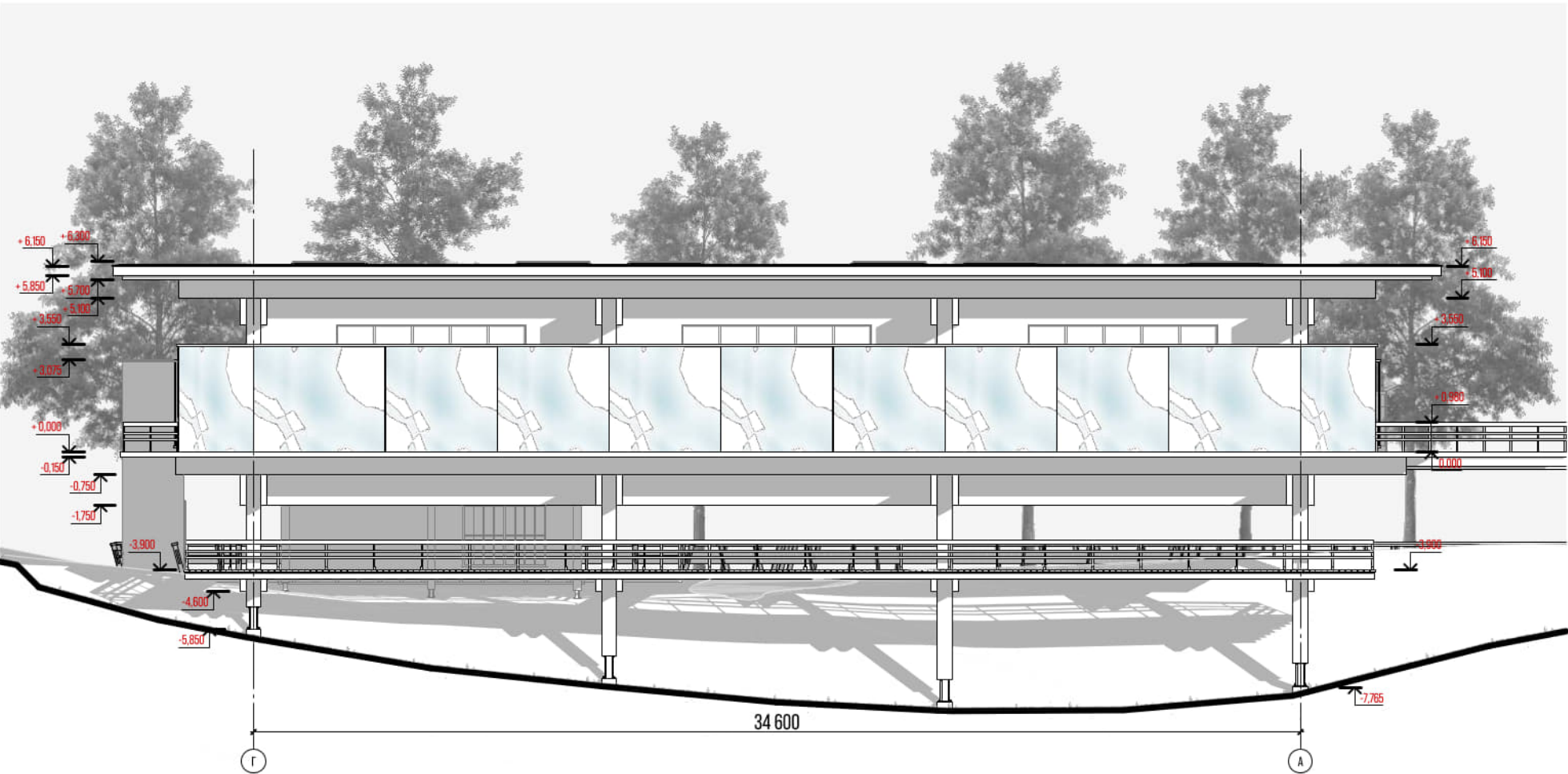


ПОВЕРХ НА РІВНІ ЗЕМЛІ - ВІДКРИТІ ТЕРАСИ

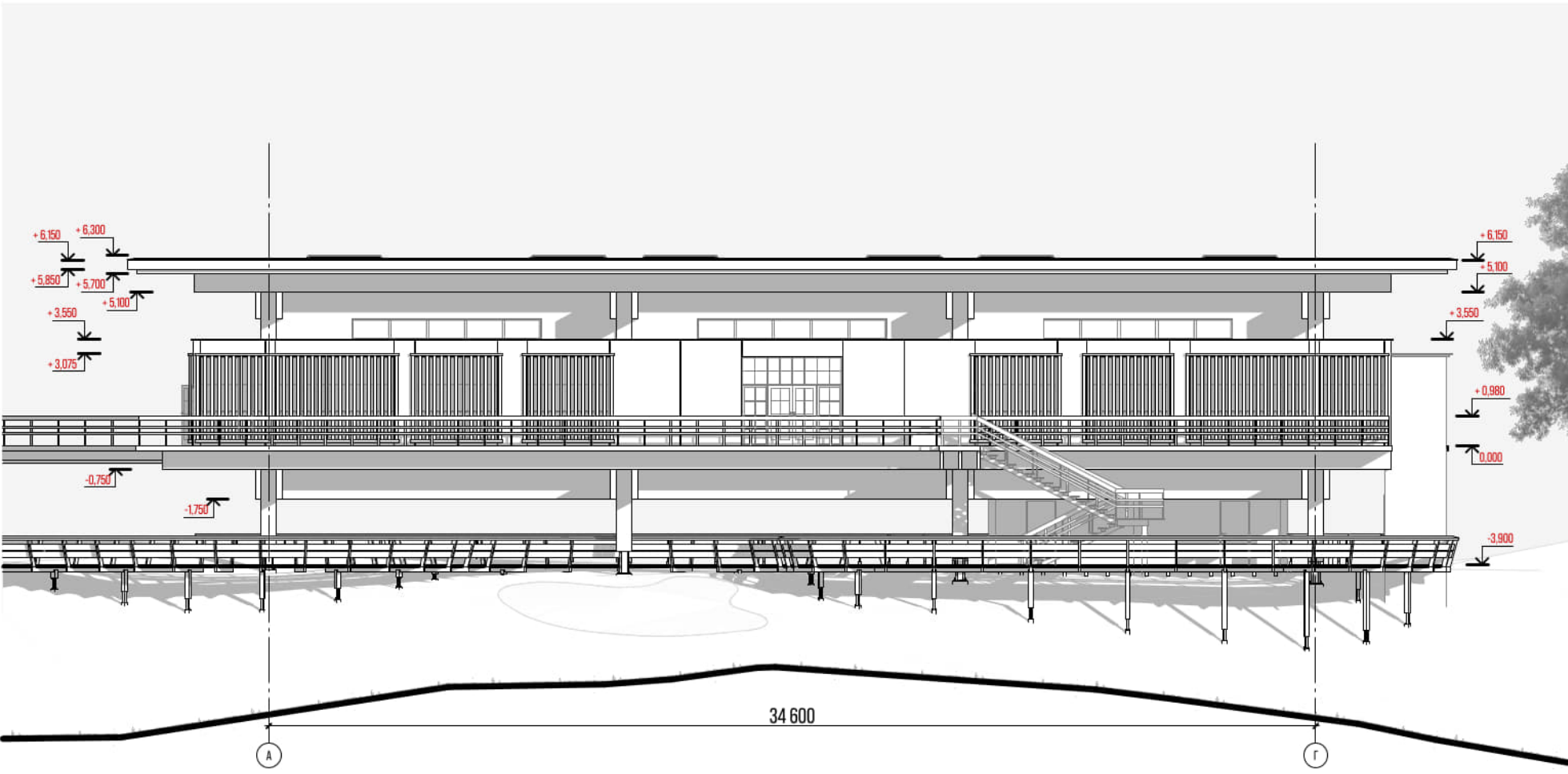


АРХІТЕКТУРНІ РІШЕННЯ - ФАСАДНІ РІШЕННЯ

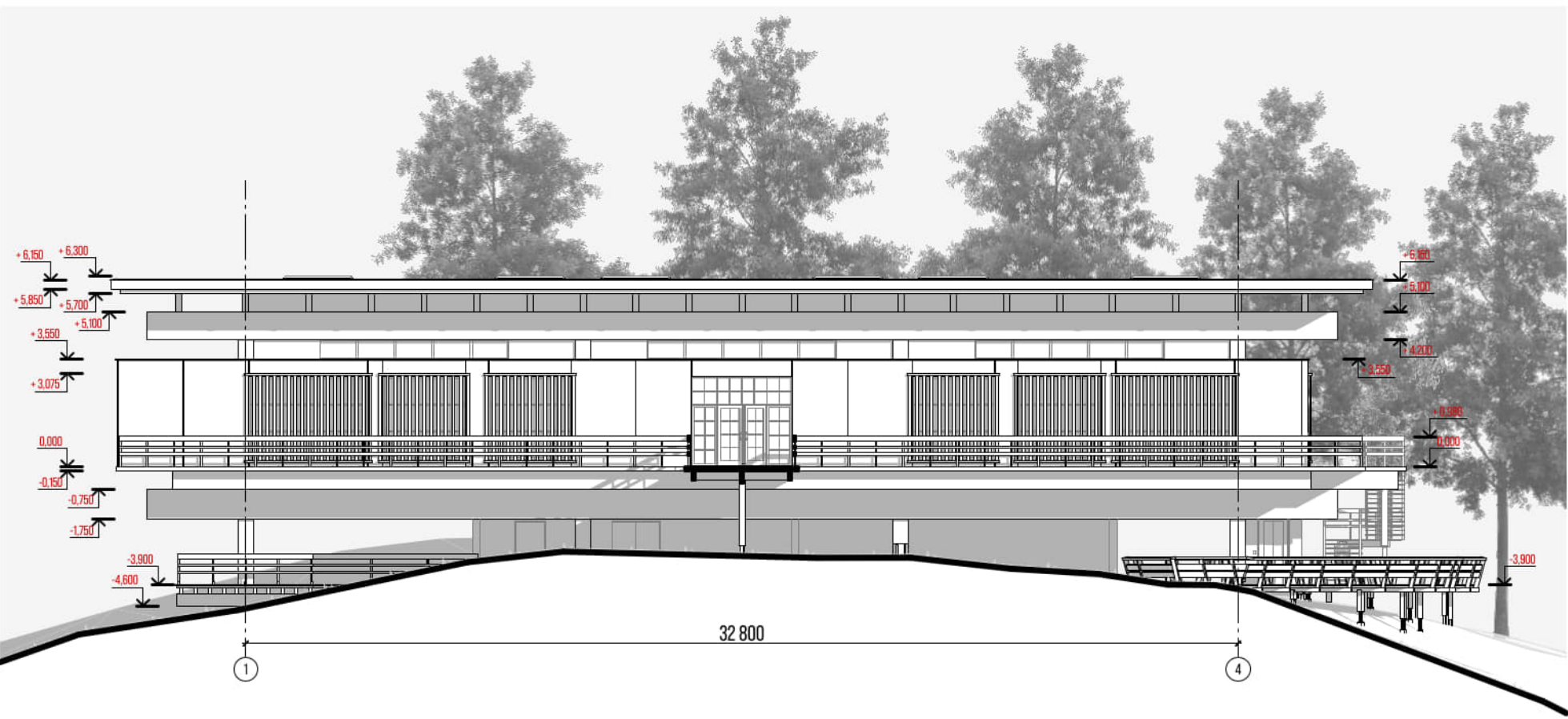
ФАСАД В ОСЯХ Г-А



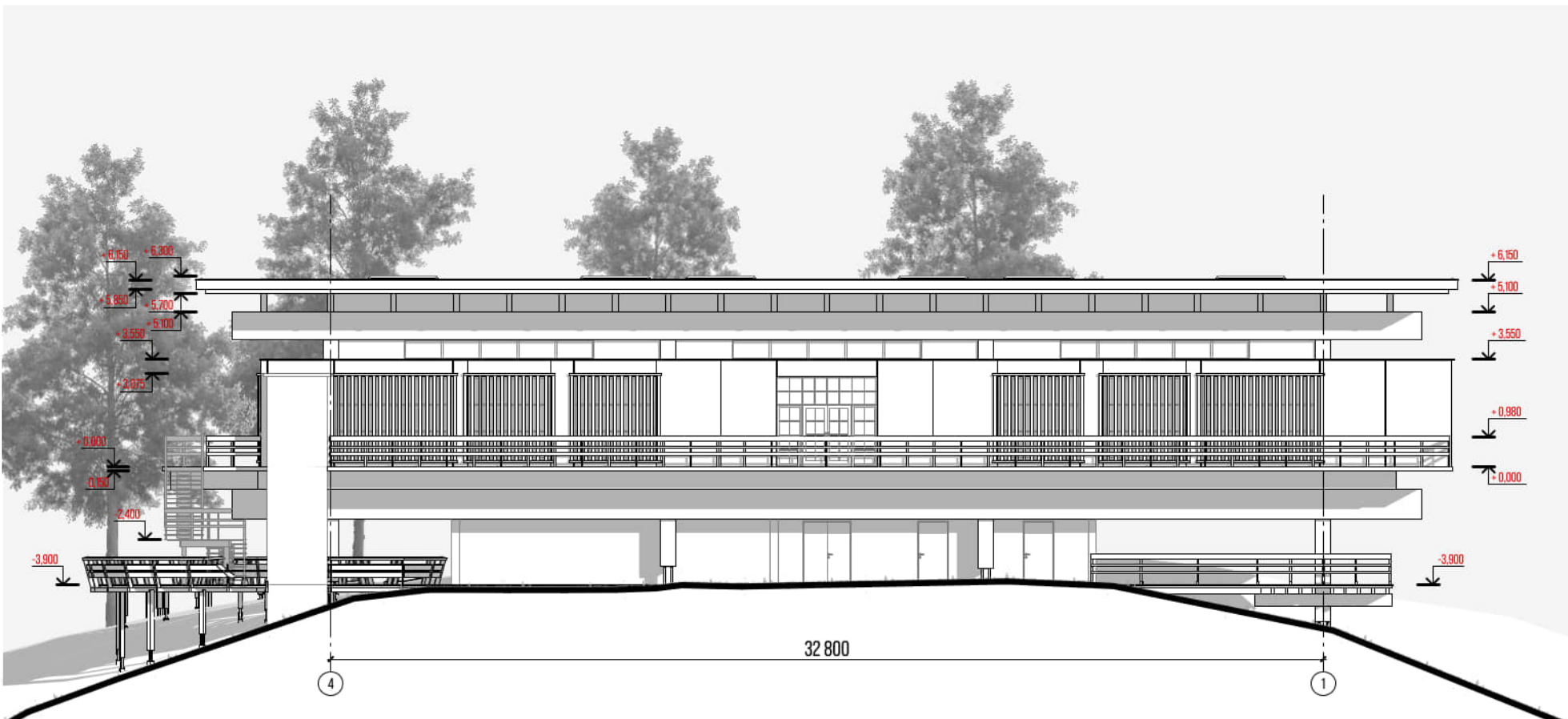
ФАСАД В ОСЯХ А-Г



ФАСАД В ОСЯХ 1-4

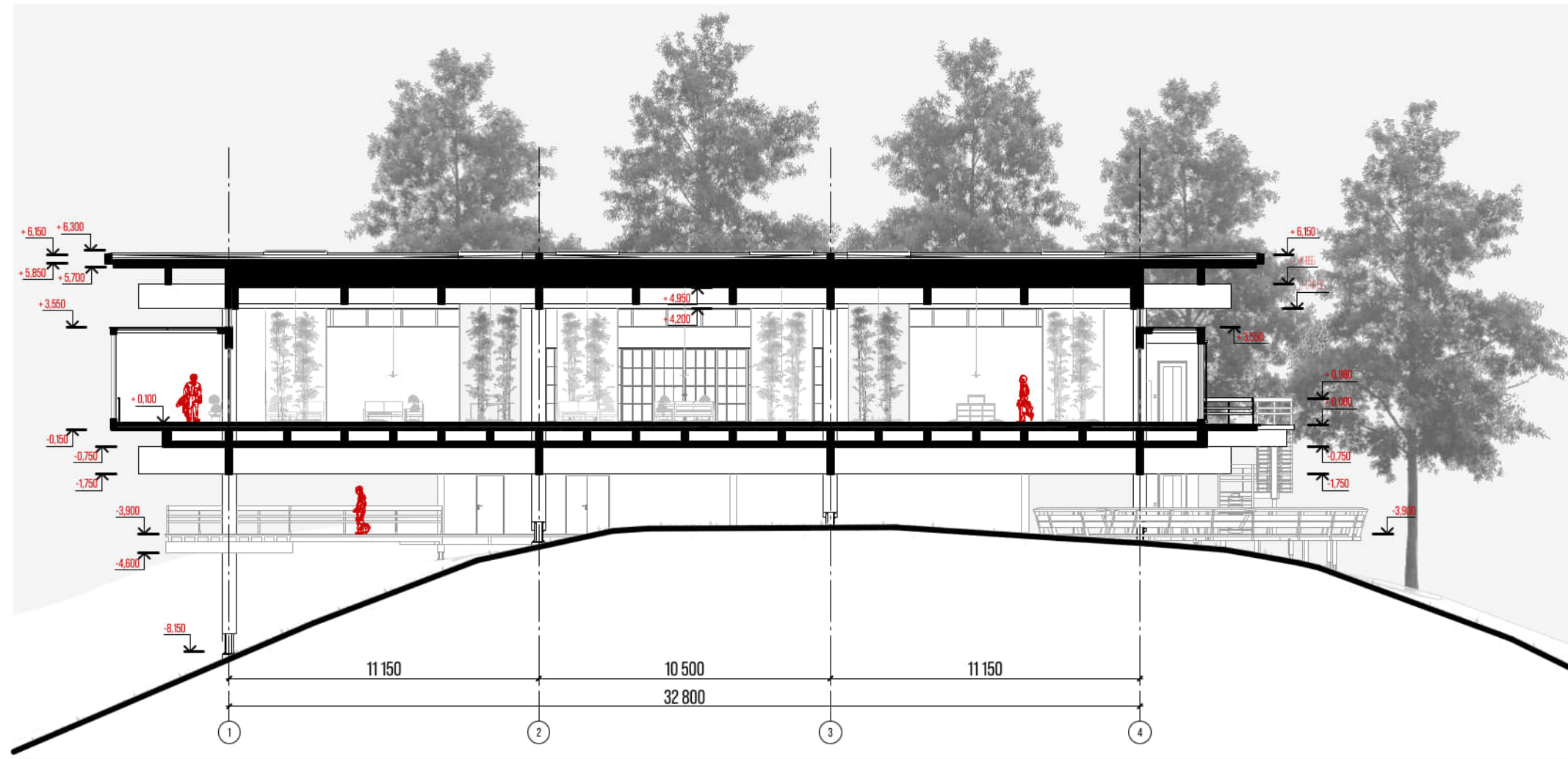


ФАСАД В ОСЯХ 4-1

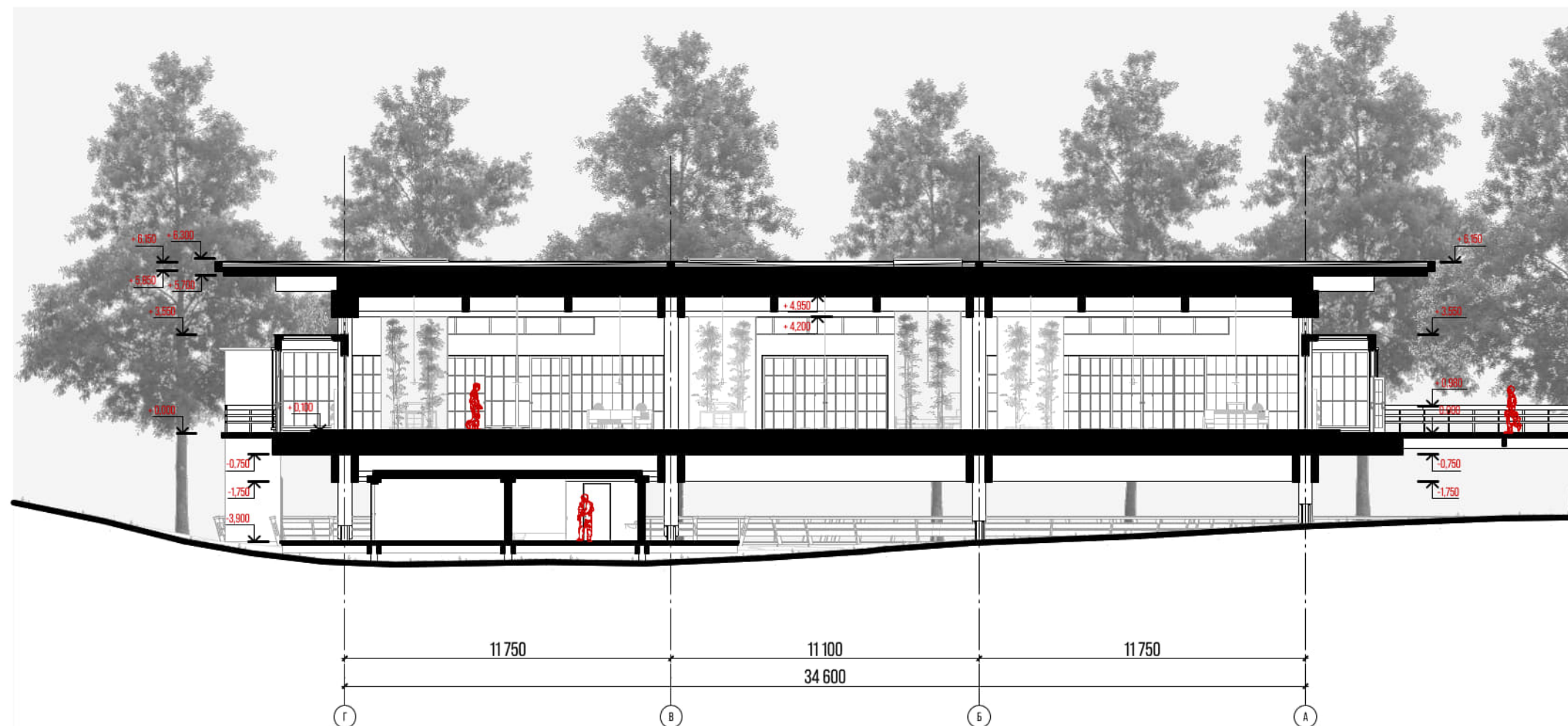


КОНСТРУКТИВНІ РІШЕННЯ

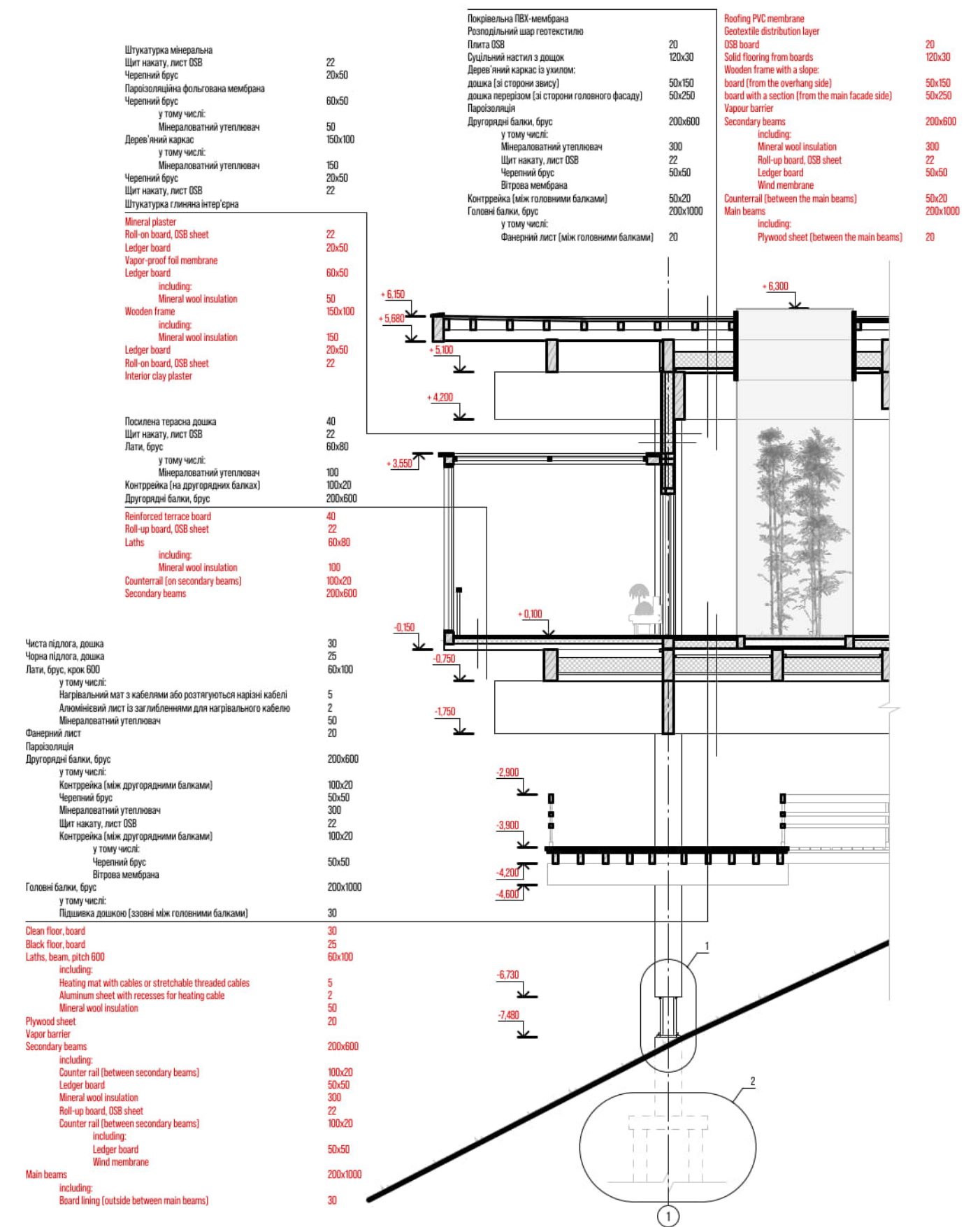
ПЕРЕРІЗ 1-1



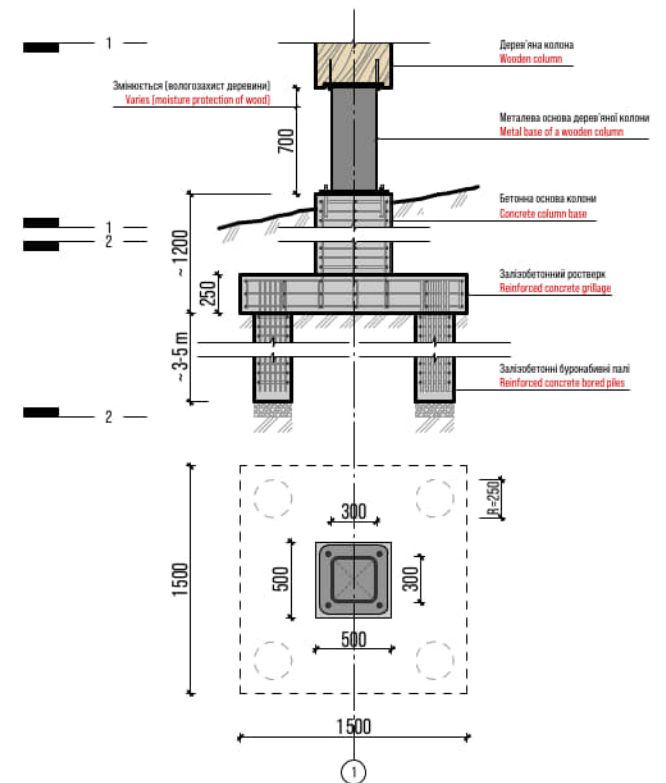
ПЕРЕПІЗ 2-2



ПЕРЕРІЗ 3-3



ВУЗОЛ ОПОРИ КОЛОНИ (1-2)



АРХІТЕКТУРНІ РІШЕННЯ - ВІЗУАЛЬНА ЧАСТИНА

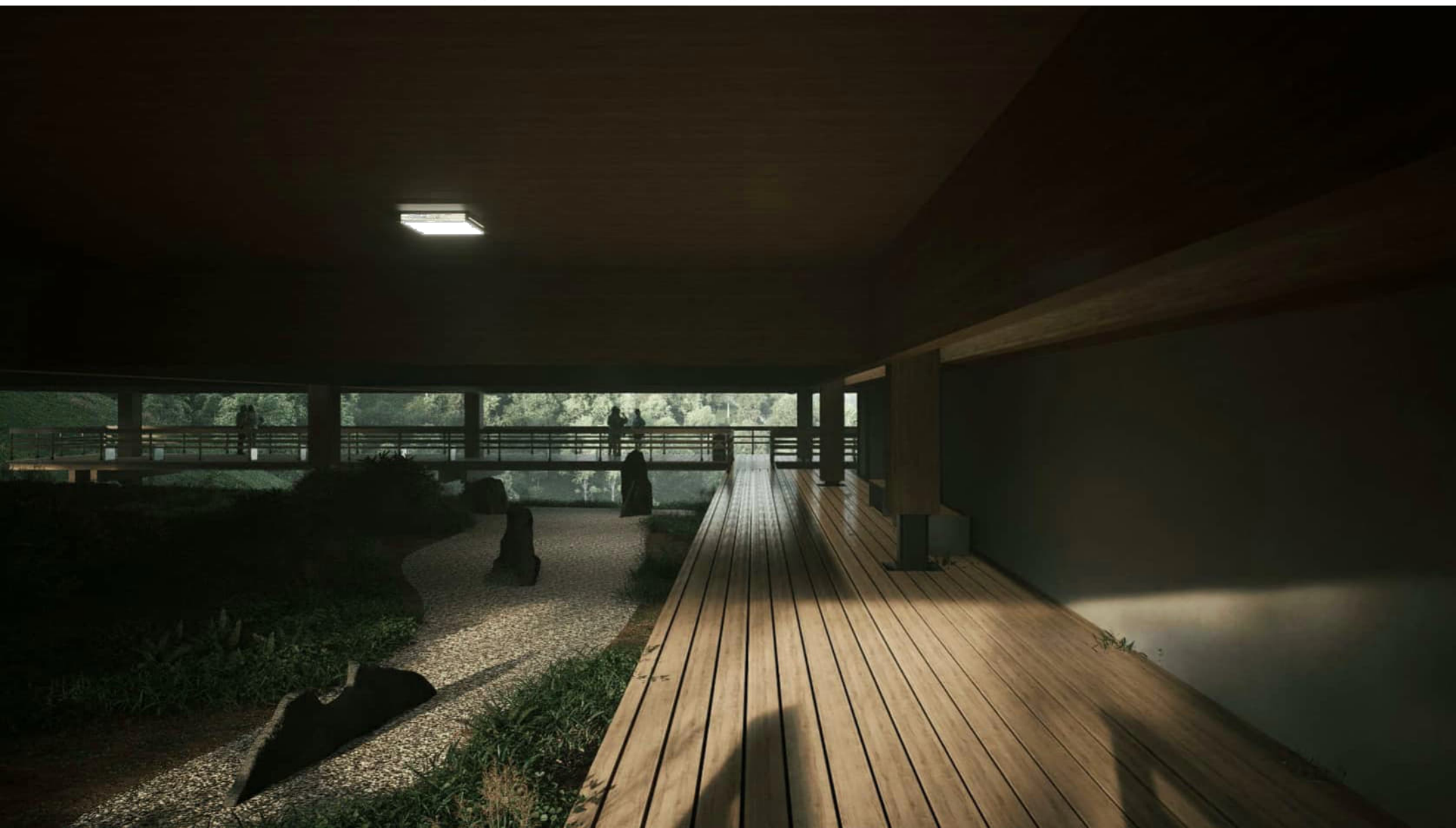
ЗАГАЛЬНИЙ ВИГЛЯД ІЗ ДОРОГИ НА ГОЛОВНИЙ ФАСАД ПАВІЛЬЙОНУ



ЗАГАЛЬНИЙ ВИГЛЯД ЗІ СХИЛУ ГОРИ НА СХІДНИЙ ФАСАД ПАВІЛЬЙОНУ



ВИГЛЯД ІЗ ТЕРАСИ ДО САДУ КАМІННЯ БІЛЯ СЕРВІСНОГО БЛОКУ



ВИГЛЯД ІЗ ТЕРАСИ ЗІ СТОРОНИ ЗАХІДНОГО ФАСАДУ ПАВІЛЬЙОНУ



ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!

