



№ 39 (2026) С. 62–74  
National Academy of Fine Arts and Architecture  
Collection of Scholarly Works  
«Ukrainian Academy of Art»  
ISSN 2411–3034  
Website: <https://journals.naoma.kyiv.ua/index.php/uam>

УДК 72.01:711.4  
ORCID ID: 0000-0002-0597-9700  
DOI <https://doi.org/10.32782/2411-3034-2026-39-7>

**Олена Трошкіна**

кандидатка архітектури,  
доцентка кафедри теорії, історії архітектури та синтезу мистецтв  
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури  
[olena.troshkina@naoma.edu.ua](mailto:olena.troshkina@naoma.edu.ua)

## КОМІЧНЕ В АРХІТЕКТУРНОМУ СЕРЕДОВИЩІ МІСТА: ПРОСТОРОВІ, СЕМАНТИЧНІ ТА СОЦІАЛЬНІ АСПЕКТИ

**Анотація.** *Мета статті* полягає у виявленні комедії як повноцінної естетичної та аналітичної категорії осмислення архітектурного середовища міста та визначенні її ролі у структурі просторової драматургії поряд із драмою. **Методи дослідження.** Дослідження виконано на основі теоретичного аналізу філософських, культурологічних та архітектурно-теоретичних праць, у яких комічне розглядається як естетичний і соціокультурний феномен. Застосовано порівняльний аналіз драматичних і комедійних механізмів просторової організації міського середовища, семантичний аналіз архітектурних образів і символів, а також аналіз повсякденних практик використання простору. Інтерпретація конкретних просторових ситуацій використовується як ілюстративний матеріал для виявлення закономірностей прояву комічного в архітектурному середовищі міста. **Головні результати і висновки.** З'ясовано, що комедія функціонує як альтернативний режим просторової драматургії, який не протистоїть драмі, а доповнює її. Комічне в архітектурному середовищі міста проявляється через фрагментарність, відкритість інтерпретацій, семантичні зсуви, масштабні та функціональні невідповідності, а також через тілесні практики користувачів. Систематизовано основні типи проявів комічного в міському просторі та розкрито їхній зв'язок із процесами демократизації, інклюзивності й зниження просторової ієрархічності. **Наукова новизна** полягає в обґрунтуванні комедії як інструменту аналізу сучасного міського середовища. Отримані результати мають значення для теорії архітектури, архітектурної освіти та критичного осмислення проєктної практики.

**Ключові слова:** комедія в архітектурі, просторова драматургія, просторові сценарії, комічне, міське середовище, семантичний зсув, сприйняття.

## COMIC ASPECTS IN THE ARCHITECTURAL ENVIRONMENT OF THE CITY: SPATIAL, SEMANTIC, AND SOCIAL

**Olena Troshkina**

PhD in Architecture,  
Associate Professor at the Department of Theory, History of Architecture and Synthesis of Arts  
National Academy of Fine Arts and Architecture  
[olena.troshkina@naoma.edu.ua](mailto:olena.troshkina@naoma.edu.ua)

**Abstract.** *The purpose of the study* is to identify comedy as a full-fledged aesthetic and analytical category for understanding the architectural environment of a city and to determine its role in the structure of spatial dramaturgy alongside drama. **Research methods.** The study is based on the theoretical analysis of philosophical, cultural, and architectural-theoretical works in which comedy is considered as an aesthetic and sociocultural phenomenon. The comparative analysis of dramatic and comedic mechanisms of spatial organization of the urban environment, semantic analysis of architectural images and symbols, as well as the analysis of everyday practices of space use were applied. The interpretation of specific spatial situations

is used as the illustrative material to identify patterns of the manifestation of the comic in the architectural environment of the city. **Main results and conclusions.** It has been established that comedy functions as an alternative mode of spatial dramaturgy, which does not oppose drama but complements it. The comic in the architectural environment of the city manifests itself through fragmentation, openness of interpretation, semantic shifts, scale and functional inconsistencies, as well as through the bodily practices of users. The main types of comic manifestations in urban space have been systematized and their connection with the processes of democratization, inclusiveness, and reduction of spatial hierarchy has been revealed. The **scientific novelty** lies in the justification of comedy as a tool for analyzing the contemporary urban environment. The results obtained are significant for architectural theory, architectural education, and critical reflection on design practice.

**Key words:** comedy in architecture, spatial dramaturgy, spatial scenarios, comic, urban environment, semantic shift, perception.

**Постановка проблеми.** Сценарність та сюжетність архітектурного простору міста ґрунтуються на категоріях його театральності, видовищності та драматургії. У попередніх дослідженнях наша увага зосереджувалася на драматичних вимірах просторової організації – співвідношенні мас і порожнеч, їхніх конфігураціях, лініях силуету, незвичних ракурсах, паузах, на виокремленні візуальних домінант з напругою та розрядкою простору, що формуються елементами драматичної дуги та притаманні екзистенційним станам людини. Драма як естетична і просторово-композиційна категорія дає змогу виявити механізми формування емоційного сприйняття міського середовища; водночас зосередження виключно на драматичному вимірі не вичерпує багатства чуттєвих і семантичних потенціалів впливу архітектури [1].

Комедія тривалий час залишалася на периферії архітектурно-містобудівних досліджень та, подібно до часів античності, сприймалась як другорядний або «нижчий» від драми і трагедії народний побутовий жанр, що не потребував теоретичного осмислення. Проте комічне є не менш важливою складовою міського досвіду, оскільки пов'язане з повсякденністю, тілесною присутністю людини в просторі, випадковістю, ігровими ситуаціями та порушенням усталених просторових сценаріїв. Саме комедія допомагає виявити й осмислити архітектурний простір, що вступає у діалог із користувачем та допускає неоднозначність і варіативність його тілесного й візуального сприйняття.

Звернення до комедії як повноцінної категорії аналізу архітектурного середовища міста є логічним продовженням дослідження драматичних аспектів простору і відкриває можливість комплексного розгляду емоційних, семантичних та соціальних механізмів функціонування і сприйняття міського простору.

**Метою статті** є розкриття ролі комедії у формуванні повсякденного міського досвіду,

аналіз способів прояву комічного у міському просторі в контексті його взаємодії з драматичними формами просторової організації

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.**

Одним із перших у ХХ ст. послідовних підходів до осмислення комедії як самостійного культурного феномену стало трактування сміху в межах концепції карнавалу та гротескного реалізму, де він постає формою тимчасового скасування соціальних ієрархій, норм і авторитетів. У цьому підході комічне пов'язується з тілесністю, матеріальністю та принципом «низового» (побутового), що протиставляється офіційній, серйозній культурі; водночас сміх інтерпретується не як руйнівна сила, а як механізм оновлення та життєствердження. Паралельно в теорії фольклору й поезії комічне осмислюється як результат порушення усталеної норми або невідповідності між соціальною роллю, поведінкою та функцією персонажа. У цьому разі сміх позбавлений онтологічного чи карнавального виміру й розглядається передусім як формально-естетична категорія, що піддається структурному аналізу та типологізації. Попри відмінність цих підходів – культурно-історичного та структурного – разом вони заклали підґрунтя для подальшого міждисциплінарного осмислення комедії як феномену, зумовленого соціальними, семантичними й просторовими чинниками [2; 3].

У межах теоретичних досліджень архітектури другої половини ХХ ст. сформувався підхід, що трактує архітектурне середовище як явище, близьке до кінематографічної та театральної логіки. Архітектура в цих працях розглядається не лише як інженерна практика, а як вид мистецтва, здатний передавати культурні й соціальні смисли. У низці досліджень архітектурна форма інтерпретується через категорії драми та комедії як способи осмислення просторового досвіду. Драма в цьому контексті пов'язується з напруженістю та

серйозністю просторових ситуацій, тоді як комедія – з ігровими, іронічними та менш регламентованими формами взаємодії з простором. Міський простір при цьому осмислюється як цілісне середовище дії, у межах якого архітектурні об'єкти структурують сценарії повсякденної взаємодії [4].

Загалом, комедійність в архітектурі дослідники пов'язують з іронією, несподіваними поєднаннями, абсурдом і подвійними смислами. У містобудуванні це проявляється через ігрові композиції, несподівані контрасти, декоративні або символічні елементи, які створюють ефект гумору або легкості сприйняття. Так, Р. Колхас (Rem Koolhaas) описує урбаністичний хаос як форму гри, де випадкові поєднання форм і функцій створюють комедійний ефект для користувачів [5]. Р. Вентурі (Robert Venturi) і С. Браун (Scott Brown) розглядають місто як середовище подвійного кодування, де елементи простору мають одночасно функціональний і символічний сенс, що додає іронії та гри сприйняттю [6]. Ч. Дженкс (Charles Jencks) підкреслює роль подвійного кодування та парадоксу, коли форма об'єкта одночасно передає різні повідомлення, що створює ефект комедійного здивування [7]. М. де Серто (Michel de Certeau), розглядаючи місто через призму повсякденних практик, наголошує на грі користувачів у місті, де кожен може інтерпретувати простір по-своєму, а взаємодія з середовищем набуває елементів несподіванки та легкості [8]. Я. Гейл (Jan Gehl) додає соціальний аспект: комедія проявляється у публічних просторах, де взаємодія людей з інфраструктурою створює динаміку і веселу непередбачуваність [9].

У сучасних дослідженнях архітектурного та міського простору дедалі частіше порушується питання комедії та комедійності як повноцінної естетичної й критичної категорії, здатної формувати особливий режим сприйняття середовища. Так, у збірці «Сміючись з архітектури: Архітектурні історії гумору, сатири та дотепності» автори показують, що комедійність є повноцінним культурним механізмом архітектурного дискурсу, який використовується для деконструкції авторитетів, стилів і типологій. Архітектура трактується як об'єкт, здатний бути смішним, іронічним або гротескним без втрати концептуальної глибини. Отже, архітектурне середовище перестає бути виключно серйозним, нормативним і постає як простір інтерпретації, дистанції та критичного погляду [10].

М. Ефнатун (Merve Efnatun) розглядає «смішні місця» (*laughable places*) як простори, що навмисно порушують очікування користувача через іронію, абсурд або наративну вигадку. Комедія тут постає як критичний метод осмислення і проектування міського середовища, що вводить елементи абсурду, вигадки або іронічного зсуву для переосмислення усталених уявлень про міський простір і дає змогу виявляти приховані соціальні та просторові конфлікти [11].

Ідею розглядати комедійність як спосіб візуального аналізу простору, що виявляє суперечності між ідеєю проекту та реальним досвідом користувача, просуває італійський архітектор і дослідник Г. Нері (Gabriele Neri) [12]. Він досліджує комікс і карикатуру як форму архітектурної критики, підкреслюючи, що гумор у цьому контексті виконує функцію інтелектуального дистанціювання від власної монументальності та набуває рис відкритої, рефлексивної структури і стає альтернативою традиційній серйозній теоретичній мові. Роль коміксів, карикатур і сатиричних рисунків у формуванні комедійного виміру архітектури розглядають й інші дослідники. Наприклад, Т. Гатто (Timothy Gatto) зазначає, що у таких візуальних підходах комедія дає змогу фіксувати повсякденний досвід користувача міського простору, зокрема невідповідність між задуманим образом архітектури та реальною практикою її використання [13]. Архітектурний простір у цьому разі постає як сцена, де розгортається комедія міського життя.

У ширшому урбаністичному контексті комедія пов'язується зі сміхом як соціальною практикою міста. Міський простір трактується як середовище колективних комедійних ситуацій – від карнавальних подій до повсякденних форм гумору в публічних просторах, що розглядають автори збірки статей «Сміх у місті» [14]. Комедійність виконує функцію тимчасового порушення соціальних і просторових ієрархій, що дає змогу мешканцям інакше сприймати місто та знижувати напругу, притаманну формалізованому архітектурному середовищу.

Окремий напрям досліджень пов'язує комедію з формуванням образу міста та його просторової ідентичності. Гумор у міському середовищі сприяє створенню неформального, «людяного» образу міста, який апелює не до монументальності, а до співучасті та іронічної близькості, що дослідила група авторів у науковій роботі, присвяченій брендингу міста Вільнюс [15].

Дослідження Дона та Аллін Нільсен (Nilsen D., Nilsen A.) «Гумор у мистецтві та архітектурі» пропонує типологію гумору (іронія, пародія, візуальний парадокс, гіпербола). Архітектурна комедійність трактується як результат формальних перебільшень, несподіваних масштабів або гри зі звичними символами. Автори наголошують, що гумор є універсальною естетичною категорією, яка впливає на емоційне сприйняття простору. У цьому сенсі комедія стає соціокультурним інструментом, що впливає на сприйняття архітектури як живого та відкритого процесу [16].

Таким чином, комедію в архітектурному середовищі міста можна розглядати як самостійний спосіб просторового вираження, а її дослідження є необхідним логічним продовженням аналізу драматургії архітектурного простору, оскільки дає змогу сформувати цілісну теорію жанрової організації міського середовища.

**Виклад основного матеріалу.** Драма традиційно сприймається як серйозний, строгий жанр, тоді як комедія постає його протилежністю – несерйозним, побутовим, «нижчим» жанром. Водночас інтерес до комедії та комічного як естетичної категорії ніколи не згасав і має тривалу філософську та культурологічну традицію осмислення. Концепція карнавалу М. Бахтіна демонструє, що значення комічного важко переоцінити: на певний час у міському середовищі скасовуються соціальні ієрархії, перевертаються звичні ролі та їхні значення, що безпосередньо позначається на організації міського простору. Площі, вулиці й двори починають використовуватися спонтанно, наповнюючись тимчасовими подіями, іронічними інтервенціями та неформальними сценаріями поведінки. У цьому контексті комічне постає як спосіб «привласнення» простору мешканцями, що протистоїть його офіційній, нормативній інтерпретації. Толерування таких практик з боку влади пояснюється прагненням продемонструвати лояльність, знизити рівень соціального напруження та запобігти можливим протестним або революційним настроям, виконуючи функцію своєрідної психологічної розрядки [17].

М. де Серто розробив концепцію повсякденних практик і тактик простору, де міський простір розглядається не лише як результат проектних і містобудівних стратегій, а передусім як поле щоденних тактик його використання. У цій концепції комічне в архітектурному середовищі міста не є властивістю

архітектурної форми, а постає як результат взаємодії між проєктованими просторовими стратегіями та повсякденними способами їхнього використання. Архітектура, як впорядкована структура, у реальній міській практиці постійно переосмислюється через тілесні, рутинні та ситуативні дії мешканців, що зумовлює виникнення різних семантичних зсувів [8].

На основі наведених вище концепцій ми можемо виділити типи комічного в міському просторі та дослідити їх в архітектурному середовищі.

*Комічність тимчасовості* проявляється у поєднанні постійної архітектури з тимчасовими інтервенціями, які змінюють семантику простору. Яскравим прикладом є різноманітні тимчасові павільйони, ярмарки або сезонні інсталяції на історичних площах європейських міст, зокрема у Відні або Берліні. Контраст між стабільною, історично «серйозною» архітектурою та короткочасними, часто ігровими структурами створює комічний ефект, що підкреслює умовність постійних просторових значень.

Сьогодні ярмарки у місті певною мірою продовжують традицію комічного у використанні простору: це і тимчасові павільйони-МАФи з різними напоями та найдками на вул. Володимирській (іл. 1 а, б), і дитяча карусель перед стінами Софійського Собору в Києві (іл. 2 а). Тут привласнення і комерціалізація простору має тимчасовий характер, оскільки відбувається лише під час свят. У цих прикладах архітектура ніби стає тлом, декорацією, яка не відповідає темі архітектурної «п'єси».

Водночас площа Жоржа Помпиду в Парижі (Place Georges-Pompidou) є громадським простором, що підтримує неофіційні культурні прояви, зокрема виступи вуличних музикантів і артистів. Тут також відбуваються демонстрації, що в сукупності інтенсифікують неформальну міську активність у відкритому просторі перед культурною інституцією (іл. 2 б). У цьому разі задекларована функція простору не розходиться з реальними сценаріями поведінки. Комізм виникає внаслідок повторюваних спроб користувачів пристосувати простір до власних потреб, ігноруючи або переосмислюючи закладену проектну логіку. Таким чином, *комічне функціональної невідповідності* виникає у ситуаціях, де простір формально призначений для чітко визначеної функції, однак у реальному використанні вона не реалізується або переосмислюється. Одним із

характерних прикладів є великі міські площі репрезентативного типу, сформовані як простори урочистості, контролю та візуальної домінанти. У повсякденному житті такі площі часто втрачають драматичну напругу, закладену композиційним задумом, і починають функціонувати як транзитні або рекреаційні території.

Комічний ефект виникає у зіткненні між масштабною, «серйозною» архітектурною формою і буденними практиками — рухом пішоходів навскіс, неформальними місцями зупинок, дитячими іграми або спонтанними зібраннями. Прикладом можуть слугувати підвищені пішохідні платформи та «площі без подій» у сучасних ділових районах, зокрема у кварталі Дефанс (La Défense) у Парижі, де ретельно спроектовані громадські простори часто використовуються як транзитні зони або місця випадкового відпочинку. Саме повторювана невідповідність між репрезентативною архітектурною мовою та фактичною

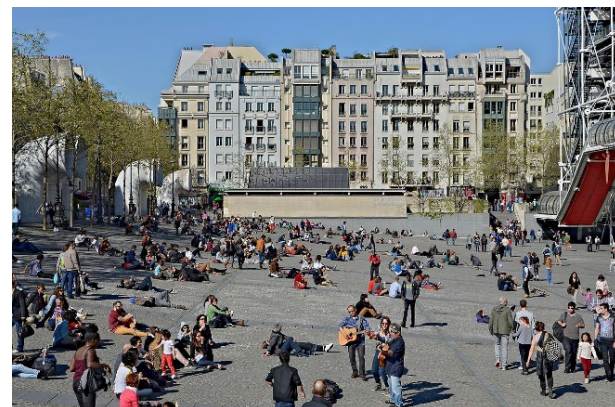
відсутністю очікуваної соціальної активності зумовлює комічний ефект (іл. 3).

У центрі концепції карнавалізації — ідея двоєдиного протиставлення та перевертання змісту бінарних опозицій. Під час карнавалу основні опозиції християнської культури й усталені побутові уявлення змінюються місцями: королем карнавалу стає жебрак або дурень, призначається карнавальний єпископ, оскверняються християнські святині. Верх стає низом, голова — задом; чоловіче й жіноче міняються місцями. Саме так підкреслюється протиставлення життя та смерті, система ніби перевертається догори дригом [17].

Таке тимчасове порушення усталених норм призводить до переосмислення звичних моделей взаємодії між людиною і міським середовищем. У цьому контексті комічне виникає з повторюваності жестів, тілесних рухів та рутинних дій, які, потрапляючи у певні просторові умови, набувають несподіваного або іронічного характеру. Архітектурне середовище



Іл. 1 (а, б). МАФи на Софійській площі та вул. Володимирській у Києві. [18]



Іл. 2. Приклади використання простору громадських площ: а — карусель перед стіною Софійського собору в Києві. [19]; б — площа Жоржа Помпиду в Парижі. [20]



Іл. 3. Громадський простір у кварталі Дефанс у Парижі. [21]

в такому разі виступає не нейтральним тлом, а сценою, що підсилює ефект порушення очікувань, виявляє приховані суперечності просторових сценаріїв і відкриває можливість альтернативного прочитання міського простору. Звісно, сьогодні нас не бентежить невідповідність нашого одягу історичному архітектурному тлу старих центрів Львова чи Кам'янець-Подільського, що на театральній сцені може виглядати комічно, проте існують інші тілесні аспекти взаємодії людини та середовища.

У міському середовищі комічний вимір архітектури проявляється через *функціональні елементи, що безпосередньо втручаються в тілесні практики повсякденного руху*. Йдеться про просторові ситуації, в яких архітектура порушує автоматизм ходи, змінює темп і траєкторію руху, змушуючи людину пригинатися, балансувати або сповільнюватися. Показовими є підземні переходи центральної частини міста (райони станцій метро «Театральна», «Золоті ворота», «Контрактова площа»), де занижені перекриття та вузькі проходи провокують надмірні тілесні реакції. Подібний ефект спостерігається на сходах із нерівномірним ритмом у історичних районах Подолу та Печерська, а також на пандусах із порушеними пропорціями, що змушують людину коригувати рух і, відповідно, приймати неприродні пози.

Окрему групу становлять турнікети в громадських просторах міста, які нав'язують жорстко регламентований темп і траєкторію руху, породжуючи ситуації короткочасної тілесної незграбності. Спроби обійти, скоротити шлях або адаптувати простір до реальних потреб створюють повторювані комічні сценарії, що розкривають умовність і штучність просторового контролю. Нерівні покриття пішохідних зон Подолу, Андріївського узвозу та прилеглих до Софії Київської територій додатково

підсилюють цей ефект, перетворюючи повсякденну ходу на особливу форму просторово зумовленої тілесної поведінки.

Отже, архітектурне середовище виступає активним чинником формування комічного не як декоративного ефекту, а як наслідку конфлікту між функціональною раціональністю простору та тілесністю людини. Усі дослідники наголошують на тому, що серйозність драми і трагедії як вищих жанрів базується на монументальності, ієрархічності та напруженості композиційної структури архітектурного простору міста, тоді як комедія пов'язана з його нестабільними, процесуальними та ситуаційними аспектами. Саме ця особливість ускладнює її фіксацію, але водночас робить надзвичайно показовою для аналізу повсякденного функціонування міста.

*Комічне масштабної невідповідності* виникає у ситуаціях, де архітектурний масштаб вступає в дисонанс із людським тілом. Надмірно монументальні площі, гіпертрофовані сходи чи входи, що підкреслюють не велич, а незручність і беззахисність людини, можуть породжувати не драматичний, а комічний ефект, особливо в повсякденному використанні.

Характерним прикладом є вже згадувана вище площа перед Центром Жоржа Помпіду в Парижі, де відкрита, майже гіпертрофована територія, у поєднанні з активним туристичним і повсякденним використанням, породжує ситуації, в яких монументальний простір сприймається не як урочистий, а як іронічно «надлишковий» (див. іл. 2 б). Подібний ефект спостерігається і на великих модерністських площах соціалістичного періоду, зокрема на площах перед палацами культури в містах Східної Європи, де масштаб, розрахований на масові зібрання, у щоденному житті трансформується в комічну порожнечу або випадкову активність (іл. 4).

Наприклад, площа Святої Неділі в Софії — центральний громадський простір навколо однойменного собору. Хоча площа велика та історично важлива, у повсякденному використанні вона слугує переважно для транзитного руху пішоходів, а не для зібрань. Великий масштаб простору, в поєднанні з реальними тілесними практиками користування, створює ефект «просторової надмірності», характерний для комічної масштабної невідповідності (див. іл. 4 г).

*Комічний семантичний дисонанс* («семантичний зсув» за Мішелем де Сарто) — зміщення значення символів та їх іронічне чи комічне

прочитання — виникає тоді, коли архітектурні образи або символи з часом набувають іншого, відмінного від традиційного прочитання. Прикладом можуть бути окремі об'єкти постмодерністської архітектури, зокрема будівлі з надмірно декларативною символікою в Лас-Вегасі або тематичні квартали, що імітують історичні стилі. У зміненому культурному контексті такі об'єкти сприймаються не як серйозна репрезентація, а як своєрідна просторова пародія, де комічне постає результатом розриву між задумом і сучасним сприйняттям.

Комічне семантичного зсуву в архітектурі виникає внаслідок розриву між первинним символічним задумом об'єкта та його пізнішим культурним прочитанням. Особливо виразно цей механізм проявляється в архітектурі постмодернізму, яка свідомо працює з цитуванням, імітацією та перебільшенням історичних образів. Архітектурні символи в таких об'єктах не прагнуть автентичності, а функціонують як знаки, що апелюють до впізнаваних культурних кодів.

Характерним прикладом є постмодерністські та тематичні комплекси Лас-Вегаса,

зокрема готелі та казино, що імітують образи європейських міст або історичних стилів. У первинному задумі ці об'єкти виступали як репрезентативне середовище, орієнтоване на рекламу і спонукання до активного використання (споживання), однак у сучасному культурному контексті вони дедалі частіше сприймаються як іронічна репліка або просторова пародія на саму ідею репрезентації. Архітектура тут прочитується не як серйозний образ міста чи епохи, а як демонстративно надмірна гра зі знаками (іл. 5).

Сім гномів виступають у ролі теламонів (або каріатид), ніби підтримуючи фронтон будівлі головного офісу компанії «Дісней» (іл. 6). За задумом архітектора М. Грейвза (Michael Graves), це символізує те, що успіх мультфільму «Білосніжка і сім гномів» став фінансовим фундаментом, на якому було побудовано всю корпорацію.

Подібний семантичний зсув простежується і в європейських постмодерністських об'єктах кінця ХХ ст., і в українських, де класичні ордерні мотиви, фронтони чи декоративні фасадні елементи використовуються у відриві



а)



б)

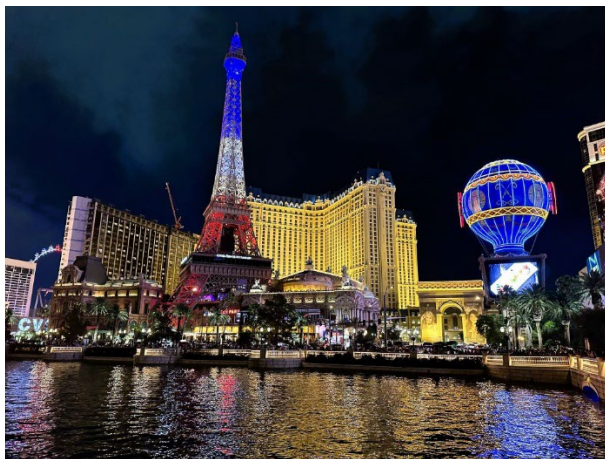


в)



г)

Іл. 4. Площі міст Східної Європи: а — площа Дефіляд у Варшаві до реконструкції. [22]; б — площа Дефіляд у Варшаві після реконструкції. [23]; в — площа Революції в Бухаресті. [24]; г — площа Святої Неділі в Софії. [25]



а)



б)

Іл. 5. Архітектура Лас-Вегаса: а – готель «Париж». [26]; б – готель-казино «Луксор». [27]

від їхньої історичної функції. З плином часу ці елементи втрачають репрезентативну серйозність і набувають іронічного звучання, оскільки сучасний глядач зчитує їх радше як

цитату або стилізацію, ніж як носій стабільного символічного значення (іл. 7).

Таким чином, комічне в архітектурі постає не як результат гумористичного наміру, а як наслідок невідповідності між архітектурною мовою, що апелює до минулих культурних кодів, і сучасним способом їхнього сприйняття. У цьому контексті постмодерністська архітектура може розглядатися як простір потенційної іронії, де комічне виникає з дистанції між символом та його актуальним культурним прочитанням.

Про комедію як легкий жартівливий жанр говорять усі дослідники. На відміну від нарративу серйозної драматичної структури міського простору, який має лінійний розвиток – від експозиції, зав'язки, через кульмінацію і розв'язку до фіналу, – комедійний простір



Іл. 6. Фасад головного офісу компанії Disney. Арх. М. Грейвз. (Каліфорнія, США). [28]



а)



б)

Іл. 7. Архітектура постмодернізму: а – житловий комплекс Les Espaces d'Abraham, арх. Р. Бофіл [29]; б – бізнес-центр «Цитадель», арх. О. Дольник. [30]

функціонує епізодично, через окремі ситуації, раптові відкриття або несподівані просторові колізії. Якщо драма тяжіє до цілісних композицій, кульмінацій і символічної завершеності, то комедія функціонує через фрагментарність, відкритість і можливість багаторазового прочитання. Комедійний ефект виникає в момент зіткнення очікування користувача з реальною поведінкою простору — у масштабі, формі, маршруті або способі використання.

Жартівливість часто проявляється через комічні й приємні несподіванки, які функціонують як семіотичні жести порушення очікувань. Через об'єкти-меми, нестандартні меблі, інтерактивні інсталяції, орнамент, графіті, ігрові та цифрові інтервенції вони підсилюють емоційну залученість містян. Вони не збігаються з очікуваною утилітарністю середовища та створюють нові сценарії взаємодії, у яких містяни можуть відчувати радість відкриття, ігровий настрій або несподівану паузу в повсякденному маршруті, але водночас можуть критикувати владу, смак і втрату автентичності міського середовища. Тобто комедійність простору знижує його офіційність, регламентованість і через відповідні знаки та/або їхній семантичний зсув зменшує дистанцію між архітектурою і користувачем, руйнує надмірну ієрархічність, сприяє спонтанній взаємодії, гри та привласненню простору.

У сучасних містах жартівливість і грайливість архітектурного простору найчастіше проявляються в локальних просторових композиціях — невеликих, камерних середовищах дворів, скверів і пішохідних зон. До таких проявів належать міські скульптури, присвячені казковим, мультиплікаційним та літературним персонажам, які зазвичай мають комічний характер і є впізнаними культурними образами, що викликають симпатію та емоційну близькість. Також традиція архітектурних несподіванок набула розвитку у форматі проекту бронзових мініскульптур «Шукай!», створеного для Києва художницею Ю. Бевзенко [31].

Цей проект і подібні йому проекти у різних містах України і світу можна розглядати як приклад ігрового урбанізму, що інтегрує в міську тканину елементи так званих «архітектурних easter eggs» — невеликих, навмисно непомітних об'єктів, розрахованих на уважного спостерігача та активну взаємодію. Виявлення цих об'єктів відбувається у формі гри-пошуку, що перетворює повсякденне пересування містом на процес пізнання та інтерпретації. Таким чином, проект не лише актуалізує локальну

культурну пам'ять, а й формує альтернативні сценарії взаємодії з міським простором, у яких комічне та ігрове постають як засіб м'якого привласнення архітектурного середовища мешканцями. Такі скульптури активно залучають до гри мешканців і туристів, формуючи навколо себе неформальні ритуали взаємодії, наприклад дотик до окремих деталей як символ залучення удачі. Паралельно з цим у міському просторі поширюються тимчасові декоративні практики, зокрема оздоблення елементів міської інфраструктури яскравими нитками (так званий ярнбомбінг), що додатково підсилює ігровий, неофіційний характер середовища.

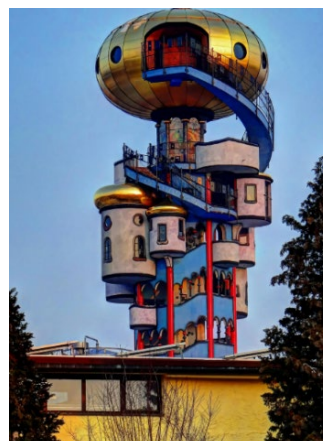
Проте одним із найбільш радикальних і візуально захоплюючих проявів комічного та несподіваного в архітектурі є спадщина австрійського митця Ф. Гундертвассера (Friedensreich Hundertwasser), чия архітектурна філософія базувалася на тотальному запереченні прямої лінії, яку він таврував як «безбожну», «аморальну» та «диявольську». Ф. Гундертвассер стверджував, що людське нещастя є прямим результатом раціональної, стерильної та монотонної архітектури і пропонував «лікувати» будівлі шляхом додавання кольору, органічних форм та рослинності. Його концепція «трьох шкір» людини — природної шкіри, одягу та фасадів будинків — підкреслювала, що архітектура має бути настільки ж індивідуальною та живою, як і сама людина; це знайшло втілення у його спорудах — архітектурних несподіванках [32]. Комедійність його будівель проявляється через несподіванку як реакцію на невідповідність навколишньому простору, збій у його семантичному означенні. Вона не потребує кульмінації чи завершення і виникає миттєво (іл. 8 а, б).

Отже, звернення до комедії розширює проектний інструментарій архітектора. Усвідомлене використання комічних прийомів, як у Ф. Гундертвассера, — збільшених масштабів дитячих іграшок-елементів будівлі, масштабних ігрових ефектів, раптових перспективних розкриттів, «помилочок» очікування, гри з порожнечою та повтором, відкриває можливості формування середовища, що не лише вражає, але й підтримує позитивний емоційний досвід перебування в ньому.

**Головні висновки і перспективи використання результатів дослідження.** Комічне в архітектурному середовищі міста може бути розглянуте як антипод і водночас доповнення драматичного. Якщо драма тяжіє до цілісних



а)



б)

Іл. 8. Архітектурні твори Ф. Гундертвассера:  
а – екстер'єр «Будинку на луках». Бад-Зоден, Німеччина; б – пивна вежа. Абенсберг, Німеччина. [33]

композицій, кульмінацій і символічної завершеності, то комедія функціонує через фрагментарність, відкритість і можливість багаторазового прочитання. Саме ця властивість робить комічне важливим інструментом аналізу сучасного міста, де архітектурний простір визначається не лише формою, а й сценаріями використання та соціальними взаємодіями.

Комедія становить структурну протилежність драмі, але водночас діє за ідентичними композиційними механізмами. Якщо драма в архітектурному просторі зазвичай пов'язана з напругою, контрастами, домінуванням мас і порушенням рівноваги, то комедія працює з розрядкою, несподіваними семантичними зсувами, масштабністю, грою з пропорціями, повторенням і ритмом. Дослідження комедії дає змогу використати ті ж інструменти не лише як засоби загострення, але й як механізми просторової іронії, легкості та відкритості. Комедія безпосередньо пов'язана

з людиномірністю та демократичністю простору. Комічне знижує дистанцію між архітектурою і користувачем, руйнує надмірну ієрархічність, сприяє спонтанній взаємодії, грі та присвоєнню простору. У цьому сенсі аналіз комедії має важливе соціальне значення, оскільки дає змогу оцінювати міські середовища з позицій інклюзивності, відкритості та психологічного комфорту. Таким чином, комедія може бути осмислена як альтернативний режим просторової драматургії, що не протидіє драмі, а доповнює її.

Перспективи подальших досліджень полягають у поглибленому аналізі поєднання комедійних і драматичних аспектів архітектурного середовища міста з метою формування цілісного уявлення про його емоційне, семантичне та соціальне функціонування, а також у можливості застосування отриманих результатів у проектній практиці та критичному аналізі сучасної архітектури.

#### Список використаних джерел

1. Трошкіна О. А. Драматургія архітектурного простору міста: візуальні та композиційні механізми формування сприйняття. *Вісник Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури*. 2026. № 5. С. 119–135. DOI: 10.32782/naoma-bulletin-2026-5-12.
2. Улановський Д. Етика карнавалізації як основи вираження комічного у постмодерній культурі. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого*. 2023. № 33. С. 170–178. URL: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.33.2023.291491> (дата звернення: 12.02.2026).
3. Chumachenko V. The Emancipation from the Past: Bakhtin's Carnival in the Mirror of Soviet Experience. *NaUKMA Research Papers. History and Theory of Culture*. 2021. Vol. 4. P. 90–98. URL: <https://doi.org/10.18523/2617-8907.2021.4.90-98> (date of access: 12.02.2026).
4. Головатюк А. Семантичні архітектурні стереотипи громадського публічного простору міста: дис. ... д-ра філософії: 191 / Київ: нац. ун-т будівництва. Київ, 2022. 257 с. URL: <https://www.knuba.edu.ua/wp-content/uploads/2022/10/Дисертація-Головатюк-А.К..pdf> (дата звернення: 12.02.2026).
5. Koolhaas R. *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan*. New York: Monacelli Press, 1978. 320 p.

6. Venturi R., Scott Brown D. Learning from Las Vegas. Cambridge : MIT Press, 1972. 224 p.
7. Jencks C. The Language of Post-Modern Architecture. London : Academy Editions, 1977. 192 p.
8. de Certeau M. The Practice of Everyday Life. Berkeley : University of California Press, 1984. 229 p.
9. Gehl J. Life Between Buildings: Using Public Space. Washington : Island Press, 1987. 202 p.
10. Laughing at architecture: architectural histories of humour, satire and wit / ed. by M. Rosso. London ; New York : Bloomsbury Visual Arts, 2018. 256 p.
11. Eflatun M. The instrumentalization of fictional narrative in relation to architecture—urban environment: the example of “Laughable Places” workshop. *Journal of Design Studio*. 2021. Vol. 3, No. 2. P. 223–235.
12. Neri G. Comic strip criticism. *Architectural Record*. August, 7 2025. URL: <https://www.architecturalrecord.com> (дата звернення: 12.02.2026).
13. Gatto T. Archi-comics: architecture and humour as narrative tools : bachelor thesis. Kennesaw : Kennesaw State University, 2023. URL: <https://digitalcommons.kennesaw.edu> (дата звернення: 12.02.2026).
14. Laughter in the city. *Histoire urbaine*. 2011. No. 31. P. 5–162.
15. Expectations vs. reality: unpacking the power of humour in Vilnius’s city branding / Černikovaite M. E., et al. *The European Journal of Humour Research*. 2025. Vol. 13, No. 1. URL: <https://europeanjournalofhumour.org> (дата звернення: 12.02.2026).
16. Nilsen D. L. F., Nilsen A. P. Humor in art and architecture. *Proceedings of the International Society of Humor Studies Conference*. 2024. URL: <https://www.researchgate.net> (дата звернення: 12.02.2026).
17. Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. Москва : Художественная литература, 1965. 527 с.
18. Sofiyska square. *Dreamstime*. com. URL: <https://www.dreamstime.com/photos-images/sofiyska-square.html> (дата звернення: 12.02.2026).
19. Тисячолітня Софія і ... «карусель» із шашликами. *День*. URL: <https://day.kyiv.ua/photo/tusyacholitnya-sofiya-i-karusel-iz-shashlykam> (дата звернення: 12.02.2026).
20. Paris Esplanade Beaubourg. *Wikimedia Commons*. URL: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=32435910> (дата звернення: 11.02.2026).
21. La Defense business district on the outskirts of Paris, La Defense, France : [Image]. *Bridgeman Images*. URL: <https://surl.li/eawgbk> (дата звернення: 12.02.2026).
22. Białas K. Відкрито Центральну площу Варшави. Ось як вона виглядає. *Magazyn WhiteMAD - moda, architektura, design w jednym miejscu*. 2025. URL: <https://www.whitemad.pl/uk/відкрито-центральну-площу-варшави-ос/> (дата звернення: 12.02.2026).
23. Яценко В. Центральна площа Варшави: зелень, простір і сліди довоєнного міста. *Culture.pl*. Червень 13, 2025. URL: <https://surl.li/oarrdz>. (дата звернення: 11.02.2026).
24. Zomkovskiy A. 24. 27 визначних місць Бухареста, які варто відвідати. *trips.com.ua*. URL: <https://trips.com.ua/podorozhi/27-ram-yatok-buharesta-yaki-var-to-podyvytysya/> (дата звернення: 11.02.2026).
25. Plaza de Sveta Nedelya e Iglesia de Sveta Nedelya. *Secret Travels - Your All-in-One Trip Planner for Tickets, Experiences, and Unique Travel Destinations*. URL: <https://fukzas.com/sveta-nedelya-square/> (дата звернення: 12.02.2026).
26. Лас-Вегас – 10 найпопулярніших місць, які треба побачити . *New Place Today*. 20.08.2025. URL: <https://newplacetoday.com/напрямку/ssha/las-vegas/> (дата звернення: 11.02.2026).
27. Етгінгер Е. Лас-Вегас – місто архітектурних гріхів – Bird In Flight. *Bird In Flight*. 19 липня 2023. URL: <https://birdinflight.com/architectura-uk/las-vegas-misto-arhitekturnih-grihiv.html> (дата звернення: 12.02.2026).
28. Файл: The Walt Disney Company office.jpg. *Вікіпедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Файл:The\\_Walt\\_Disney\\_Company\\_office.jpg](https://uk.wikipedia.org/wiki/Файл:The_Walt_Disney_Company_office.jpg) (дата звернення: 11.02.2026).
29. Margot de Sortiraparis. Les Espaces d'Abrahas, соціальний житловий комплекс, перетворений на знімальний майданчик у Нуазі-ле-Гран (93). *Sortiraparis : actualités et sorties a Paris, loisirs et bons plans*. URL: <https://www.sortiraparis.com/uk/shcho-vidvidati-v-parizhi/progulyanka/articles/300983-les-espaces-d-abrahas-viznacna-budivla-v-nuazi-le-gran-93> (дата звернення: 12.02.2026).
30. Маменко Р. Фото міста Дніпро [ID: 135945], *Gorod.dp.ua*. URL: <https://gorod.dp.ua/foto/fullpic.php?id=135945&period=30> (дата звернення: 12.02.2026).
31. Шукай | Шукай. *Шукай | Шукай*. URL: [https://shukai.com.ua/?utm\\_source=chatgpt.com](https://shukai.com.ua/?utm_source=chatgpt.com) (дата звернення: 11.02.2026).
32. Hundertwasser - Text Detail. *Hundertwasser - Friedensreich Hundertwasser*. URL: [https://hundertwasser.com/texte/mouldiness\\_manifesto\\_against\\_rationalism\\_in\\_architecture?utm\\_source=chatgpt.com](https://hundertwasser.com/texte/mouldiness_manifesto_against_rationalism_in_architecture?utm_source=chatgpt.com) (date of access: 11.02.2026).
33. Мистецтво нескінченних ліній: 9 споруд Хундертвассера, які неодмінно треба побачити. *24 Канал, 19 лютого 2019*. URL: <https://surl.li/zohckk> (дата звернення: 11.02.2026).

## References

1. Troshkina, O. A. (2026). Dramaturhiia arkhitekturnoho prostoru mista: vizualni ta kompozytsiini mekhanizmy formuvannia sprymannia [Dramaturgy of urban architectural space: Visual and compositional mechanisms of perception]. *Visnyk Natsionalnoi akademii obrazotvorchoho mystetstva i arkhitektury*, (5), 119–135. <https://doi.org/10.32782/naoma-bulletin-2026-5-12> [in Ukrainian].
2. Ulanovskyi, D. (2023). Etyka karnavalizatsiyi yak osnovy vyrazhennya komichnogo u postmoderniy kulturi [The ethics of carnivalization as a basis for expression of the comic in postmodern culture]. *Naukovyi visnyk Kyivskogo natsional'noho universytetu teatru, kino i telebachennya imeni I.K. Karpenka-Kary* [Scientific Bulletin of Kyiv National University of Theatre, Film and Television named after I.K. Karpenko-Kary], (33), 170–178. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.33.2023.291491> [in Ukrainian].
3. Chumachenko, B. (2021). The emancipation from the past: Bakhtin's carnival in the mirror of Soviet experience. *NaUKMA Research Papers. History and Theory of Culture*, 4, 90–98. <https://doi.org/10.18523/2617-8907.2021.4.90-98> [in English].
4. Holovatyuk, A. (2022). *Semantychni arkhitekturni stereotypy hromads'koho publicnogo prostoru mista: dysertatsiya* [Semantic architectural stereotypes of urban public space: dissertation] [Dysertatsiia doktora filosofii, Kyivskiy natsionalnyi universytet budivnytstva]. Retrieved from <https://www.knuba.edu.ua/wp-content/uploads/2022/10/Дисертація-Голаватюк-А.К..pdf> [in Ukrainian].
5. Koolhaas, R. (1978). *Delirious New York: A retroactive manifesto for Manhattan*. Monacelli Press [in English].
6. Venturi, R., & Scott Brown, D. (1972). *Learning from Las Vegas*. MIT Press [in English].
7. Jencks, C. (1977). *The language of post-modern architecture*. Academy Editions [in English].
8. de Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life*. University of California Press [in English].
9. Gehl, J. (1987). *Life between buildings: Using public space*. Island Press [in English].
10. Rosso, M. (Ed.). (2018). *Laughing at architecture: Architectural histories of humour, satire and wit*. Bloomsbury Visual Arts [in English].
11. Eflatun, M. (2021). The instrumentalization of fictional narrative in relation to architecture—urban environment: The example of “Laughable Places” workshop. *Journal of Design Studio*, 3(2), 223–235 [in English].
12. Neri, G. (2025, August, 7). Comic strip criticism. *Architectural Record*. Retrieved from <https://www.architecturalrecord.com> [in English].
13. Gatto, T. (2023). *Archi-comics: Architecture and humour as narrative tools* [Bachelor thesis, Kennesaw State University]. <https://digitalcommons.kennesaw.edu> [in English].
14. *Laughter in the city* (2011). *Histoire urbaine*, (31), 5–162.
15. Černikovaitė, M. E., Bivainienė, L., & Karazijienė, Ž. (2025). Expectations vs. reality: Unpacking the power of humour in Vilnius's city branding. *The European Journal of Humour Research*, 13(3), 272–287. <https://doi.org/10.7592/EJHR.2025.13.3.1082> [in English].
16. Nilsen, D.L.F., & Nilsen, A.P. (2024). *Humor in art and architecture. Proceedings of the International Society of Humor Studies Conference*. Retrieved from <https://www.researchgate.net> [in English].
17. Bakhtin, M. (1965). *Tvorchestvo Fransoa Rable i narodnaya kul'tura Srednevekov'ya i Renessansa* [The work of Francois Rabelais and popular culture of the Middle Ages and Renaissance]. *Khudozhestvennaya literatura* [in Russian].
18. *Sofiyska square* (n.d.). Dreamstime. com Retrieved from <https://www.dreamstime.com/photos-images/sofiyska-square.html> [in Ukrainian].
19. Tysiacholitnia Sofiia i... “karusel” iz shashlykamy [Saint Sophia Cathedral and the “shashlik carousel”]. (n.d.). Den. Retrieved from <https://day.kyiv.ua/photo/tysyacholitnya-sofiya-i-karusel-iz-shashlykamy> [in Ukrainian].
20. *Paris Esplanade Beaubourg* (n.d.). Wikimedia Commons. Retrieved from <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=32435910> [in English].
21. *La Defense business district on the outskirts of Paris, La Defense, France* (n.d.). Bridgeman Images. Retrieved from <https://surl.li/eawgbk> [in English].
22. Białas, K. (2025). Vidkryto Tsentralnu ploshchu Varshavy. Os yak vona vyhliadaie [Central Square of Warsaw opened. Here is what it looks like]. *Magazyn WhiteMAD*. Retrieved from <https://www.whitemad.pl/uk/відкрито-центрально-площу-варшави-ос/> [in Ukrainian].
23. Yatsenko, V. (2025). Tsentralna ploshcha Varshavy: zelen, prostir i slidy dovoiennoho mista [Central Square of Warsaw: greenery, space, and traces of the pre-war city]. *Culture.pl*. Retrieved from <https://surl.li/oarrdz> [in Ukrainian].
24. Zomkovskiy, A. (2023). 27 pamiatok Bukharesta, yaki varto podyvytysia [27 landmarks of Bucharest worth seeing]. *Trips.com.ua*. Retrieved from <https://trips.com.ua/podorozhi/27-pam-yatok-buharesta-yaki-varto-podyvytysya/> [in Ukrainian].
25. *Plaza de Sveta Nedelya e Iglesia de Sveta Nedelya*. (n.d.). Secret Travels. Retrieved from <https://fuksas.com/sveta-nedelya-square/> [in Ukrainian].

26. *Las-Vegas – 10 naypopulyarnishykh mists, yaki treba pobachyty* [Las Vegas – 10 most popular places to see]. (20.08.2025). New Place Today. Retrieved from <https://newplacetoday.com/napryamky/ssha/las-vegas/> [in Ukrainian].
27. Ettinher, E. (2023, 19 lypnia). *Las-Vegas – misto arkhitekturnykh hrihiv* [Las Vegas – city of architectural sins]. Bird In Flight. Retrieved from <https://birdinflight.com/architectura-uk/las-vegas-misto-arhitekturnih-grihiv.html> [in Ukrainian]
28. *File: The Walt Disney Company office.jpg*. (n.d.). Wikipedia. Retrieved from [https://uk.wikipedia.org/wiki/Файл:The\\_Walt\\_Disney\\_Company\\_office.jpg](https://uk.wikipedia.org/wiki/Файл:The_Walt_Disney_Company_office.jpg) [in Ukrainian].
29. de Sortiraparis, M. (2025, 8 serpnia). Les Espaces d’Abraxas, sotsialnyi zhytlovyi kompleks, peretvorenyi na znimalniy maidanchyk u Nuazi-le-Hran (93) [Les Espaces d’Abraxas, a social housing complex turned filming location in Noisy-le-Grand (93)]. Sortiraparis: actualités et sorties a Paris, loisirs et bons plans. Retrieved from <https://www.sortiraparis.com/uk/shcho-vidvidati-v-parizhi/progulyanka/articles/300983-les-espaces-d-abraxas-viznacna-budivla-v-nuazi-le-gran-93> [in Ukrainian].
30. Mamenko, R. (2026, liutyi). *Foto mista Dnipro [Photo of the city Dnipro]*. Gorod.dp.ua. Retrieved from <https://gorod.dp.ua/foto/fullpic.php?id=135945&period=30> [in Ukrainian].
31. Shukay [Shukai]. (n.d.). Shukay. Retrieved from [https://shukai.com.ua/?utm\\_source=chatgpt.com](https://shukai.com.ua/?utm_source=chatgpt.com) [in Ukrainian].
32. Hundertwasser, F. (1958). Verschimmelungsmanifest gegen den Rationalismus in der Architektur [Mouldiness Manifesto against Rationalism in Architecture]. Hundertwasser – Text Detail. Retrieved from [https://hundertwasser.com/texte/mouldiness\\_manifesto\\_against\\_rationalism\\_in\\_architecture](https://hundertwasser.com/texte/mouldiness_manifesto_against_rationalism_in_architecture) [in German].
33. *Mystetstvo neskinchenykh liniy: 9 sporud Khundertvassera, yaki neodminno treba pobachyty* [The art of endless lines: 9 Hundertwasser buildings you must see]. (2019, Liutyi 19). 24 Kanal. Retrieved February 11, 2026, from <https://surl.li/zohckk> [in Ukrainian].

Дата першого надходження статті до видання: 15.02.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 11.04.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 26.05.2026



Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)