



№ 37 (2025) С. 91–102
National Academy of Fine Arts and Architecture
Collection of Scholarly Works
«Ukrainian Academy of Art»
ISSN 2411–3034
Website: <http://naoma-science.kiev.ua>

УДК 7:378.6](477.411)НАОМА+[72:37]:7-047.84
ORCID ID: 0000-0002-0597-9700
ORCID ID: 0000-0001-5901-4480
DOI <https://doi.org/10.32782/2411-3034-2025-37-11>

Олена Трошкіна

кандидатка архітектури, доцентка
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури
olena.troshkina@naoma.edu.ua

Володимир Чернявський

доктор архітектури, професор
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури
volodymyr.cherniavskiy@naoma.edu.ua

СИНТЕЗ МИСТЕЦТВ В АРХІТЕКТУРНІЙ ОСВІТІ: ДОСВІД НАОМА ТА ПЕРСПЕКТИВИ МІЖДИСЦИПЛІНАРНОГО ПІДХОДУ

Анотація. *Мета* статті полягає у дослідженні феномену синтезу мистецтв у сучасній архітектурі та висвітлення значення ролі освіти в Національній академії образотворчого мистецтва і архітектури у формуванні комплексного підходу до архітектурної професії. **Методи дослідження.** У статті проаналізовано історію викладання дисципліни «Синтез мистецтв», досліджено зміни в архітектурній освіті, а також вивчено діяльність архітектурних майстерень Академії та їхній внесок у післявоєнну відбудову Києва. Методологія також включає аналіз взаємодії архітектури з іншими мистецькими дисциплінами, зокрема кінематографом, театром та новими медіа. **Результати** дослідження показали, що дисципліна «Синтез мистецтв» відіграла ключову роль у формуванні професійних компетенцій архітекторів у 1970–1980-х роках, але її скорочення в 2000-х роках призвело до втрати міждисциплінарного підходу в архітектурній освіті. Проте НАОМА зберегла традиції інтеграції мистецьких практик, що позитивно впливає на розвиток комплексного розуміння архітектури. **Висновки.** Зроблено висновок про необхідність впровадження нових навчальних дисциплін, що сприяють розвитку синтезу мистецтв в архітектурній освіті й подальшій практиці, наприклад: «Архітектура і театр: театралізація міського середовища», «Архітектура і фотографія: спосіб узагальнення і достовірності», «Архітектура і кінематограф – спосіб аналізу середовища», «Кіносценарні методи проєктування архітектурного середовища», «Методи візуального творення художньої форми» та ін. Оновлення освітніх програм, включаючи новітні методи проєктування та аналізу простору, й надалі сприятиме формуванню архітекторів із міждисциплінарними компетенціями.

Ключові слова: архітектурне середовище, архітектурна освіта, синтез мистецтв, міждисциплінарний підхід, НАОМА, керамічна майстерня, Центр монументально-декоративного мистецтва, КиївЗНДІЕП, кінематографічність, театралізація, візуальність.

THE SYNTHESIS OF ARTS AS A FEATURE OF THE ARCHITECTURAL SCHOOL OF NAFAA

Olena Troshkina

*PhD in Architecture, Associate Professor
National Academy of Fine Arts and Architecture
olena.troshkina@naoma.edu.ua*

Volodymyr Chernyavskyi

*Doctor of Architecture, Professor
National Academy of Fine Arts and Architecture
volodymyr.cherniavskyi@naoma.edu.ua*

Abstract. The purpose of this article is to explore the phenomenon of the synthesis of arts in contemporary architecture and the role of education at the National Academy of Fine Arts and Architecture (NAFAA) in shaping a comprehensive approach to the architectural profession. **Research Methods.** The study employs an analysis of the history of teaching the "Synthesis of Arts" course, an examination of changes in architectural education, and an investigation of the Academy's architectural workshops and their contributions to the post-war reconstruction of Kyiv. The methodology also includes an analysis of the interaction between architecture and other artistic disciplines, particularly cinema, theater, and new media. **Research Results.** The findings indicate that the "Synthesis of Arts" course played a key role in shaping the professional competencies of architects in the 1970s and 1980s. However, its reduction in the 2000s led to the loss of an interdisciplinary approach in architectural education. Nevertheless, NAFAA has preserved traditions of integrating artistic practices, which positively influence the development of a holistic understanding of architecture. **Conclusions.** The study concludes that new educational courses should be introduced to foster the synthesis of arts in architectural education and practice. Examples include "Architecture and Theater: Theatricalization of the Urban Environment," "Architecture and Photography: A Means of Abstraction and Authenticity," "Architecture and Cinema: Analyzing the Environment," "Cinematic Methods of Architectural Environment Design," and "Methods of Visual Artistic Form Creation." Updating educational programs by incorporating advanced design and spatial analysis methods will further contribute to the development of architects with interdisciplinary competencies.

Key words: architecture, architectural education, synthesis of arts, interdisciplinary approach, NAFAA, ceramic workshop, Center for Monumental and Decorative Arts, KyivZNIIEP, urban space, cinematic quality, theatricalization, visuality.

Постановка проблеми. Складність сьогоденної архітектури, її відхід від звичних класицистичних форм та постмодернових традицій, які вже стали частиною історії навіть на пострадянському просторі, вимагає нового погляду на неї як на один із видів образотворчого мистецтва. Недаремно така популярна в 1970–1980-х роках дисципліна, як «Синтез мистецтв», знову повертається до навчальних планів архітекторів — це свідчить про її значущість на сучасному етапі, етапі преваляючої візуальності у візуальній культурі, яка невпинно набирає дедалі більшого значення у сприйнятті архітектурного середовища.

Ще на початку 1990-х років дисципліна «Синтез мистецтв» була однією з основних на перших курсах архітектурних факультетів більшості вищих навчальних закладів. Її програма будувалась за аналогією з дисциплінами «Історія мистецтва» чи «Історія архітектури» та починалася з розгляду прикладів синтезу мистецтв у архітектурних творах усього світу — з давніх часів і до сьогодення. Окремо розглядалися монументальний живопис, скульптура,

декоративно-прикладне мистецтво та монументальна графіка (вітраж) — техніки і жанри. Якщо програма дисципліни передбачала, окрім лекцій, ще й практичні заняття, то зазвичай завдання зводилося до вибору вже існуючої будівлі та підбору до неї твору мистецтва з гармонійним «вписуванням» його в композицію фасаду.

Заради справедливості необхідно наголосити, що студенти перших курсів не завжди розуміли різницю між названими дисциплінами, однак вони створювали такий собі інформаційний блок, котрий формував базу понять про архітектуру як майбутню професію: не лише як інженерну науку, але й як один із видів образотворчого мистецтва. Саме завдяки цій дисципліні студенти вперше почули про «образ» та «образність» як окремих будівель, так і всього архітектурного середовища, тобто про категорію, яка робить архітектурний твір твором мистецтва та надає йому особливе місце серед образотворчих видів мистецтва.

Із початком скорочення навчальних годин під час підготовки архітекторів, починаючи із

2000-х рр., такі дисципліни, як «Архітектурна графіка», «Історія мистецтв», «Макетування», а разом із ними і «Синтез мистецтв», поступово, рік за роком, втрачали години, поки повністю не зникли з навчальних планів як необов'язкові, зайві і менш значущі для студентів. Звільнені години не були додані до «Архітектурного проектування» чи «Архітектурних конструкцій», «Реконструкції та реставрації» чи «Композиції» — ні, на їхньому місці у більшості ЗВО з'явилися дисципліни, що готували студентів користуватися архітектурними комп'ютерними програмами. Переважно ця підготовка, здавалося б, така необхідна в сучасному світі, не відповідала реальним потребам здобувачів освіти, оскільки вже перші комп'ютери, придбані університетами, «не тягли» сучасні програми, та й архітекторів, які б могли на них працювати, залучити до викладацької діяльності було досить проблематично. Навіть сьогодні студенти здебільшого опановують такі програми, як ArchiCAD, AutoCAD тощо, — або самостійно, або на спеціалізованих курсах. Архітектурна школа Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури завжди була винятком серед інших ЗВО. Співпраця студентів-архітекторів із студентами творчих факультетів — спілкування, робота над спільними проектами — дозволяють сформувати багатогранну творчу особистість, яка розуміється не лише на прийомах включення твору мистецтва в архітектурну форму чи середовище, але й на особливостях технологічного процесу їхнього виготовлення (скульптура та монументальний живопис, вітраж), на друці й тиражуванні (графіка), на конструюванні театральних декорацій тощо. Цьому процесу сприяло й те, що архітектори завжди мали дисципліни «творчих» факультетів: поряд із традиційними — рисунком і живописом, пленерною практикою — скульптуру, скульптурну практику, графіку, сценографію тощо.

Отже, вже багато десятиліть випускники Академії мають серйозну подвійну професійну підготовку, яка допомагає їм працювати не лише проєктувальниками, але й художниками, очолювати творчі колективи та проявляти себе у суміжних галузях, синтезуючи серйозні інженерні завдання з творчими.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Попри те, що тема синтезу мистецтв є актуальною для вітчизняних фахівців щонайменше з середини ХХ століття, варто відзначити: фундаментальних наукових досліджень

у цій галузі майже немає. Натомість більшість публікацій зосереджена на локальних дослідженнях синтезу архітектури з різними видами мистецтва, зокрема — на використанні творів декоративно-ужиткового мистецтва в оформленні інтер'єрів громадських приміщень різних функціональних типів [1–10].

Серед сучасної навчально-методичної літератури підручник «Синтез мистецтв» (2012) ґрунтовно висвітлює взаємозв'язок різних видів мистецтва, аналізує їхню синергію для освітнього процесу та пропонує методичні рекомендації для практичного застосування [11].

Останнім часом зауважуємо зростання кількості наукових досліджень у руслі синтезу аудіовізуальних видів мистецтва і архітектури — як архітекторів, які є викладачами НАОМА (О. Трошкіна) [12–16], так і мистецтвознавців, які нещодавно захистили дисертації на здобуття ступеня доктора філософії зі спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» (К. Шиман, О. Рибченко та інші). На нашу думку, це свідчить про усвідомлення того, що таке складне явище, як архітектурне середовище, ґрунтується не лише на візуальному сприйнятті, а й на синтезі традиційних і новітніх видів візуального мистецтва, що потребує подальшого дослідження.

Мета статті — визначити сучасні засади синтезу мистецтв загалом та виявити особливості архітектурної школи Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури, що ґрунтується на цих засадах.

Виклад основного матеріалу. Від початку свого існування Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури славилася підходом до архітектури як до образотворчого виду мистецтва. Це позначалось і на курсових проєктах і на загальних підходах до вирішення тих чи інших архітектурних завдань. Випускники академії завжди були затребуваними у різних суміжних галузях і як виконавці (архітектори-художники), і як керівники-науковці творчих майстерень. Так, при філіалі Академії архітектури в серпні 1944 р. організована науково-експериментальна майстерня архітектурної кераміки [6].

Її відкриття підтримали перший президент Академії архітектури України В. Заболотний та віцепрезидент О. Альошин. Передумовою створення керамічної майстерні стала необхідність відбудови зруйнованого війною Києва й формування нового архітектурно-художнього образу міста, а також повернення до

комплексного ансамблевого рішення споруд із використанням кераміки для житлових та громадських будівель [7, с. 109]. У 1955–1962 рр. Академія архітектури і будівництва УРСР мала такі структурні підрозділи: експериментальний завод керамічних виробів, експериментальна майстерня художньої кераміки Інституту художньої промисловості (від 1957 р. – майстерня художньої кераміки Інституту архітектури споруд Академії архітектури і будівництва УРСР, від 1963 р. – лабораторія архітектурно-художньої кераміки (КиївЗНДІЕП)) [17].

Понад 30 років (1946–1979) цю керамічну майстерню очолювала художниця і технолог



Іл. 1. Станція «Хрещатик» Київського метрополітену (арх. – М. Коломієць, технолог – Н. Федорова, художниця О. Грудзинська, виконавиця – Г. Шарай). 1960. [16]



Іл. 2. Композиція «Зимовий сад» у дитячій поліклініці Солом'янського району Києва (автор Д. Толмачов). 1992. [Світлина М. Пудовкіна (з приватного архіву В. Чернявського)]

Н. Федорова. На початку 60-х років варто згадати керамічні роботи, виконані на об'єктах викладачів нашого факультету: керамічне орнаментальне панно у вестибюлі станції «Хрещатик» Київського метрополітену (архітектор – М. Коломієць, технолог – Н. Федорова, художниця – О. Грудзинська, виконавиця – Г. Шарай) (іл. 1); декоративну стіну-мисник із 600 тарелів у залі ресторану готелю «Дніпро» в Києві (архітекторка – Н. Чмутіна, художниця-технолог – Н. Федорова, художники – Г. Шарай, С. Отрощенко, Г. Зубченко, О. Грудзинська, гончар – Ф. Олексієнко); кераміку в залі ресторану «Метро» в Києві (архітектор – А. Добровольський, художниці – Н. Федорова, Г. Шарай). Характерною рисою цього періоду є робота художників спільно з відомими архітекторами. Другий період охоплює 1970–1980 роки і характеризується створенням відділу монументально-декоративного мистецтва, до структури якого належить майстерня архітектурно-художньої кераміки та лабораторія декоративного текстилю. Керівник – народна художниця України, кандидатка мистецтвознавства Л. Жоголь (1970–1983). Діяльність відділу було спрямовано на монументально-декоративне оздоблення громадських споруд України, а до колективу професійних художників із кераміки, текстилю та монументального мистецтва долучилися також фахівці з проектування інтер'єрів, меблів та оздоблення. Відділом запроваджено низку важливих розробок архітектурно-художнього планування інтер'єрів унікальних будівель Києва: Республіканського будинку кіно, готелів «Київ», «Русь», «Золотий колос», «Феофанія» тощо. Неабияким досягненням відділу стало комплексне вирішення інтер'єрів готелю «Київ» засобами декоративної кераміки й текстилю (головний архітектор – І. Іванов, головна художниця проєкту – Л. Жоголь), завдяки чому готель отримав індивідуальне образне вирішення та національний колорит.

Важливою подією для цього періоду стало декоративне оформлення інтер'єрів готелю «Русь» у Києві (архітекторка – М. Гречина, художники – Л. Жоголь, Л. Мешкова, Г. Севрук, О. Мороз; 1980 р.). Прикладом спільної роботи Г. Севрук з архітекторами КиївЗНДІЕП є комплексне вирішення інтер'єрів готелю «Турист» у Києві (архітектори – М. Барановський, В. Карнобед, керамічні панно – Г. Севрук; 1985–1986 рр.). Характерною рисою цього етапу є співпраця художників з головними архітекторами проєктів та архітекторами



Іл. 3. Фрагмент композиції Будинку дитячої творчості Святошинського району Києва (автор – Д. Толмачов). 1994. [Світлина М. Пудовкіна (з приватного архіву В. Чернявського)]



Іл. 4. Фонтан у кіно-концертному комплексі «Флоренція» (арх. – В. Чернявський, М. Барановський, В. Карнобед; художниця – І. Перова, виконавець – А. Раду; підлогова кераміка – А. Іллінський). 1989. [Світлина М. Пудовкіна (з приватного архіву В. Чернявського)]

КиївЗНДІЕП [18]. Особливістю третього періоду (з 1990-х і до початку 2000-х років) є те, що до керівництва прийшли архітектори, а саме: відділ очолив кандидат архітектури В. Чернявський (1989–2006) – випускник КДХІ, лабораторію текстилю – кандидат архітектури М. Барановський, керамічну майстерню – архітектор Ю. Пашенко. Від 1987 року і до початку 2000-х років у КиївЗНДІЕП функціонував найбільший в Україні цех



Іл. 5. Керамічне панно у міській дерматологічній лікарні Оболонського району Києва (художниця – Г. Рюміна, виконавець – А. Раду). 1991. [Світлина М. Пудовкіна (з приватного архіву В. Чернявського)]



Іл. 6. Керамічні панно в дитячій поліклініці Харківського району Києва (художник – В. Чернявський, виконавиця – Р. Батечко). 1992. [Світлина М. Пудовкіна (з приватного архіву В. Чернявського)]

монументально-декоративної кераміки, оснащений газовими печами, що дозволяли обпалювати широкий спектр художніх виробів – від великорозмірних ваз і кашпо із шамоту до монументальних панно в техніці розпису по керамічній основі, керамічних плит і шамотних пластів з високим рельєфом. У 1990-х роках пріоритетним напрямом діяльності відділу залишалася монументально-декоративна кераміка.

В. Чернявський — архітектор, випускник КДХІ 1979 року (майстерня Н. Чмутіної), кандидат архітектури, член НСАУ та НСХУ (секція графічного мистецтва). Він був автором і керівником авторського колективу з виконання комплексного архітектурно-художнього оформлення громадських будівель, а також працював як архітектор і художник.

Провідним архітектором Центру був В. Карнобед — архітектор, випускник КДХІ 1978 року (майстерня М. Катерноги), універсальна людина з «золотими руками», тож увесь монтаж виробів в інтер'єрі виконувався власноруч.

Крім того, в Центрі працювали випускники КДХІ 1985 року: Д. Толмачов (майстерня М. Катерноги), О. Радченко (майстерня А. Добровольського). Молоді архітектори, маючи базову підготовку архітектора-художника, чудово засвоїли складні технологічні процеси й працювали художниками-керамістами — розпис керамічними фарбами та поливами по керамічній основі. Надзвичайні здібності виявив Д. Толмачов у частині виконання керамічної скульптури, рельєфів та великорозмірних декоративних кашпо (іл. 2, 3). Також співавтором розроблених творчих концепцій була мистецтвознавиця З. Чегусова, випускниця КДХІ (1975), факультету теорії та історії мистецтва.

Наприкінці 1980-х — початку 1990-х років архітекторами й художниками відділу монументально-декоративного мистецтва КиївЗНДІЕП проводилися цікаві експериментальні пошуки в галузі композиції станково-декоративного характеру. Архітектори В. Чернявський та В. Карнобед запропонували створювати композиції, які були чимось середнім між декоративним панно та станковою картиною. З кінця 1980-х років художники монументально-декоративного мистецтва звертаються до традицій національної культури, що беруть початок у найдавніших пластах історії. Особливою гордістю Центру є розробки комплексного архітектурно-художнього вирішення інтер'єрів у численних новобудовах Києва 1990-х років. Серед них: кінотеатр «Флоренція» (архітектори — В. Чернявський, М. Барановський, В. Карнобед; фонтан із фарфору та панно з фарфору — І. Перова; підлогова кераміка великого розміру — А. Іллінський, 1989–1991 рр.) (іл. 4); міська дерматологічна лікарня на вул. Богатирській (автори концепції — В. Чернявський, З. Чегусова, В. Карнобед; гончарні вази — М. Мельниченко; підлогова

кераміка з шамоту — В. Софієнко; керамічні панно — Г. Рюміна (іл. 5), О. Антоненко, А. Раду, Д. Толмачов, Ю. Пашенко; керамічні тарелі — Р. Батечко, 1992 р.); дитяча поліклініка на Харківському масиві (автори концепції — В. Чернявський, З. Чегусова, В. Карнобед; гончарні вази — М. Мельниченко; керамічні панно на фасадах, у басейнах та в холі конференц-зали — Г. Рюміна, виконавець — А. Раду; керамічні панно у поверхових холах — художник В. Чернявський, виконавиця — Р. Батечко (іл. 6, 7); підлогова кераміка, кашпо — В. Софієнко, Д. Толмачов, В. Карнобед, В. Чернявський, Л. Остапенко, 1993–1994 рр.) [5, с. 370].

До середини 2000-х років КиївЗНДІЕП, завдяки Науково-дослідному центру монументально-декоративного мистецтва, залишався єдиним в Україні проєктним інститутом, де розробляли комплексне архітектурно-художнє оформлення інтер'єрів усіх видів великих і малих громадських споруд: кінотеатрів, готелів, поліклінік, лікарень, шкіл, банків, офісів.

У 1995 році відділ перетворено у Науково-дослідний центр монументально-декоративного мистецтва (НДЦ МДМ) КиївЗНДІЕП. Пріоритетні напрями діяльності Центру — проведення науково-дослідних робіт у частині комплексного архітектурно-художнього формування внутрішнього середовища громадських будівель засобами художньої кераміки та декоративного текстилю.

Зазначимо, що випускники-архітектори нашої Академії, які працювали як художники в Науково-дослідному центрі монументально-декоративного мистецтва КиївЗНДІЕП, були ще й науковцями. Важливо, що всі декоративні вироби та панно у громадських інтер'єрах мають чітке наукове підґрунтя щодо класифікації, принципів розміщення та використання у різних типах будівель. Йдеться саме про синтез декоративно-прикладного мистецтва, архітектури і науки. Дослідження проводилися в декількох напрямках.

Ще один напрям наукових досліджень Центру монументально-декоративного мистецтва — це побудова загальної архітектурно-художньої концепції формування внутрішнього середовища громадської будівлі. Велике значення при цьому відводиться синтезу мистецтв: твори мистецтва допомагають розкрити основний задум побудови творчої концепції внутрішнього середовища будівлі, враховуючи її функціональне призначення. Проведені дослідження та практичні роботи стали

основою для написання докторської дисертації «Архітектурно-художні основи формування внутрішнього середовища громадських будівель», яка була успішно захищена у 2017 році в Київському національному університеті будівництва і архітектури В. Чернявським [8].

Результатом наукової роботи стали рекомендації щодо проектування внутрішнього середовища громадських будівель. Виявлено, що розміщення творів мистецтва у внутрішньому середовищі громадських будівель суттєво впливає на сприйняття і, відповідно, позначається на ефективності їхнього використання. Історично природа архітектури обумовлює можливість синтезу її з образотворчим, монументальним та декоративно-прикладним мистецтвом. Архітектурний простір впливає на формування творів монументально-декоративного мистецтва, а вони зі свого боку — на просторові й пластичні вирішення будинку, на

створення комплексного образу, що виникає в результаті цього синтезу [19, с. 437].

Значна частина випускників факультету архітектури, отримавши серйозну підготовку з творчих дисциплін і здобувши кваліфікацію архітектора та художника, продовжує одночасно займатися образотворчим мистецтвом і працювати саме як художники, про що свідчить їхня участь у колективних та персональних виставках творчих робіт. Останнє десятиліття запам'яталося персональними виставками О. Агуф, М. Гершензона, М. Греся, А. Давидова, А. Дубовика, М. Жукова, С. Ковальова, М. Куліковської, В. Маланюк, А. Мовенко, О. Олійник, В. Чернявського, О. Чепелик, О. Шапкаріної, М. Шубіної та колективними, з участю Н. Авдєєвої, О. Баженової, О. Гірного, Н. Драгунової, О. Плотко, К. Ципенюк, та багатьох інших наших випускників, що свідчить про високий рівень здобутих знань і розширені можливості, які дає освіта, здобута в Академії. Це лише незначна кількість випускників факультету архітектури й одні з тих, для кого архітектурна освіта стала основою для творчості, адже кожен студент може реалізуватися не лише як архітектор, а й у суміжних творчих напрямках. Поряд із графікою, живописом, скульптурою та декоративно-ужитковим мистецтвом випускники НАОМА успішно реалізуються у сфері дизайну одягу (Ю. Помошко), сценарного та кіномистецтва (О. Чепелик, М. Гресь), а також ефемерних (тимчасових) скульптур із природних матеріалів (Б. Куцевич) (іл. 8, 9).

Ще одна галузь, в якій синтезуються різні види мистецтва, це — індустрія відеоігор. Із початку 2000-х у Києві функціонували філії



Іл. 7. Керамічні панно в дитячій поліклініці Харківського району Києва (художник — В. Чернявський, виконавиця — Р. Батечко). 1992. [Світлина М. Пудовкіна (з приватного архіву В. Чернявського)]



Іл. 8. Б. Куцевич. Puzzle people, Понтеба. Італія. 2019. [Світлина з архіву Б. Куцевича]



Іл. 9. Б. Куцевич. Doves of peace. Понтеба. Італія. 2022. [Світлина з архіву Б. Куцевича]

американських фірм — розробників відеоігор, і на основі цих відділень з часом виникли десятки українських компаній, які започаткували розвиток вітчизняної ігрової індустрії. Завдяки цьому Україна посіла провідне місце в Європі на ринку ігрової розробки.

Випускники-архітектори НАОМА користувалися попитом у цій новій для України галузі, адже саме завдяки своїй універсальності (на відміну від художників) їм легко вдавалося опанувати комп'ютерні програми. З одного боку, вони володіли технічними навичками, але з іншого — завдяки знанням нарисної геометрії та перспективи розумілися не лише на законах побудови архітектурного простору гри, але й на естетиці та гармонії просторово-композиційного вирішення та його візуального оформлення. Вони змогли перенести ці знання на побудову віртуальних художньо-виразних всесвітів у іграх. Дехто з цієї когорти випускників повністю присвятив себе відеоігровій індустрії і досяг у ній значних успіхів, як-от: І. Горбунов, В. Друзенко, О. Компанець, С. Кужельний, О. Чайка та інші. Серед їхніх топових розробок можна відзначити такі ігри: «Warface», «Nitro Nation Online», «Shutterline», «Zombie Harvest» та ін. Згадані випускники факультету архітектури наразі посідають керівні посади в найбільших українських компаніях і залучають молодих колег-архітекторів для роботи у цій галузі.

Варто зазначити, що названа вище галузь відеоігор лише на перший погляд здається не зовсім дотичною до архітектури. Під впливом нових медіа та сучасного кінематографа віртуальний простір сьогодні все більше проникає в реальне міське середовище, формує потребу у видовищності, театральності та грайливості.

Сьогодні неможливо ігнорувати той факт, що тотальна комп'ютеризація призвела до трансформації всієї естетичної парадигми повсякденності, яка змістилася у бік видовищності. Віртуальні світи й комп'ютерні ігри вплинули на світосприйняття людини, яка відтепер відчуває певну когнітивну депривацію в міському середовищі, сформованому новими знаками й значеннями з віртуальної реальності, перенесеними у реальний міський простір. Молода людина відчуває все більшу потребу у видовищності й інтерактивності міського простору, тоді як людина старшого віку, яка не настільки включена у віртуальний світ, потребує додаткового розкодування візуальної інформації [15, с. 54].

Зміщення центру уваги у бік візуальної культури, що спостерігається у світі упродовж останнього десятиліття, безперечно вплинуло і на архітектуру — вона стає інтерактивною, медійною, розумною. У формуванні її образу беруть участь уже не стільки традиційні види образотворчого мистецтва, скільки інші — візуальні або навіть аудіовізуальні: театр, фотографія, відеоігри, кінематограф. Візуальність міського середовища формується в європейських містах із кінця XVIII ст., одночасно із появою такого явища, як фланерство. А подальший розвиток отримує завдяки першим діорамам, дагеротипам та проекційним апаратам — «Чарівному ліхтарю» тощо. Сьогодні ж це ціла індустрія з безліччю гаджетів й інтерактивних програм, під дією яких формується світогляд сучасної людини та її ставлення до будь-якого мистецтва, зокрема й до архітектури. Цивілізована частина людства зникає до повсякденної присутності свята, в якому архітектурі часто відводиться роль полотна або екрана для демонстрації шоу. У цій ситуації архітекторам необхідно вчитися грамотно і гармонійно поєднувати всі сучасні види мистецтв в одному творі так, щоб не втратити саму архітектуру і водночас надати їй нового звучання, під впливом якого формується її сприйняття людиною.

Враження від навколишнього середовища, особливо міського, аж до кінця XIX ст., отримувалися в результаті фланування і передавалися іншим або в усній формі, або у вигляді світських пліток у тогочасних газетах. Це була чи не єдина можливість отримати емоцію та чуттєві враження, обмінятися і поділитися ними, додаючи нові подробиці при кожній розповіді. Людина (особливо її одяг, хода, манера поведінки тощо) сприймалася як невід'ємна частина міського середовища, не менш важлива, ніж нові житлові будинки, заклади харчування, видовищні споруди. Життя у місті було таким собі театром, доступним усім, адже всі в ньому одночасно були і глядачами, і акторами.

Усе змінюється із винаходом фотографії, якою тепер можна не лише підтвердити свою розповідь, але й розтиражувати, розповсюдити і, головне, зберегти враження. Сам процес фотографування від початку винаходу дагеротипії був непересічною подією. Прагнення до створення рухливих зображень прискорило винахід кінематографа, який став значно більшим репродуктором вражень, аніж фотографія і живопис. Він не лише змусив рухатись безліч

статичних фотографій та інших зображень, що вже саме по собі стало видовищем (шоу), на яке продають квитки, але й привчив людство до нового «бачення» і розуміння певних візуальних кодів, раніше не відомих [14].

Рух кінокамери найкраще повторює рух очей, повороту голови і всього тіла людини, імітуючи її рух через простір, на відміну від статичного сприйняття-споглядання живопису і фотографії. Кінофільм не лише фіксує і передає навколишній світ, але й, завдяки монтажу кадрів, створює його: реальним виглядає те, чого в дійсності ніколи не було і немає. Монтаж у XX ст. став головним методом створення такої штучної реальності. В цьому сенсі виконаний на папері архітектурний проєкт, аж до своєї реалізації, нагадує кінематограф, і саме тому дослідження архітектурного середовища кінематографічними методами є правомірним. Кінематограф не лише привчив людство до нового бачення, уміння розпізнавати зображені на екрані об'єкти за мінімальної інформації про них та відсутності цілісного образу, а й до сприйняття перемикання від кадру до кадру як зв'язаного наративу.

Його штучно створена реальність з року в рік ставала все ефектнішою, яскравішою, рухливішою, видовищнішою, як у голлівудських фільмах, які на кінець XX – початок XXI ст. захопили весь світ, а особливо – фільми жанру «екшн». З початком 1990-х у західних країнах і США, а з 2000-х – і в Україні починається епоха тотальної комп'ютеризації, а отже, стрімко розвивається так звана e-culture, перетворюючи комп'ютери в універсальні носії культури, що призводить до формування нових форм нереального життя – віртуальних світів і комп'ютерних ігор. Звісно, з цього моменту розпочався процес переосмислення форматів і жанрів не лише фотографії та кіно, а й трансформації усієї візуальної мови, такої вже звичної для відвідувачів кінотеатрів. Починає змінюватися вся естетична парадигма і трансформується повсякденність, які все більше зміщуються в бік видовищності.

На початку XX століття кінематограф став прототипом сучасних мультимедіа, незважаючи на те, що фільм втілює лінійний порядок викладу наративу, тоді як нові медіа повністю підпорядковуються «людиноцентричній» моделі репрезентації, передаючи контроль над часом людині. Завдяки цифровим гаджетам можна легко і швидко отримати доступ до будь-якого фрагменту даних у будь-якому порядку їхнього відтворення. Звичним

лінійним часом тепер можна керувати: стиснути, розтягнути, прискорити, вирізати або вставити якісь події тощо. Сьогодні ми спостерігаємо, як звичні культурні артефакти – тексти, фотографії, фільми, музика, віртуальні простори – стають «інтерфейсами». Відтепер користувачі взаємодіють не з комп'ютером, а з культурою, зашифрованою в цифровій формі. Усе це неминуче впливає на сприйняття навколишнього середовища, зокрема архітектурного простору міста. Під впливом нових медіа у людей, особливо дітей та молоді, формується потреба у видовищності навколишнього світу. Реакцією на цю ситуацію можна вважати яскраве оформлення міст нетрадиційними дизайнерськими засобами: колись святкова ілюмінація стає повсякденною, у масовій практиці з'являються інсталяції, перформанси, ярдбомбінг – на вулицях, площах і в парках. Усе частіше спостерігаємо спрощення архітектурної форми будівель, що зумовлене ставленням до стіни як до великого екрана кінотеатру чи комп'ютера для демонстрації рухомих зображень, а також активним використанням медіафасадів тощо. Таким чином, у реальне міське середовище дедалі глибше проникає віртуальний простір, і щоразу більше нівелюються межі між реальним і віртуальним [13].

Отже, нові медіа, подібно до кінематографа свого часу, сьогодні виступають провісниками масштабного процесу культурної реконцептуалізації, адже саме вони породили штучну символічну систему, під впливом якої формується потреба у видовищності архітектурного середовища міста.

Іншим аспектом сучасного архітектурного середовища є його театралізація. У загальноприйнятому театрознавцями визначенні, «театралізація» – це засіб створення цілісного художнього образу за допомогою гриму, одягу, перук, аксесуарів, освітлення, музично-шумового оформлення, а також відповідної поведінки. Отже, йдеться про створення відповідного образу, що відповідає завданням архітектури як виду саме образотворчого мистецтва. У створенні образу як самого архітектурного об'єкта, так і середовища, в якому він розміщений, беруть участь багато різних компонентів: містобудівна ситуація (значущість місця розташування), форма, об'єм, колір, деталі (пластика фасадів, вхід, завершення будівлі), фактура поверхонь, наявність площі перед будинком, пам'ятника, озеленення тощо. У значущих об'єктах обов'язковим

є використання творів монументального живопису, скульптури, урочистого освітлення в темну пору доби тощо. Отже, спільним як для театру, так і для архітектури є поєднання окремих елементів у єдине ціле — синтез мистецтв задля створення відповідного образу [12].

І в театрі, і в архітектурному середовищі завжди відбувається певне дійство. Водночас, якщо в театрі це дійство можна повторювати будь-яку кількість разів — навіть після тривалої перерви, залежно від попиту та зацікавлення глядачів, то у просторі дійство може бути як постійним, так і короткочасним, тимчасовим. Постійне дійство, що розгортається в архітектурному середовищі, — це саме повсякденне життя, якщо розглядати архітектуру як його декорацію. За висловом М. Євреїнова: «декорація — костюм місця дії» [18, с. 66].

Отже, якщо театральні декорації змінюються постійно, практично щодня, залежно від вистави, то архітектурні (будівлі, комплекси, ансамблі, містобудівна структура) залишаються сталими у часі. Театральні декорації зазвичай лише символічно позначають місце дії, натякаючи на нього, тоді як головну роль відіграють гра акторів і їхні костюми. Натомість архітектура — це постійно діюча декорація дійства-життя, і при цьому «гра» людей-акторів може бути цілком незалежною від цієї декорації та їхнього зовнішнього вигляду. Наприклад, у добре збережених історичних середовищах міст сучасний одяг не викликає подиву і не породжує потреби вдягатися в історичний костюм. Попри те, що в сучасних постановках глядач може бути задіяний у гру акторів, усе ж існує доволі чітка диференціація між глядачем і актором. В архітектурному ж середовищі актор і глядач — це одне й те саме [16, с. 263]. Театралізація архітектурного середовища сьогодні, як і колись, має багато спільного із театром і грою, проте має і свої особливості. Так, і для театру, і для архітектурного середовища спільним є поєднання окремих елементів у єдине ціле — синтез мистецтв задля створення відповідного образу. І в театрі, і в архітектурному середовищі завжди відбувається певне дійство, причому в театрі його можна повторювати будь-яку кількість разів із можливістю швидкої зміни на інше. Натомість в архітектурному середовищі дійство може бути як постійним, так і короткочасним. Найголовніші театральні жанри — драма і комедія — також знайшли своє відображення в архітектурі. Драма

визначається співвідношеннями мас і просторів, тоді як комедія — іронічністю та жартівливістю простору, які створюються завдяки ілюзіям, несподіваним ефектам і перспективам, а також використанню деяких деталей у нетрадиційному аспекті тощо. Архітектурний простір часто проектується спеціально з урахуванням проведення церемоній і ритуалів, а його елементи, які надають символічності, мають схожість із театральною бутафорією — предметами театральної обстановки, що допомагають розкрити ідею п'єси [12].

Варто зауважити, що сучасне повсякденне середовище дедалі частіше набуває рис свята, а театралізація середовища все частіше стає артпрактикою. Це впливає на сприйняття людиною простору та її поведінку в ньому. З огляду на те, що сучасне середовище дедалі більше орієнтується на швидке сприйняття, як зазначають сучасні дослідники, воно стає все більш кінематографічним [16].

Таким чином, сучасне архітектурне середовище, яке оточує людину, набуває нових значень, відмінних від попередніх епох. Це вимагає ретельного дослідження та залучення сучасних фахівців-проектувальників, здатних відповідати на такі питання: як в сучасних умовах архітектор повинен проектувати середовище? Яким чином він може прогнозувати його використання та програмувати в ньому емоції й враження?

І взагалі, чи коригується візуальність сучасного міста, і яким чином можна формувати його знакову систему, враховуючи різні вікові категорії споживачів та регулюючи потік візуального шуму, позбавляючи надлишкової інформації? Які методи при цьому варто застосовувати? Отже, саме поняття «Синтез мистецтв» набуває нових значень і вагомості [16].

Головні висновки і перспективи використання результатів дослідження. Розглянувши різні періоди розвитку навчального процесу та творчість лише незначної кількості випускників факультету архітектури НАОМА різних років, можна впевнено стверджувати, що синтез мистецтв є суттю архітектурної школи Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури, яка продовжує розвиватися, виховуючи фахівців високого гатунку та формуючи її сучасні засади.

Дослідження показали, що дисципліна «Синтез мистецтв» відігравала ключову роль у формуванні професійних компетенцій архітекторів у 1970–1980-х рр., однак її скорочення в 2000-х роках призвело до втрати

міждисциплінарного підходу в архітектурній освіті. Водночас НАОМА зберегла традиції інтеграції мистецьких практик, що позитивно впливає на розвиток комплексного розуміння архітектури.

Сьогодні викладання дисципліни «Синтез мистецтв» має включати не лише «традиційні» теми, а й такі, як «Архітектура і театр: театралізація міського середовища», «Архітектура і фотографія: спосіб узагальнення і достовірності», «Архітектура і кінематограф – спосіб аналізу середовища», «Кіносценарні методи

проектування архітектурного середовища», «Методи візуального творення художньої форми», «Архітектурне середовище відеогри як проєкція майбутнього архітектури», «Інсталяції та перформанси у архітектурно-художньому синтезі», «Медіа-шоу в архітектурному середовищі міста» тощо. Оновлення освітніх програм, включно з новітніми методами проектування та аналізу простору, сприятиме формуванню унікальних фахівців-архітекторів із міждисциплінарними компетенціями.

Список використаної літератури

1. Бекетова І. Софійська гончарня. *Образотворче мистецтво*. 2007. № 3 (63). С. 109–111.
2. Голубец О. М. Декоративная керамика в современной архитектурно-пространственной среде (на материалах искусства декоративной керамики Украины 60-х – начала 80-х годов) : дис. ... канд. искусств. Львов, 1984. 153 с.
3. Голубец О. М. Львівська кераміка : монографія. Київ, 1991. 120 с.
4. Жоголь Л. Е. Декоративное искусство в современном интерьере : монография. Киев, 1985. 200 с.
5. Історія декоративного мистецтва України : У 5 т. Т. 5 / [голов. ред. Г. Скрипник] НАН України, ІМФЄ ім. М. Т. Рильського. – К., 2016. – 546 с.
6. Про кераміку в архітектурі // ЦДАМЛМ України (Центр. держ. архів-музей літ. і мистецтва України). Ф. 990. Оп. 1. Од. зб. 46. Арк. 1–5.
7. Чегусова З. А. Історія діяльності та внесок у розвиток комплексного архітектурно-художнього рішення інтер'єрів різних типів споруд України 1970-1990-х років Науково-дослідного центру монументально-декоративного мистецтва КиївЗНДІЕП. *Перспективні напрямки проектування житл. та громад. будівель* : зб. наук. пр. Київ, 2003. С. 208–216.
8. Чернявський В. Г. Архітектурно-художні основи формування внутрішнього середовища громадських будівель : дис. ... д-ра архітектури : 18.00.02. Київ, 2017. 405 с.
9. Lohnert A. Keramik ako prostriedok monumentalnej avolnej tvorby. *Ytvarny Sivot*. 1978. No 4. P. 14 –18.
10. Marsikova J. Ceramic in architecture. *Glass review*. 1973. T. 9. P. 20–21.
11. Синтез мистецтв / Чернявський В., Кузнецова І. О., Кара-Васильєва Т. В., Чегусова З. А. Київ : НАУ, 2012. 320 с.
12. Трошкіна О. А. Театралізація та сценарність сприйняття середовища сучасних паркових просторів. *Інтродукція рослин на Волино-Поділлі: наука, освіта, мистецтво формування ландшафту, виробництво* : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., (Тернопіль, 17–18 травня, 2018р.) / [ред. кол.: В. Черняк (відп. ред.) та ін.] ; Тернопільський ОКІППО. Тернопіль : Крок, 2018. С. 237–244.
13. Трошкіна О. Роль архітектурного середовища у кінофільмах та відеоіграх / Трошкіна О., Наконечна А. *Проблеми розвитку міського середовища* : наук.-техн. зб. Київ : НАУ, 2019. Вип. 2 (23). С. 201–219.
14. Трошкіна О. Формування потреби у видовищності міського середовища під впливом кінематографа і нових медіа. *Інновації в архітектурі та дизайні*: Київ: зб. матеріалів І Міжнар. наук.-практ. конф.м. Київ, 25 трав. 2022 р. Київ, 2022. С. 190 –192.
15. Трошкіна О. А. Семіотичний аналіз архітектурного середовища на основі методу побудови кіносценарію. *Українська академія мистецтва* : зб. наук. пр. 2023. № 34. С. 53–61.
16. Трошкіна О. А. Театралізація архітектурного середовища як психологічна потреба людини. *Теорія та практика дизайну. Мистецтвознавство*: Зб. наук. пр. К., «Дія», 2015. Вип.7. С. 257–271.
17. Скоромна А. Історія створення та закриття київської експериментальної майстерні художньої кераміки (1944–1987 рр.). *Народознавчі зошити*. 2022. No 3·(165). С. 585–593.
18. Евреинов Н. Н. Театр для себя. Москва : Изд-во Н. Бутковской, 1917. 233 с.
19. Чернявський В. Г. Особливості розміщення творів мистецтва при комплексному формуванні інтер'єру громадських будівель /Чернявський В. Г. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*: наук.-техн. зб. М-во освіти і науки України, Київ: нац. ун-т буд-ва і архітектури, 2010. Вип. 24. С. 437–441.

References

1. Becketova, I. (2007). Sofiiska honcharna [Sophia's pottery]. *Obrazotvorche mystetstvo* [Visual Art], (3/63), 109–111 [in Ukrainian].
2. Golubets, O. (1984). *Dekorativnaya keramika v sovremennoy arhitekturno-prostranstvennoy srede (na materialah iskusstva dekorativnoy keramiki Ukrainyi 60-h - nachala 80-h godov)* [Decorative ceramics in the modern architectural-spatial environment (based on Ukrainian decorative ceramics from the 1960s to early 1980s)] [Dysertatsiia kandydata mystetstvoznavstva] [in Russian].
3. Holubets, O. (1991). *Lvivska keramika* [Lviv ceramics]. Kyiv [in Ukrainian].
4. Zhohol, L. (1985). Dekorativnoe iskusstvo v sovremennoy interere [Decorative art in the modern interior] [Monografiya] [in Russian].
5. Istorii dekorativnoho mystetstva Ukrainy: U 5 t. T. 5 / [holov. red. H. Skrypnyk] NAN Ukrainy, IMFE im. M. T. Rylskoho. K., 2016. 546 s. [History of Decorative Art of Ukraine: In 5 vols. Vol. 5] [in Ukrainian].
6. Tsentralnyi derzhavnyi arkhiv-muzei literatury i mystetstva Ukrainy [Central State Archive-Museum of Literature and Art of Ukraine]. (n.d.). *Pro keramiku v arkhitekturi* [About ceramics in architecture] (Fund 990, Inventory 1, File 46, Sheets 1–5) [in Ukrainian].
7. Chehusova, Z. (2003). Istorii diial'nosti ta vnesok u rozvytok kompleksnoho arhitekturno-khudozhnogo rishennia inter'eriv riznykh typiv sporud Ukrainy 1970–1990-kh rokiv Naukovodoslidnoho tsentru monumental'no-dekorativnoho mystetstva KypivZNDIEP [History of activities and contributions to the development of complex architectural and artistic interior solutions in Ukraine, 1970–1990s]. *Perspektyvni napriamky proektuvannia zhytlovykh ta hromadskykh budivel : Zbirnyk naukovykh prats* [Prospective Directions in the Design of Residential and Public Buildings], 208–216 [in Ukrainian].
8. Cherniavskiy, V. (2017). *Arhitekturno-khudozhni osnovy formuvannia vnutrishnoho seredovyscha hromadskykh budivel* [Architectural and artistic foundations for shaping the interior environment of public buildings] [Dysertatsiia doktora arkhitektury] [in Ukrainian].
9. Lohnert, A. (1978). Keramika ako prostriedok monumentalnej a volnej tvorby. *Yytvarny Sivot*, (4), 14–18 [in Slovatska].
10. Marsikova, J. (1973). Ceramic in architecture. *Glass Review*, 9, 20–21 [in English].
11. Cherniavskiy, V., Kuznetsova, I., Kara-Vasyliya, T., & Chehusova, Z. (2012). *Syntez mystetstv* [Synthesis of arts]. NAU [in Ukrainian].
12. Troshkina, O. (2018). Teatralizatsiia ta stsenermist' spryiniattia seredovyscha suchasnykh parkovykh prostoriv [Theatricalization and scenario perception of modern park spaces]. In *Introduktsiia roslyn na Volyno-Podilli : Nauka, osvita, mystetstvo formuvannia landshaftu, vyrobnytstvo*. (P. 237–244). Krok [in Ukrainian].
13. Troshkina, O., & Nakonechna, A. (2019). Rol arhitekturnoho seredovyscha u kinofilmakh ta videoihrakh [The role of the architectural environment in films and video games]. *Problemy rozvytku miskoho seredovyscha* [Problems of Urban Environment Development], 2(23), 201–219 [in Ukrainian].
14. Troshkina, O. (2022, May 25). Formuvannia potreby u vydovyschnosti miskoho seredovyscha pid vplyvom kinematohrafa i novykh media [Formation of the need for the spectacle of the urban environment under the influence of cinema and new media]. In *Innovatsii v arkhitekturi ta dyzaini : Zbirnyk materialiv I Mizhnarodnoi naukovo-praktychnon konferentsin*. (P. 190–192) [in Ukrainian].
15. Troshkina, O. (2023). Semiotychnyi analiz arhitekturnoho seredovyscha na osnovi metodu pobudovy kinoskenariiu. *Ukrainska akademiia mystetstva. Zbirnyk naukovykh prats*, (34), 53–61. <https://doi.org/10.32782/2411-3034-2023-34-7> [Semiotic Analysis of the Architectural Environment Based on the Method of Film Script Construction. Ukrainian Academy of Arts. Collection of Scientific Papers] [in Ukrainian].
16. Troshkina, O. (2015). Theatricalization of architectural environment as human psychological need. In *Composition in architecture: Publication of the Chair of Housing Environment*, (15, s. 156–161). Faculty of Architecture, Cracow University of Technology [in English].
17. Skoromna, A. (2022). Istorii stvorennia ta zakryttia kypivs'kon eksperymental'non maisterni khudozhnon keramiky (1944–1987 rr.) [History of the creation and closure of the Kyiv Experimental Art Ceramics Workshop (1944–1987)]. *Narodoznavchi zoshyty* [People's Notebook], (3/165), 585–593 [in Ukrainian].
18. Evreinov, N. (1917). *Teatr dlya sebya* [Theater for oneself]. Izdatelstvo N. Butkovskoy [in Russian].
19. Cherniavskiy, V. (2010). Osoblyvosti rozmishchennia tvoriv mystetstva pry kompleksnomu formuvanni interieru hromadskykh budivel. *Suchasni problemy arkhitektury ta mistobuduvannia: Naukovotekhnichniy zbirnyk*, (24), 437–441. Kyiv: Nats. un-t budivnytstva i arkhitektury. [Peculiarities of Art Placement in the Comprehensive Formation of Public Building Interiors. Modern Problems of Architecture and Urban Planning: Scientific and Technical Collection] [in Ukrainian].

Подано до редакції 03.03.2025